

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL
ANAK USIA DINI MELALUI EKSTRAKURIKULER
KOMPUTER DI TK KELURAHAN SOKANEGARA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**TIKA WAHYUNI
NIM. 2017406084**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Tika Wahyuni
NIM : 2017406084
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saudara, bukan juga terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi, dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 5 Juli 2024



Tika Wahyuni
2017406084

HASIL LOLOS CEK PLAGIASI

ORIGINALITY REPORT

25%	24%	13%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
6	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
8	obsesi.or.id Internet Source	1%
9	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%

10	123dok.com Internet Source	<1%
11	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI MELALUI EKSTRAKURIKULER KOMPUTER DI TK KELURAHAN SOKANEGARA

yang disusun oleh Tika Wahyuni (NIM.2017406084) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 11 Juli 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 11 Juli 2024

Disetujui oleh:

Penguji I/ Ketua Sidang/ Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang

Novi Mulyani M.Pd.I
NIP. 19901125 201903 2 020

Faizah Nur Atika, M.Pd.
NIP. 199404302020122012

Penguji Utama

Dr. Nurfuadi, M.Pd.I
NIP. 1971021 200604 1 002

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

Dr. Abu Dharin, M.Pd.
NIP. 19741202 201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK
INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi
Sdr. Tika Wahyuni
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.,
Dekan FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melaksanakan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Tika Wahyuni
NIM : 2017406084
Jenjang : S-1
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini
Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan
Sokanegara

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Demikian, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Purwokerto, 5 Juli 2024
Pembimbing,

Novi Mulyani M.Pd. I
NIP. 19901125 201903 2 020

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL ANAK
USIA DINI MELALUI EKSTRAKURIKULER KOMPUTER
DI TK KELURAHAN SOKANEGARA**

**TIKA WAHYUNI
NIM. 2017406084**

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifudin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini melalui kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara. Literasi digital memiliki peranan yang sangat penting dalam era teknologi saat ini sehingga anak-anak perlu memperoleh keterampilan literasi digital sejak dini. Kegiatan ekstrakurikuler komputer dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan teknologi, mengenal perangkat komputer, dan memahami konsep dasar digital. Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi pada saat kegiatan ekstrakurikuler komputer, wawancara, dan analisis dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini melalui penggunaan media seperti aplikasi microsoft word, aplikasi devine kids mewarnai dan berhitung, serta permainan puzzle. Anak-anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman dasar tentang penggunaan komputer, navigasi, serta aplikasi pembelajaran interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Guru juga berperan sebagai fasilitator yang membantu anak-anak dalam mengeksplorasi teknologi dengan cara yang menyenangkan dan aman. Dari penelitian ini menegaskan bahwa melalui ekstrakurikuler komputer dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini di TK Kelurahan Sokanegara.

Kata Kunci: Literasi Digital, Anak Usia Dini, Ekstrakurikuler Komputer

**DEVELOPING EARLY CHILDREN'S DIGITAL LITERACY SKILLS
THROUGH COMPUTING EXTRACURRICULARIES
AT THE SOKANEGARA VILLAGE KINDERGARTEN**

**TIKA WAHYUNI
NIM. 2017406084**

***Early Childhood Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher
Training, State Islamic University, Prof. K.H. Saifudin Zuhri Purwokerto***

ABSTRACT

This research aims to explore the development of digital literacy skills in early childhood through computer extracurricular activities in Sokanegara Village Kindergarten. Digital literacy has a very important role in the current technological era, so children need to acquire digital literacy skills from an early age. Computer extracurricular activities are designed to provide direct experience in using technology, getting to know computer devices, and understanding basic digital concepts. The research method uses a qualitative approach; data is collected through observations during extracurricular computer activities, interviews, and document analysis.

The results of the research show that computer extracurricular activities in the Sokanegara Village Kindergarten can make a positive contribution to developing digital literacy skills in early childhood through the use of media such as the Microsoft Word application, the Divine Kids coloring and counting application, and puzzle games. Children who take part in extracurricular computer activities also show improvements in basic understanding of computer use, navigation, and interactive learning applications. Apart from that, this activity also improves fine motor skills, critical thinking abilities, and problem-solving abilities. Teachers also act as facilitators who help children explore technology in a fun and safe way. This research confirms that through extracurricular activities, computers can improve digital literacy skills in early childhood in Sokanegara Village Kindergarten.

Keywords: *Digital Literacy, Early Childhood, Computer Extracurricular*

MOTTO

Rasulullah SAW. bersabda: “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian”¹



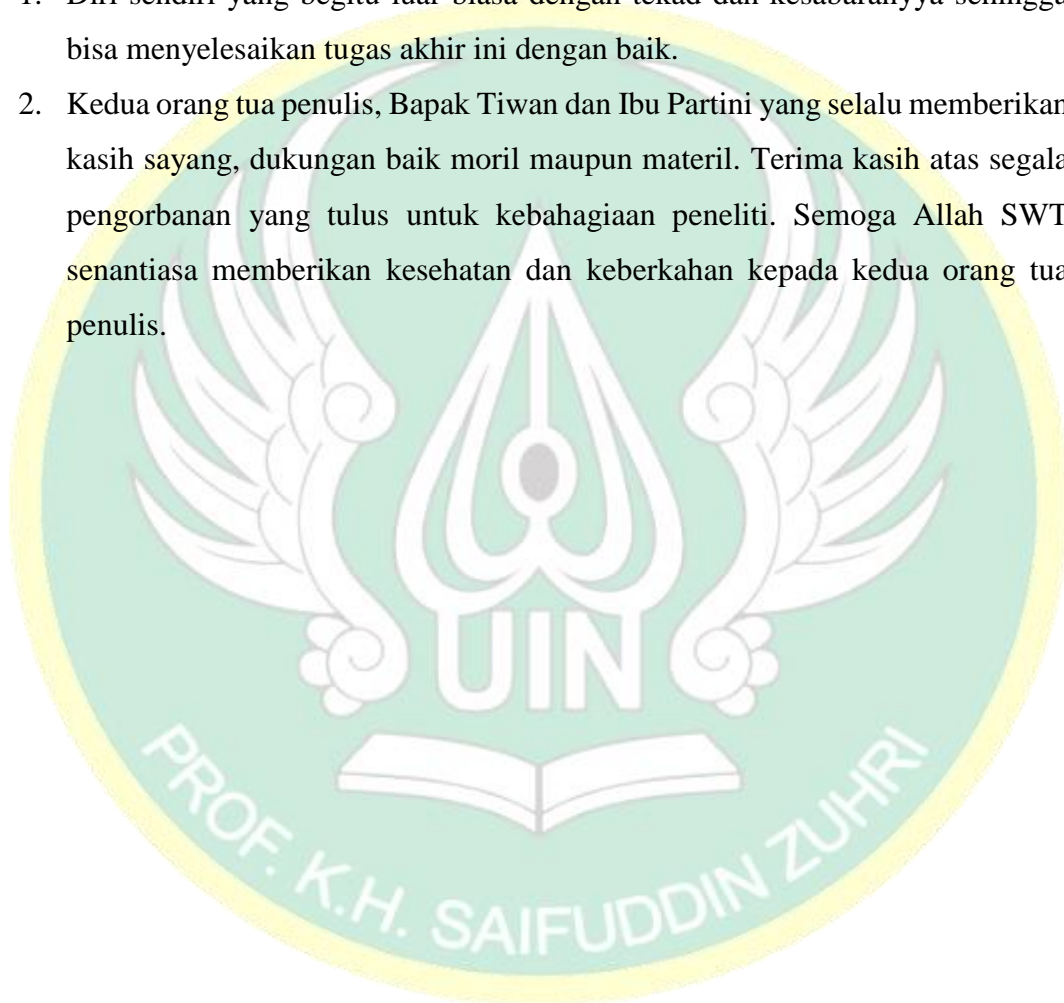
¹ Ahmad Supardi, “Didiklah Anak Sesuai Zamannya,” *Republika*, 2017, <https://khazanah.republika.co.id/berita/okfe0i396/didiklah-anak-sesuai-zamannya>.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmairrahim

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan syukur yang mendalam peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat karunia-Nya serta kehendak-Nya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini peneliti persembahkan kepada:

1. Diri sendiri yang begitu luar biasa dengan tekad dan kesabarannya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Tiwan dan Ibu Partini yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan baik moril maupun materil. Terima kasih atas segala pengorbanan yang tulus untuk kebahagiaan peneliti. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan keberkahan kepada kedua orang tua penulis.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alam, puji syukur kehadiran Allah Swt. yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, taufiq, inayah, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang kita nantikan syafa'atnya kelak di yaumul akhir.

Atas terselesaikannya skripsi ini, yang penulis susun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, tentu melibatkan banyak pihak yang berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karenanya, penulis sampaikan terimakasih banyak kepada segenap pihak yang telah membantu penulis, terkhusus untuk:

1. Prof. Dr. Ridwan, M. Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, yang senantiasa memberikan teladan dan dedikasinya untuk kemajuan UIN Saizu Purwokerto.
2. Prof. Dr. Fauzi, M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Nurfuadi, M. Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Prof. Dr. Subur, M. Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwoker
7. Dr. Asef Umar Fakhruddin, M.Pd.I., Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
8. Novi Mulyani M.Pd.I, Dosen Pembimbing penulis yang telah memberikan bimbingan, mengoreksi dan mengarahkan penulis dalam

proses penulisan skripsi hingga skripsi ini dapat diujikan.

9. Segenap dosen dan staf administrasi UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto yang sudah membantu pelayanan yang terbaik.
10. Segenap keluarga besar Pondok Pesantren Al Hidayah Karangsucu Purwokerto
11. Teman kamar Khadijah 1 dan teman-teman Madrasah Diniyah Salafiyah angkatan 2020, khususnya Lilih, Restu Meisya, Lutfiyah, Khalimah, Mutiah, dan Tiah.
12. Kepala TK Kelurahan Sokanegara yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian
13. Segenap guru TK Kelurahan Sokanegara yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
14. Nenek peneliti, Mbah Supiyah yang selalu mendoakan kebaikan untuk peneliti.
15. Kakak penulis, Kusriyani dan Abbas Miftahurrahman yang selalu mendoakankebaikan untuk peneliti.
16. Teman-teman seperjuangan Universitas Islam Saifuddin Zuhri Purwokerto khususnya kelas PIAUD B angkatan 2020.
17. Semua pihak yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Akhirnya tidak ada yang dapat penulis sampaikan selain ungkapan terima kasih atas bantuan dan doanya. Penulis menyadari bahwa penyusun skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sangat penulis harapkan.

Purwokerto, 5 Juli 2024

Penulis,

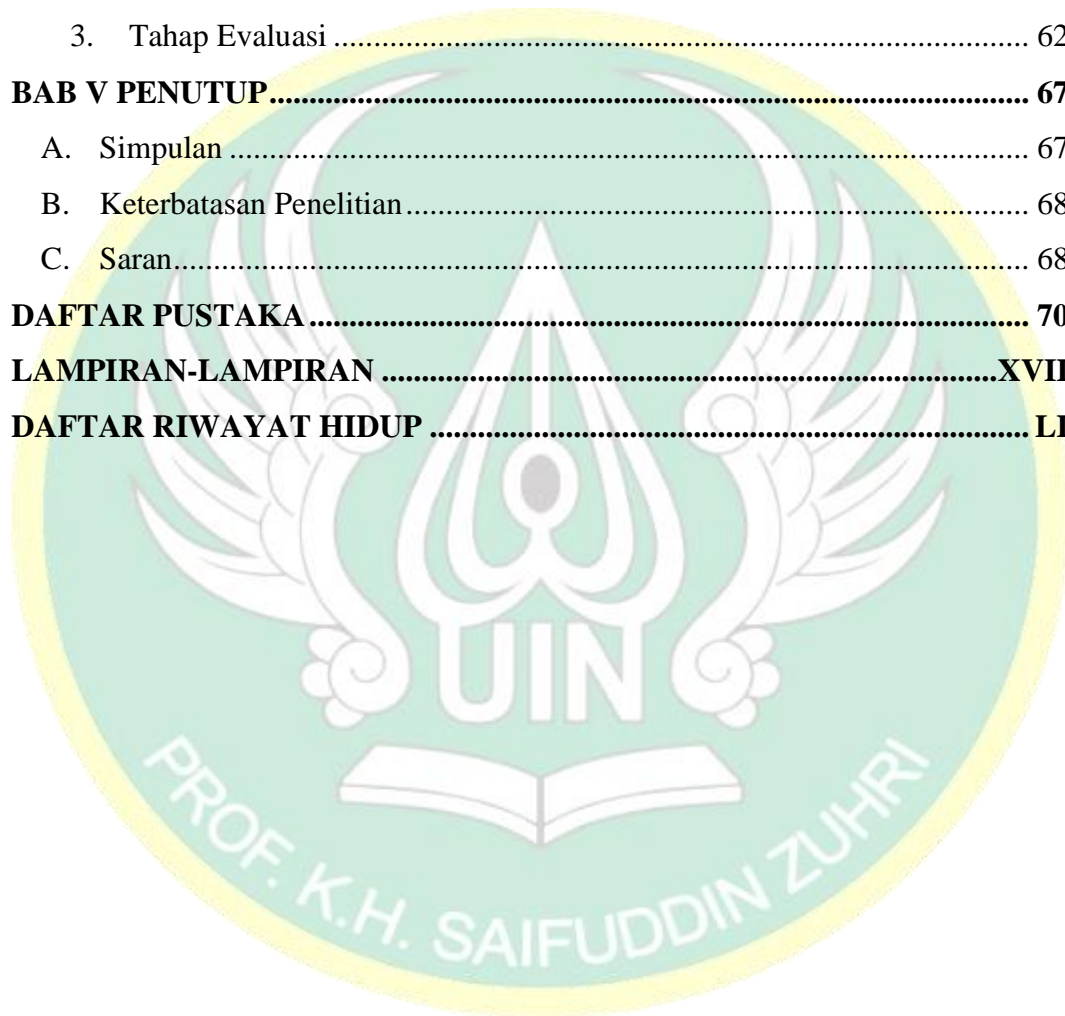


Tika Wahyuni
2017406084

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HASIL LOLOS CEK PLAGIASI	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	6
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat	9
E. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Landasan Teori.....	12
B. Penelitian Terkait	28
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Objek dan Subjek Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik analisis data.....	40
F. Teknik Keabsahan Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara	44
B. Tahap-Tahap Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak di TK Kelurahan Sokanegara.....	45
1. Tahap Persiapan Ekstrakurikuler Komputer	45
2. Tahap Pelaksanaan	47
3. Tahap Evaluasi	62
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan	67
B. Keterbatasan Penelitian.....	68
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	XVII
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	LI



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jurnal Observasi Penelitian.....	38
Tabel 2 Indikator Kemampuan Anak Berdasarkan Raport Kindergarten.....	44
Tabel 3 Kegiatan Mengetik dan Mengurutkan Abjad.....	49
Tabel 4 Kegiatan Menggambar Bebas	51
Tabel 5 Melukis Pegunungan.....	54
Tabel 6 Kegiatan Berhitung Menggunakan Aplikasi Divine Kids	56
Tabel 7 Kegiatan Mewarnai menggunakan Aplikasi Devine Kids.....	58
Tabel 8 Kegiatan Menyusun Puzzle.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Wawancara dengan Aleta dan Aurel.....	XLII
Gambar 2 Wawancara dengan Yasmine dan Aqila Kelas B2.....	XLII
Gambar 3 Wawancara dengan Guru Komputer, Pak Alfian.....	XLII
Gambar 4 Wawancara dengan Ibu Sari (Wali Murid Kelas A)	XLII
Gambar 5 Kondisi Ruang Ekstrakuriklrt Komputer	XLII
Gambar 6 Kemampuan Dasar Menggunakan Aplikasi Microsoft Paint.....	XLII
Gambar 7 Kemampuan Problem Solving pada Permainan Puzzle	XLIII
Gambar 8 Problem Solving pada Aplikasi Berhitung Devine Kids.....	XLIII
Gambar 9 Arahan Guru Pada Saat Pembelajaran Komputer	XLIII
Gambar 10 Guru Membantu Anak Mengoperasikan Aplikasi	XLIII
Gambar 11 Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Microsoft Paint	XLIII
Gambar 12 Kemampuan Dasar Mengoperasikan Mouse.....	XLIII



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sejarah Program Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara	XVIII
Lampiran 2 Profil TK Kelurahan Sokanegara	XX
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	XXI
Lampiran 4 Hasil Observasi Penelitian.....	XXV
Lampiran 5 Hasil Wawancara.....	XXXII
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	XLII
Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Observasi Pendahuluan.....	XXXVII
Lampiran 8 Surat Balasan Observasi Pendahuluan	XXXVIII
Lampiran 9 Surat Izin Riset Individu.....	XXXIX
Lampiran 10 Surat Balasan Riset Individu	XL
Lampiran 11 Surat Keterangan Seminar Proposal	XLI
Lampiran 12 Surat Keterangan Ujian Komprehensif.....	XLII
Lampiran 13 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab	XLV
Lampiran 14 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris	XLVI
Lampiran 15 Sertifikat BTA PPI	XLVII
Lampiran 16 Sertifikat PPL II.....	XLVII
Lampiran 17 Sertifikat KKN 52 Tematik 2023	XLVIII
Lampiran 18 Surat Keterangan Sumbangan Buku Perpustakaan	XLVIII
Lampiran 19 Blangko Bimbingan Proposal.....	XLIX
Lampiran 20 Blangko Bimbingan Skripsi.....	L

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi pada saat ini merupakan bentuk adanya pengaruh perkembangan zaman yang tentunya mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari termasuk dalam aspek pendidikan. Pendidikan era digital merupakan salah satu bentuk pengaruh dari perkembangan teknologi informasi dan teknologi yang menjadikan proses kegiatan belajar dan mengajar memanfaatkan teknologi. Kemajuan teknologi digital tidak hanya membawa dampak positif namun juga berdampak negatif bagi penggunanya. Oleh karena itu, dalam menggunakan teknologi digital perlu diiringi dengan pengenalan dan pengajaran kemampuan dalam penggunaan dalam penguasaan teknologi melalui literasi digital. Literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis di perangkat digital saja melainkan mencakup kemampuan penggunaan teknologi dengan cerdas, kritis, dan bertanggung jawab.²

Terdapat sebuah kalimat yang mengatakan bahwa: “Teknologi baru yang muncul dengan cepat itu memang bagus, namun jika tidak diiringi dengan pengetahuan yang tepat maka semuanya bisa berbahaya”. Selain itu, setiap anak pasti akan mengalami masa yang dinamakan *golden age* yang terjadi saat anak berusia 0-5 tahun dimana perkembangan otak berkembang secara optimal sehingga perlu adanya pemberian stimulasi yang tepat karena semakin banyak stimulasi yang diberikan maka semakin rimbun jaringan saraf di otak. Jika hubungan antarsaraf diperkuat secara berkelanjutan maka jaringan saraf menjadi semakin kuat sehingga kemampuan pada anak akan ikut berkembang seiring dengan stimulasi-stimulasi yang diberikan.

² Catur Nugroho dan Kharisma Nasionalita, “Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia,” *Journal Pekommas* 5, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>, *Journal Pekomma*, Vol. 5, No. 2 (2022)

Dari sinilah pentingnya literasi digital yang tidak hanya penting bagi orang dewasa, tetapi juga penting untuk anak usia dini yang masa depannya sebagian besar akan dibentuk oleh teknologi. Melalui literasi digital pada anak maka akan mengembangkan keterampilan praktis, seperti mengoperasikan perangkat lunak pendidikan, membuat konten digital sederhana, dan memecahkan masalah teknis dasar.³ Selain itu, adanya literasi digital akan membantu anak dalam pengembangan kemampuan pemahaman, menganalisis, dan pengembangan sebuah ide. Kemampuan literasi digital pada anak dapat berkembang apabila terdapat tiga unsur yang terlibat diantaranya keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga merupakan pondasi utama dalam pelaksanaan bagi anak. Anak akan memperoleh pendidikan dasar dan orang tua sebagai pendidik memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian anak melalui teladan, bimbingan, dan dukungan. Kemudian, sekolah mengambil peran penting dalam mengembangkan dan memfasilitasi anak untuk mencapai potensinya melalui pengajaran yang sistematis dan terencana. Keterlibatan masyarakat dalam pendidikan anak dapat berupa menyediakan lingkungan yang aman dan positif untuk tumbuh dan kembang anak.⁴ Kombinasi dari ketiga elemen tersebut akan membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang berkarakter, berpengetahuan, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Kemampuan literasi digital pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui teknologi komputer. Pada saat ini, teknologi komputer tidak hanya dapat digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak-anak juga bisa menggunakan teknologi tersebut, apalagi di sekolah sudah banyak yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk anak. Ekstrakurikuler komputer merupakan kegiatan diluar pembelajaran yang

³ Ida Farida et al., "Pentingnya Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Pekon Sukarame, Kec. Balik Bukit, Kab. Lampung Barat," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)* 2, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.36448/jpmtb.v2i2.72>.

⁴ Dumaris E Silalah, dkk, *Literasi Digital Dalam Lingkungan Sekolah (Teori, Praktek, Dan Penerapannya)*, ed. Herman, Cetakan pertama (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022). hlm.4

memerlukan penggunaan komputer sebagai sistem penyampaian materi pembelajaran. Dalam ekstrakurikuler komputer, anak-anak dilatih untuk mengasah kemampuan dalam penggunaan komputer. Dalam pelaksanaannya, guru memulai pembelajaran dari yang termudah sampai hal yang dianggap sulit bagi anak. Dengan adanya ekstrakurikuler komputer ini akan membantu anak-anak yang tadinya belum bisa dan belum mengerti tentang teknologi komputer menjadi paham dan mengerti walaupun di rumah mungkin tidak memiliki akses dalam menggunakan komputer.

Dengan adanya kemampuan literasi digital akan memberikan bekal pada anak agar nantinya tidak mengalami gagap teknologi (*gaptek*) dalam menghadapi dunia teknologi khususnya komputer. Gagap teknologi atau yang biasa disebut “*gaptek*” merupakan ketidakmampuan seseorang dalam menggunakan atau mengoperasikan perangkat teknologi modern karena kurangnya pemahaman mengenai teknologi, pendidikan teknologi yang kurang memadai, dan tidak ada kurikulum pendidikan yang berbasis teknologi. Selain itu, tidak semua lembaga pendidikan anak usia dini menerapkan pembelajaran berbasis komputer sebagai sarana pembelajaran.

Bagi anak yang memiliki pemahaman yang kurang tentang literasi digital akan rentan terhadap ancaman *online* seperti penipuan *online*, perundungan *cyber*, atau konten yang tidak pantas. Dengan literasi digital yang baik, anak-anak tidak hanya lebih aman dalam menggunakan teknologi tetapi akan lebih mampu memanfaatkan potensi positif teknologi digital untuk belajar, berkreasi, dan berkomunikasi secara efektif melalui kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dengan bijak yang meliputi pemahaman tentang pengenalan resiko-resikonya, pentingnya menjaga privasi, dan pemahaman keamanan yang tepat.⁵ Menurut Widodo, *cyber crime* merupakan setiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang, sekelompok orang, badan hukum yang menjadikan komputer sebagai

⁵ Wiranata Eka Syuhada, “Literasi Digital untuk Anak Usia Dini,” Kumparan, 2023.

sasaran dalam melakukan kejahatan tersebut. Dalam konteks ini, *cyber crime* mencakup berbagai jenis kejahatan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁶ Kejahatan berbasis komputer diantaranya yaitu penyebaran virus, *spam*, penipuan dan pencurian identitas atau dokumen yang dirahasiakan dan masih banyak yang lainnya. Dengan adanya tindak kejahatan tersebut maka sangat diperlukan kemampuan literasi digital dalam penggunaan teknologi sejak anak usia dini supaya nantinya tidak terjerumus menjadi pelaku atau korban dari kejahatan tersebut.

Idealnya dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK diantaranya:

1. Dapat membantu anak dalam menggunakan teknologi komputer dan dapat memperkuat kemampuan anak dalam menggunakan teknologi komputer.
2. Ketersediaan komputer yang memadai untuk anak-anak sehingga anak-anak tidak perlu bergantian menggunakan komputer.
3. Sebagai guru pengajar ekstrakurikuler memiliki kewajiban untuk memperhatikan proses instruktural seperti merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, mengevaluasi anak, dan mengumpulkan data mengenai anak.
4. Dapat memperhatikan waktu kegiatan yang cukup bagi anak
5. Selalu memperhatikan kesehatan dan keamanan anak seperti menjaga jarak antara anak dengan komputer, mengatur kabel-kabel listrik saluran perangkat komputer, dan memperhatikan kesehatan mata pada anak.
6. Guru dapat memahami peranan dalam mengajar komputer seperti mengajar dasar penggunaan komputer, mengajar keterampilan menggunakan komputer, dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi komputer.

⁶ Yuni Fitriani dan Roida Pakpahan, "Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace," *Cakrawala : Jurnal Humaniora* 20, no. 1 (2020).

TK Kelurahan Sokanegara sudah menerapkan kegiatan ekstrakurikuler komputer secara terintegrasi sejak tahun 2014 dengan penggunaan raport sebagai tolak ukur kemampuan anak dimana dalam raport tersebut memuat indikator yang dicapai oleh anak pada setiap semesternya, namun karena adanya pandemi *corona* yang terjadi pada tahun 2020 menyebabkan kegiatan tersebut sempat terhenti dan baru mulai berjalan kembali pada bulan Juli 2023. Kegiatan ekstrakurikuler komputer dilakukan setiap Hari Senin sampai Kamis selama dua setengah jam pembelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler komputer diikuti oleh seluruh peserta didik tanpa terkecuali.⁷ Untuk jadwal pelaksanaan ekstrakurikuler komputer yaitu hari senin untuk kelas B1, hari selasa untuk B2, hari rabu untuk kelas A, hari kamis untuk kelas B1 kemudian berputar lagi mengikuti pergantian kelas pada setiap minggunya. Sehingga ada yang satu kelas mendapatkan dua kali kegiatan ekstrakurikuler dalam seminggu.

Berdasarkan realita hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Januari 2024 bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di TK Kelurahan Sokanegara belum ideal dan ditemukan beberapa kendala seperti:⁸

1. Keterbatasan unit komputer di sekolah sehingga sistem kegiatannya dengan guru memanggil satu persatu nama anak sesuai dengan urutan absen untuk memasuki ruang komputer kemudian guru mengulang materi pada pertemuan sebelumnya dan dilanjut dengan menjelaskan materi pembelajaran setelah itu anak diperintah mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi guru. Sedangkan bagi anak yang belum dipanggil namanya untuk tetap berada di kelas tetapnya sambil mengerjakan tugas yang lainnya. Dalam kata lain, rasio komputer dengan jumlah anak yang belum memadai.

⁷ Hasil wawancara dengan Pak Alfian (Guru Ekstrakurikuler Komputer TK Kelurahan Sokanegara), pada tanggal 18 Januari 2024

⁸ Hasil observasi pada tanggal 18 Januari 2024

2. Keterbatasan waktu pada kegiatan ekstrakurikuler komputer sehingga membatasi anak hanya melakukan kegiatan selama 10-15 menit saja.
3. Materi yang diberikan oleh guru belum terintegrasi dengan tema mingguan di sekolah tersebut, masih terpisah satu sama lain. Guru masih kesulitan mencari kegiatan yang tepat untuk diajarkan kepada anak karena guru ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara merupakan guru baru yang masih minim pengalaman dan pengetahuan tentang materi literasi digital untuk anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan diatas, tentunya menyebabkan perkembangan kemampuan pada anak mengalami keterbatasan khususnya dalam penggunaan teknologi komputer. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji penelitian yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara”.

B. Definisi Konseptual

Berkaitan dengan judul “Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara”, maka peneliti memberikan garis besar dari tema yang peneliti angkat agar tidak terjadi kekeliruan dalam memahaminya, yaitu:

1. Literasi digital

Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam menguasai media digital sebagai bahan informasi dan komunikasi yang dipergunakan secara baik dan benar. Literasi digital berfokus pada aspek kognitif, etika, sosial emosional dan aspek teknologi anak dalam teknologi digital. Indikator pada literasi digital meliputi *Operational Skill, Thinking Skill, Collaboration Skill, Awareness*

Skill.⁹ Menurut Tours, literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan menggunakan komputer untuk menulis dan membaca. Hal ini mencakup berbagai keterampilan yang lebih kompleks dan holistik yang dibutuhkan untuk dapat berfungsi dan berkontribusi secara efektif di dunia digital. Kemampuan yang dimaksud yaitu dalam penggunaan dan produksi digital yang melibatkan keterampilan dasar untuk menggunakan berbagai alat dan platform digital serta kemampuan untuk menciptakan konten digital. Selain itu, kemampuan pemrosesan dan pemanfaatan informasi untuk mencari, mengevaluasi, mengorganisir, dan menggunakan informasi yang ditemukan secara online dengan cara yang efektif dan efisien, serta kemampuan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam platform jejaring sosial untuk berkreasi dan berbagi pengetahuan dengan orang lain. Keterampilan komputasi profesional diperlukan untuk tugas-tugas tingkat lanjut yang mencakup pemrograman, analisis data, manajemen basis data, dan keamanan cyber.¹⁰ Dengan menguasai seperangkat keterampilan tersebut, maka individu tidak hanya lebih mahir dalam menggunakan teknologi digital tetapi anak juga mampu berpartisipasi secara aktif dan produktif dalam masyarakat digital yang terus berkembang.

Menurut Biru, Saepudin, dan Sardin mendefinisikan literasi digital sebagai keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan perangkat digital untuk mendukung pencapaian tujuan dalam kehidupan sehari-hari dengan mempertahankan etika dan kehati-hatian dalam berinteraksi di media sosial.¹¹ Dalam hal ini,

⁹ Ilham Rofi Alrosyid, "Hubungan Literasi Digital Dan Hail Belajar Siswa Kelas Rendah MI RomloAfifah", (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), www.aging-us.com.

¹⁰ Dumaris E Silalah, dkk, *Literasi Digital Dalam Lingkungan Sekolah (Teori, Praktek, Dan Penerapannya)*, ed. Herman, Cetakan pertama (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022).

¹¹ Adi Irvansyah, "LITERASI DIGITAL DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Pada Asisten Rumah Tangga Usia Remaja)," *Jurnal AKRAB* 13, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v13i2.428>. *Jurnal AKRAB*, Vol.13, No. 2 (2022)

menekankan pada dua aspek penting yaitu penggunaan perangkat digital secara efektif yang melibatkan penggunaan berbagai perangkat digital seperti komputer, smartphone, maupun yang lainnya) dan aplikasi (seperangkat perangkat lunak, aplikasi media sosial) untuk mencapai tujuan tertentu baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan atau kehidupan sehari-hari serta etika dalam berinteraksi di dunia maya yang melibatkan pemahaman tentang perilaku yang etis dan bertanggung jawab saat menggunakan media sosial dan platform digital lainnya yang tujuannya untuk menjaga privasi orang lain, menghindari penyebaran informasi palsu, dan berinteraksi dengan cara yang positif dan membangun.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat penting dimana pengalaman dan pembelajaran yang mereka terima akan membentuk dasar bagi perkembangan mereka di masa depan. Perkembangan anak harus didukung secara optimal dengan pemberian stimulus dan latihan yang tepat.¹² Dalam sudut pandang fisiologis, terdapat dua rentang usia pada anak usia dini yaitu pada usia lahir hingga 3 tahun (bayi dan *toddler*) dan usia 3-6 tahun (masa anak awal).¹³

3. Ekstrakurikuler Komputer

Wiyani menyatakan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran dan bertujuan untuk membantu perkembangan peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler dirancang untuk memenuhi kebutuhan, potensi, bakat, dan minat anak melalui kegiatan yang khusus diselenggarakan oleh peserta didik atau oleh tenaga kependidikan yang memiliki

¹² Agida Hafsyah Febriagivary, "Mengenalkan Pendidikan Seksualitas Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi," *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE* 8, no. 2 (2021).

¹³ Wiyani Novan Ardy, *Dasar-Dasar Manajemen PAUD*, ed. oleh Hidayah Nur, 1 ed. (Yogyakarta: ARRUIZ MEDIA, 2020).

kemampuan dan kewenangan di sekolah.¹⁴ Prawiro mengatakan bahwa, secara umum komputer dapat diartikan sebagai seperangkat elektronik yang digunakan untuk mengolah data sesuai prosedur yang dirumuskan sebelumnya sehingga dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk penggunanya.¹⁵

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, ekstrakurikuler komputer merupakan suatu instrumen penting yang mendukung efisiensi, produktivitas, dan inovasi teknologi yang diselenggarakan oleh pihak sekolah serta pihak yang berkaitan di luar jam pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini melalui ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara?”

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka suatu penelitian tentunya memiliki sebuah tujuan yang jelas dan terukur dalam keberhasilan penelitian, karena melalui tujuan maka arah dan fokus penelitian yang hendak dicapai oleh seorang peneliti akan tercapai dengan mudah dan dapat mengetahui penelitian yang dilakukan lebih bermanfaat dan bermakna. Oleh karena itu, tujuan dari peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini melalui

¹⁴ Harpani Matnuh Noor Yanti, Rabiatul Adawiah, “PELAKSANAAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DALAM RANGKA PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA UNTUK MENJADI WARGA NEGARA YANG BAIK DI SMA KORPRI BANJARMASIN,” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6 (2016).

¹⁵ Harmayani et al., *Aplikasi Komputer*, ed. oleh Janner Simarmata, 1 ed. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).

ekstrakurikuler komputer pada Tahun Ajaran 2023/2024 di TK Kelurahan Sokanegara.

2. Manfaat Penelitian

Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara tentunya memiliki berbagai manfaat yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Secara Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah wawasan dan pengembangan literasi khususnya mengembangkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

b. Secara Praktis

1) Bagi Anak

Mengembangkan kemampuan literasi digital pada anak melalui ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara.

2) Bagi Guru

- a) Dapat melakukan pengembangan sarana dalam bidang literasi sebagai sarana belajar anak-anak.
- b) Dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran komputer yang menunjang literasi digital pada anak.
- c) Dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada guru dalam melaksanakan ekstrakurikuler komputer.

3) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, pemahaman, dan hal-hal yang belum peneliti ketahui sebelumnya, menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini dalam proses pembelajaran.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah gambaran terhadap pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, maka peneliti menyusun dan akan mendeskripsikan sistematika pembahasan supaya lebih sistematis dan terarah yang terdiri dari lima bab. Maka dengan adanya hal itu penulis merinci dalam sistematika penulisan skripsi "Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara" sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, serta sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori berisikan penjelasan teoritis tentang literasi digital, anak usia dini, ekstrakurikuler komputer, dan penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang memuat inti dari penelitian, terdiri dari hasil penelitian, pembahasan dan temuan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yaitu deskripsi mengenai Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara.

Bab V Penutup berisi penutup yang memuat simpulan dari pembahasan, keterbatasan penelitian dan sejumlah saran.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menguasai media digital untuk mendapatkan, memahami, menilai, dan memanfaatkan informasi serta dapat berkomunikasi secara efektif, etis, dan aman di lingkungan digital. Menurut Tours, literasi digital tidak sekadar bermakna kemampuan menggunakan komputer untuk menulis dan membaca seperti dalam konteks literasi umumnya, melainkan seperangkat keterampilan dasar dalam penggunaan dan produksi media digital, pemrosesan dan pemanfaatan informasi, partisipasi dalam jejaring sosial untuk berkreasi dan berbagi pengetahuan, dan berbagai keterampilan komputasi profesional.¹⁶

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi dan membuat informasi serta memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷ Literasi digital adalah keterampilan hidup yang tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga mencakup

¹⁶ Dumaris E, Silalahi dkk. (2022). Literasi Digital Dalam Lingkungan Sekolah (Teori, Praktek, Dan Penerapannya), ed. Herman, Cetakan pertama (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi).

¹⁷ Uswatun Hasanah dan Mirdat Silitonga, *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, WWW.Quipperblog.com, Pertama (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

kemampuan untuk bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, serta sikap berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif sebagai kompetensi digital.¹⁸ Dengan mengembangkan literasi digital yang komprehensif maka individu dapat lebih efektif memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan produktivitas, berpartisipasi dalam komunitas digital, dan terus belajar serta berkembang dalam dunia digital.

Hague dan Payton menyampaikan bahwa literasi digital diartikan sebagai kompetensi seseorang yang mencakup kemampuan untuk mengaplikasikan keahlian fungsional pada perangkat digital sehingga bisa mendapatkan serta memilah informasi, berkeaktifitas, berpikir kritis, bekerjasama dengan orang lain, efektif dalam berhubungan, memelihara perkembangan aspek sosial budaya serta keamanan. Dalam bidang pendidikan, literasi digital yang optimal memiliki peran penting dalam pengembangan pengetahuan individu terkait pembelajaran dengan dorongan rasa ingin tahu serta kreativitas yang dimiliki oleh seorang peserta didik.¹⁹ Dengan memahami dan mengembangkan literasi digital, siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan dan peluang di dunia digital, meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, serta menjadi individu yang lebih kreatif, kritis, dan kolaboratif.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan media digital yang tidak hanya sebatas menggunakan namun memiliki kecakapan dalam memperoleh informasi dan pengetahuan dan kecakapan dalam pembelajaran dengan baik dan benar.

¹⁸ Chamdan Mashuri, Ginanjar Setyo Permadi, dan Tanhella Zein dkk Vitadiar, *Buku Ajar: Literasi Digital*, ed. oleh Tim Penyusun, Pertama (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022).

¹⁹ Agung Prayoga dan 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, no. 2 (2021), [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).7538](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).7538).

b. Tujuan Literasi Digital

Adanya literasi digital tentunya memiliki tujuan yang diantaranya:

- 1) Untuk menumbuhkan dan mengembangkan penggunaan teknologi secara sehat dengan mengajarkan batasan waktu layar dan pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas fisik.
- 2) Menstimulus minat baca dan eksplorasi pengetahuan sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan rasa ingin tahu dan membaca melalui teknologi.
- 3) Memperoleh pengetahuan terbaru dalam berbagai bidang dengan memanfaatkan kecepatan dan aksesibilitas informasi digital.
- 4) Mengembangkan kemampuan kritis dalam menilai informasi yang ditemukan secara online.
- 5) Mendorong praktik membaca dan menulis menggunakan platform digital untuk memperkuat dan mendukung pengembangan karakter dan kepribadian.²⁰

c. Faktor-faktor literasi digital

Faktor-faktor penting dalam literasi digital yang perlu dipahami untuk memastikan penyaringan informasi berjalan dengan baik dan benar mencakup:

1) Keterampilan Fungsional (*Functional Skill*)

Keterampilan fungsional adalah suatu keahlian dan kompetensi teknis yang dibutuhkan untuk menggunakan alat digital dengan cakap yang mencakup pengetahuan dasar mengenai cara kerja perangkat keras dan perangkat lunak serta kemampuan untuk mengadaptasi keterampilan ketika teknologi baru muncul. Melalui keterampilan fungsional bagi

²⁰ Mashuri, Permadi, dan Vitadiar, *Buku Ajar: Literasi Digital*.

literasi digital maka memungkinkan individu untuk mengoperasikan perangkat digital dan menggunakan aplikasi atau platform secara efektif. Tanpa keterampilan ini, akan sulit untuk mengakses informasi dan berpartisipasi secara aktif dalam digital.

2) Komunikasi dan Interaksi

Komunikasi dan interaksi dalam literasi digital melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif melalui berbagai platform digital, serta kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam menciptakan dan berbagi informasi. Kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik secara digital merupakan kunci untuk berkolaborasi dan pembelajaran bersama. Hal ini mencakup kemampuan untuk menggunakan alat kolaboratif, seperti dokumen bersama atau platform media sosial, untuk bekerjasama dengan orang lain. Literasi digital juga mencakup pemahaman tentang etika digital dan bagaimana interaksi dengan hormat dan bertanggungjawab di dunia maya.

3) Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi secara mendalam dan objektif. Hal ini melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan asumsi, mengevaluasi sumber informasi, dan mengembangkan pandangan yang didasarkan pada bukti dan penalaran yang logis. Berpikir kritis sangat penting dalam literasi digital karena membantu individu untuk menilai keandalan dan keakuratan informasi yang mereka temukan secara online. Dengan berpikir kritis, seseorang dapat mengenali informasi yang tidak benar atau menyesatkan dan membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan informasi

yang dimiliki.²¹ Ketiga faktor tersebut saling terkait dan bersama-sama membentuk dasar literasi digital yang kuat. Dengan keterampilan fungsional yang baik, individu dapat mengakses dan menggunakan alat digital. Dengan kemampuan komunikasi dan interaksi, mereka dapat berbagi dan mengembangkan ide bersama orang lain. Melalui perbikir kritis, mereka dapat mengevaluasi informasi secara efektif dan membuat keputusan yang sama. Pengembangan literasi digital yang baik pada anak-anak melibatkan pendidikan yang mencakup semua aspek sehingga mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang mahir, tetapi juga sebagai pengguna yang bijaksana dan bertanggungjawab. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi digital pada anak usia dini, diantaranya yaitu:

a) Akses terhadap teknologi digital

Akses yang memadai terhadap perangkat digital dan internet merupakan faktor penting dalam pengembangan literasi digital.

b) Keterampilan dan pengetahuan orang tua

Orang tua yang memiliki keterampilan dan pengetahuan tentang teknologi digital dapat membantu anak-anak mereka belajar menggunakan teknologi secara efektif.

c) Kualitas pendidikan

Pendidikan yang berkualitas dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi digital yang mereka butuhkan.

²¹ Haickal Attallah Naufal, "Literasi Digital," *Perspektif* 1, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.

d) Kebijakan dan regulasi

Kebijakan dan regulasi yang mendukung pengembangan literasi digital dapat membantu menciptakan lingkungan yang aman dan kondusif bagi anak-anak untuk belajar tentang teknologi digital.

d. Indikator literasi digital

Fokus utama dalam literasi digital terdapat pada aspek kognitif, etika, sosial emosional, dan aspek teknologi anak dalam teknologi digital. Dalam pengembangan literasi digital terdapat empat indikator yang meliputi *Operational Skill*, *Thinking Skill*, *Collaboration Skill*, dan *Awareness Skill*.²² Pada indikator operasional (*operational skill*), kemampuan literasi dasar pada anak usia dini meliputi kemampuan membaca, menulis, memahami simbol, dan menghitung angka. Untuk indikator berpikir (*thinking operational*), kemampuan literasi digital meliputi menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya. Dalam indikator kerjasama (*collaboration skill*), kemampuan literasi digital meliputi anak saling berbagi informasi antara kerjasama tim dan jaringan. Indikator terakhir yaitu awareness skill merupakan indikator yang mempunyai rata-rata pencapaian paling rendah, hanya baik (tidak terlalu baik).²³

e. Tingkatan-tingkatan pengembangan literasi digital pada anak usia dini

Menurut Mayes dan Fowler, pengembangan literasi digital memiliki prinsip berjenjang yang terdiri dari beberapa tingkatan. Tingkatan pertama mencerminkan kemajuan dalam keterampilan,

²² Ilham Rofi Alrosyid, "Hubungan Literasi Digital Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah MI Romlo Afifah", (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), www.aging-us.com.

²³ Irhandayaningsih Ana, "Digital Literacy Assessment Model in Learning Management System : A Self-Directed Learning Perspective" 03017 (2022).

konsep, pendekatan, dan perilaku yang disebut kompetensi digital. Kedua, keterampilan penggunaan digital yang mengarah pada pengaplikasian. Ketiga, modifikasi digital dengan kreativitas dan inovasi sehingga dapat menemukan hal-hal baru dan lebih menarik dalam menggunakan teknologi digital. Penerapan pada anak usia dini berfokus pada tahap pertama yaitu keterampilan dasar dan kompetensi digital. Perlunya peran seorang guru dan orang tua untuk memastikan penggunaan teknologi yang tepat dan seimbang. Strategi yang dapat diterapkan antara lain dengan pendekatan edukatif melalui penggunaan aplikasi dan perangkat yang dirancang khusus untuk anak usia dini, dengan mengawasi penggunaan teknologi secara langsung dan memberikan bimbingan secara terus menerus, pembatasan waktu dalam penggunaan perangkat digital untuk mencegah kecanduan pada anak, serta mengimbangi kegiatan penggunaan teknologi digital dengan aktivitas fisik dan sosial lainnya untuk memastikan perkembangan holistik anak namun, seiring bertambahnya usia dan kemampuan anak maka mereka akan beralih ke jenjang kedua dimana penggunaan teknologi menjadi lebih terarah dan disiplin. Pada akhirnya, mereka akan mencapai pada tingkat kreativitas dan inovas dimana teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat belajar tetapi juga sebagai media untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menarik.²⁴ Dengan pendekatan yang terstruktur dan berjenjang, pengembangan literasi digital dapat membantu anak-anak tidak hanya menguasai teknologi tersebut secara bijak, kreatif, dan inovatif.

²⁴ Elise Muryanti Desi Nur Safitri, "Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal," *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>.

f. Urgensi literasi digital pada anak usia dini

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, literasi digital merupakan hal yang urgen untuk dikenalkan kepada anak. walaupun pada masa ini anak-anak belum bisa memahami esensi dan substansi literasi digital secara utuh, namun demikian pengenalan melalui teknologi sederhana dapat dilakukan kepada anak-anak. Selain itu, tidak hanya sebatas mengenalkan namun harus bisa mengembangkan kemampuan literasi digital kepada anak dengan memberikan pertahanan dan pengetahuan awal dalam melakukan interaksi sosial diruang digital.

g. Peluang Literasi Digital pada anak

Dalam ekstrakurikuler komputer tentunya akan sangat memberikan peluang dalam literasi digital pada anak dibandingkan dengan pembelajaran tradhisional yang mana melalui literasi digital maka memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam pengajaran dengan menggunakan bantuan teknologi dan kecerdasan kemajuan dalam berteknologi. Berikut beberapa peluang dari adanya ekstrakurikuler komputer dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada anak, diantaranya:

1) Mendukung Kemajuan Pendidikan

Menurut Restianty, salah satu alasan utama pentingnya keterampilan literasi komputerisasi yaitu karena meningkatnya penggunaan teknologi dalam pendidikan. Sejak 15 tahun yang lalu, sudah ada pengajaran utana disekolah dan universitas melalui komputer, tablet dan internet yang tidak hanya akan memperkaya dalam proses pembelajaran tetapi juga untuk mempersiapkan siswa di dunia kerja yang semakin terhubung secara digital.

2) Pemberantasan Buta Aksara

Berdasarkan fakta di Indonesia bahwa pada saat ini tidak disebutkan jumlah orang yang buta huruf dalam menggunakan teknologi dan informasi. Sebagai orang tua dan guru tentunya memiliki peran penting dalam mengajarkan anak tentang adanya literasi dan membantu dalam pembelajarannya. Implementasi literasi digital juga perlu diintegrasikan sejak dini untuk mempersiapkan generasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkannya secara positif.

3) Mendukung keterampilan peserta didik

Melalui literasi digital dapat memberdayakan peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat diterapkan pada berbagai jenis teknologi dimasa sekarang maupun dimasa depan. Literasi digital memiliki peran kunci dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia yang semakin terhubung dan berbasis teknologi.²⁵

h. Manfaat Literasi Digital

Adapun manfaat literasi digital yaitu sebagai berikut:

1) Menghemat Waktu.

Waktu akan lebih berharga karena proses mencari dan menemukan informasi menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus layanan online juga dapat menghemat waktu karena tidak perlu untuk mengunjungi tempat layanannya.

2) Belajar Lebih Cepat.

Misalnya seorang pelajar yang perlu mencari definisi atau istilah penting di glosarium maka lebih cepat dengan

²⁵ Fadlin Fajri, Mardianto, dan Muhammad Irwan Padli Nasution, "Literasi Digital: Peluang Dan Tantangan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Digital Literacy: Opportunities and Challenges in Building Student Character," *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023).

memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

3) Menghemat Uang.

Saat ini banyak aplikasi khusus yang berisi tentang perbandingan diskon sebuah produk. Bagi seseorang yang bisa memanfaatkan aplikasi tersebut, maka ini bisa menghemat pengeluaran ketika akan melakukan pembelian online di internet.

4) Membuat Lebih Aman.

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Ini bisa menjadi referensi ketika mengetahui dengan tepat sesuai kebutuhannya. Sebagai contoh ketika seseorang akan pergi ke luar negeri, maka akan merasa aman apabila membaca berbagai macam informasi khusus tentang negara yang akan dikunjungi itu.

5) Selalu Terhubung.

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

6) Dapat Membuat Keputusan Lebih Baik

Dengan kemampuan mencari, mempelajari, menganalisis, dan membandingkan informasi maka individu dapat membuat keputusan yang lebih informatif dan beralasan. Informasi yang bernilai adalah informasi yang mempengaruhi penerima untuk membuat keputusan yang tepat dan bertindak berdasarkan informasi tersebut. Melalui peningkatan literasi digital maka akan memberdayakan individu dalam mengoptimalkan pengambilan keputusan yang semakin kompleks dan berteknologi tinggi.

7) Dapat Mempengaruhi Dunia

Literasi digital memberikan kekuatan kepada individu untuk mempengaruhi dunia disekitar mereka melalui tulisan dan konten digital. dengan menyebarkan ide-ide, meningkatkan kesadaran tentang isu-isu penting, berpartisipasi dalam diskusi publik maka individu dapat memainkan peran aktif dalam perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Pleh karena itu, literasi digital tidak hanya penting untuk kemajuan pribadi tetapi memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap masyarakat dan dunia.²⁶

2. Anak Usia Dini

a. Pengertian anak usia dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Anak Usia Dini didefinisikan sebagai anak sejak lahir hingga berusia enam tahun. Sedangkan, dalam sudut pandang fisiologis, terdapat dua rentang usia pada anak usia dini yaitu pada usia lahir hingga 3 tahun (bayi dan toddler) dan usia 3-6 tahun (masa anak awal). Menurut Prof. Marjorry Ebbeck dari Australia mengatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-8 tahun dimana pada masa ini anak mengalami masa yang dinamakan masa peka sehingga pada usia tersebut akan sangat efektif untuk bisa mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak.²⁷

Masa usia dini merupakan masa yang paling penting dalam kehidupan karena pada masa ini terbentuklah fondasi dan dasar kepribadian yang nantinya akan menentukan pengalaman

²⁶ Chamdan Mashuri et al., *BUKU AJAR LITERASI DIGITAL*, ed. oleh Tim Penyusun, *Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*, 1 ed. (Jawa Barat, 2022). hlm. 11-13

²⁷ Ni Luh Ika Windayani et al., *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. oleh I Putu Yoga Purandina, *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 1 ed. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

selanjutnya yang akan dialami oleh anak. Pada saat anak berusia 0-7 tahun disebut sebagai masa anak kecil (masa bermain) dan pada saat anak usia 7-14 tahun disebut sebagai masa anak-anak (masa belajar atau masa sekolah rendah). Usia dini merupakan periode awal yang menjadi dasar pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia yang ditandai dengan periode keemasan atau biasa disebut the golden age yang mana potensi dalam diri anak seperti potensi jasmani, rohani maupun keterampilannya akan berkembang menjadi lebih baik.²⁸

b. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini menurut Redekamp dan Coople dalam Siti Aisyah:

1) Keterkaitan Aspek Perkembangan

Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi antara satu sama lain.

2) Urutan Perkembangan

Perkembangan fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif anak terjadi dalam urutan tertentu yang relatif dapat diramalkan.

3) Variasi Perkembangan

Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.

4) Pengaruh kumulatif pengalaman awal anak dan tertunda terhadap perkembangan anak.

²⁸ M. Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENURUT KONSEP ISLAM*, ed. oleh Budiyadi, *AMZAH*, 1 ed. (Jakarta: AMZAH, 2018), <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>

- 5) Adanya pengaruh sosial budaya yang majemuk sehingga mempengaruhi perkembangan dan cara belajar anak.
- 6) Sebagai pembelajar aktif maka anak akan berusaha untuk membangun pemahamannya tentang lingkungan disekitar melalui pengalaman fisik, soial, dan pengetahuan yang diperolehnya.
- 7) Interaksi biologis dan lingkungan dapat menciptakan perkembangan-perperkembangan dan proses belajar baik melalui lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
- 8) Bermain merupakan peran yang penting sebagai sarana bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.
- 9) Anak yang berkesempatan untuk mempraktikkan berbagai ketrampilan yang diperoleh dan memahami tantangan setingkat lebih tinggi dari hal-hal yang dikuasainya akan mengalami percepatan dalam perkembangannya.
- 10) Anak-anak memiliki berbagai modalitas (seperti tipe visual, auditif, kinestetik, atau gabungan dari tipe-tipe tersebut) untuk mempelajari sesuatu sehingga dapat mempelajari hal-hal yang berbeda dengan menunjukan hal-hal yang diketahuinya.
- 11) Kondisi optimal anak untuk berkembang dan belajar ada dalam komunitas yang bisa menghargai, dapat memenuhi kebutuhan fisiknya, dan aman secara fisiologis.²⁹

c. Perkembangan anak usia dini

Berdasarkan sudut pandang psikologis dapat dipetakan ke dalam empat aspek berikut:

²⁹ Nabila Putri Widya Ningrum et al., "Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022).

1) Agama dan moral

Perkembangan agama pada anak usia dini identik dengan pemahaman tentang adanya Tuhan. Anak mulai mengenal dan memahami konsep ketuhanan sesuai dengan ajaran agama yang diajarkan oleh keluarga atau lingkungan sekitarnya. Sedangkan, perkembangan moral pada anak usia dini berkaitan erat dengan pemahaman dan kemampuan anak untuk mematuhi aturan secara sederhana. Anak mulai membedakan anatar benar dan salah serta memahami pentingnya mengikuti aturan dan norma yang diajarkan oleh lingkungan sosial dan agama. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan agama dan moral pada anak usia dini mencakup kemampuan anak dalam memahami konsep ketuhanan dan mematuhi aturan sesuai dengan ajaran agama yang diajarkan.

2) Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah proses yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) dan kemampuan mempelajari serta memahami lingkungan sekitar mereka. Teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget menggambarkan bahwa anak usia dini berada dalam dua tahap perkembangan kognitif yaitu:

- a) Tahap sensorimotor yaitu pada saat anak berusia nol sampai dua tahun.
- b) Tahap Praoperasional pada saat anak berusia dua sampai enam tahun.

Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bermain dalam perkembangan kognitif anak. Teknologi digital dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk mendukung interaksi dan bermain edukatif. Hal tersebut dapat mencakup pada penyediaan alat bermain edukatif yang

menarik, memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi, serta memberikan dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu anak.

3) Bahasa

Menurut Montessori, anak-anak bisa memperoleh bahasa secara lengkap pada usia dua tahun karena pada usia tersebut anak bisa berkomunikasi dengan bahasa secara lengkap dan bisa menyampaikan keinginan dan kemauannya dengan baik.³⁰ Pengembangan bahasa pada anak usia dini ditujukan agar anak mampu menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar dengan baik.

4) Sosial-Emosional

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain sesuai norma sosial dan kemampuan untuk mengenali serta mengolah emosi mereka.

3. Ekstrakurikuler Komputer

a. Pengertian

Ekstrakurikuler komputer merupakan gabungan dari dua kata yaitu ekstrakurikuler dan komputer. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang ditujukan untuk membantu perkembangan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan.³¹ Sedangkan komputer diartikan sebagai

³⁰ Kurniawan Heru dan Kasmianti, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, ed. oleh Ubadah, 1 ed. (Banyumas: CV. Rizquna, 2020).

³¹ Yoyo Zakaria Ansori, "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2452>.

perangkat elektronik yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain.³²

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler komputer merupakan kegiatan diluar jam pembelajaran yang diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan dengan menggunakan perangkat komputer yang dalam kegiatannya mempelajari tentang perangkat lunak maupun perangkat keras pada komputer .

b. Manfaat

Ekstrakurikuler komputer tentu saja memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini, diantaranya yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan menggunakan teknologi
- b. Menstimulasi perkembangan anak
- c. Menumbuhkan bakat dan minat pada anak
- d. Membantu anak untuk bisa menyelesaikan masalah secara mandiri
- e. Melatih kreativitas anak

c. Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer

Kegiatan dalam ekstrakurikuler komputer tentunya idak hanya terdiri dari satu kegiatan saja melainkan memiliki berbagai kegiatan yang menyenangkan dan menambah pengetahuan bagi anak usia dini. Beberapa kegiatan ekstrakurikuler komputer bagi anak usia dini diantaranya:

- 1) Pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer
- 2) Bermain game edukatif
- 3) Belajar menggambar dan mewarnai dengan komputer
- 4) Belajar mengetik dan menggunakan aplikasi pengolah kata
- 5) Mempelajari dasar-dasar pemrograman

³² Rio Wirawan Nazarudin Ahmad, Erni Widiarti, Tri Rahayu, Theresiawati, Tirsia Ninia Lisa, Wahyudi, Henki Bayu Seta, Abraham Manuhutu, Iin Ernawati, Syahrul Hidayanto, *Pengantar Ilmu Komputer*, ed. oleh Nazarudin Ahmad, *Widina Media Utama*, Pertama (Bandung: Widina Media Utama, 2022), [http://repository.uinsu.ac.id/8611/1/Modul Perkuliahan PIK %283%29.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8611/1/Modul%20Perkuliahan%20PIK%20%283%29.pdf).

d. Peran pendidik dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer

Sebagai seorang pendidik tentunya mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer, diantaranya:

- 1) Menyusun program ekstrakurikuler komputer yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak
- 2) Memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler komputer dengan kreatif dan menarik
- 3) Bekerja sama dengan orang tua untuk mendukung minat dan bakat anak
- 4) menggunakan komputer yang aman dan bertanggung jawab bagi anak

B. Penelitian Terkait

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai penelitian yang membahas Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara, maka peneliti melakukan kajian pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan diantaranya yaitu:

Indah Sri Anggita menyatakan bahwa implementasi literasi digital oleh guru dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang meliputi beberapa tahapan: tahap persiapan menentukan tujuan pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran yang menarik, tahap pelaksanaan memberikan arahan tentang berbagai kegiatan yang akan dilakukan, serta memberi kesempatan pada anak untuk bertanya dan mempraktikkan kegiatan satu persatu. Pada tahap evaluasi, guru menilai perkembangan anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, selain itu literasi digital guru dilakukan untuk meningkatkan standar pencapaian anak sesuai dengan kemendikbud 137.³³ Adapun persamaan dari peneliti dengan penelitian

³³ Indah Sri Anggita, "LITERASI DIGITAL GURU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (STUDI KASUS RA NURUL YAQIN RIAU)," *Science* (Universitas Islam Sunan Kalijaga, 2022).

Indah Sri Anggita yaitu sama-sama membahas tentang literasi digital. Sedangkan perbedaan antara peneliti dengan penelitian tersebut yaitu terletak pada tujuan penelitiannya bahwa peneliti bertujuan untuk mengetahui pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini sedangkan penelitian dari Indah Sri Anggita bertujuan untuk meningkatkan standar pencapaian anak melalui literasi digital.

Dian Miranda, Marmawi, Andini Linarsih, dan Annisa Amalia menyatakan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, namun sebaliknya jika konsumsi media digital yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu ada pembatasan dalam penggunaan media digital pada anak dengan mengenalkan dan meliterasikan berbagai jenis media kepada anak sehingga tidak hanya fokus pada gawai tetapi juga dapat menikmati berbagai media lain yang bermanfaat dan menyenangkan.³⁴ Adapun persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama membahas tentang literasi digital pada anak, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media digitalnya bahwa peneliti menggunakan media komputer sebagai sarana pengembangan kemampuan literasi digital sedangkan penelitian Dian Miranda, Andini Linarsih, dan Annisa Amalia menggunakan media gawai (*handphone*).

Yunita dan Sri Watini menyatakan bahwa TV Sekolah bisa menjadi alternatif untuk memperkenalkan literasi digital pada anak-anak tanpa adanya kekhawatiran kontaminasi konten-konten negatif, TV Sekolah juga menyediakan program-program yang sesuai dengan kebutuhan stimulasi anak usia dini.³⁵ Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang literasi digital pada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan media literasi media yaitu peneliti menggunakan

³⁴ Dian Miranda et al., "Pengenalan Keterampilan Literasi Digital pada Anak Usia Dini," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2767>.

³⁵ Yunita and Sri Watini, "Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui TV Sekolah," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022), <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729>.

media komputer sedangkan penelitian Yunita dan Sri Watini menggunakan TV sebagai medianya.

Zulfa Husni Lathifah mengatakan program-program yang tersedia di dikomputer memberikan rasa antusias dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, penggunaan media komputer dalam pembelajaran membantu anak-anak memahami konsep matematika dengan lebih mendalam.³⁶ Adapun persamaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media komputer. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitiannya bahwa peneliti menjadikan kemampuan literasi digital pada anak usia dini, sedangkan penelitian dari Zulfa Husni Latifah objeknya terkait konsep matematika pada anak.

Muniroh Munawah menyatakan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan digital literasi anak adalah dengan belajar coding.³⁷ Permainan *coding Robokids STEAM* bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan literasi di digital anak usia dini dimana anak-anak dapat memahami konsep simbolisasi dan presentasi, menjelajahi struktur kontrol dasar seperti sebab dan akibat, mengembangkan kemampuan memperbaiki kesalahan (*debugging*), serta memahami urutan menggerakkan robot dengan remot dalam permainan coding robokids STEAM. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperkenalkan coding ke dalam pembelajaran dikelas sebagai salah satu cara mengenalkan pendidikan literasi digital pada anak-anak di PAUD. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama terkait literasi digital. Sedangkan perbedaan penelitian peneliti yaitu terletak pada kemampuan yang dikembangkan pada anak bahwa peneliti melakukan pengembangan pada kemampuan literasi digital melalui teknologi komputer

³⁶ Zulfa Husni Lathifah, "Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Di TK Islam Al-Ikhlas Bandung" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2021).

³⁷ Perdana Afif Luthfy Muniroh Munawar, Sri Suciati, Bagus Ardi Saputro, "Evaluasi Program Literasi Digital di PAUD Melalui Robokids STEAM Coding Game," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4140>.

sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Muniroh Munawah kemampuan anak melalui belajar *coding*.



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap, dimulai dari penentuan topik, pengumpulan data dan analisis data, sehingga akhirnya diperoleh pemahaman dan pengertian mengenai topik gejala atau isu tertentu. Sedangkan menurut Creswell, metode penelitian adalah suatu pendekatan atau strategi yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena sentral yang menjadi fokus penelitian.³⁸

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Pada dasarnya penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti melalui proses berfikir induktif. Dalam pendekatan ini, peneliti terlibat langsung dalam situasi dan setting fenomena yang diteliti untuk mendapatkan perspektif dan kontekstual.³⁹ Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yang fokus utamanya memberikan gambaran secara rinci dan mendalam tentang fenomena yang diamati. Tujuannya bukan untuk menerima atau menolak hipotesis melainkan untuk memahami dan mendeskripsikan gejala-gejala yang muncul dalam konteks yang spesifik.⁴⁰

Dari pernyataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti berusaha untuk mendapatkan

³⁸ J.R. Raco, *METODE PENELITIAN KUALITATIF: JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA*, ed. oleh Arita L, PT Grasindo, Pertama (Jakarta: PT Grasindo, 2010).

³⁹ Miza Nina Adlini et al., "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.

⁴⁰ Suyitno, *Metode Penelitian Kualitatif KONSEP, PRINSIP DAN OPERASIONALNYA*, ed. oleh Ahmad Tanzeh, pertama (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2018). hlm. 35

wawasan yang mendalam dan menyeluruh tentang fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan induktif dengan tujuan utamanya untuk memahami dan memberikan gambaran secara kompleks tentang objek penelitian. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai instrumen kunci dan fokusnya adalah mendalami objek penelitian dengan cara mendeskripsikan fenomena sosial, peristiwa, dan realitas yang ada.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di TK Kelurahan Sokanegara, tepatnya di Jalan Dr. Angka No. 26, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Lokasi penelitian berdekatan dengan pusat Pemerintahan Kabupaten Banyumas. TK Kelurahan Sokanegara memiliki tanah dengan luas 3.010 m² dan bangunan permanen seluas 2800 m² serta halaman seluas 210 m². Sedangkan dilihat dari sisi lokasi, area gedung TK Kelurahan Sokanegara memiliki letak yang sangat strategis karena berada ditepi jalan raya, bersampingan dengan klinik, dan permukiman penduduk.

Beberapa alasan peneliti memilih lokasi penelitian di TK Kelurahan Sokanegara yang didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut: TK Kelurahan Sokanegara merupakan salah satu sekolah yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk anak usia dini yang mana khususnya di wilayah Purwokerto Timur belum banyak sekolah yang setara mengadakan ekstrakurikuler tersebut. Selain itu, belum banyak peneliti yang melakukan penelitian terkait literasi digital khususnya di daerah Purwokerto serta sarana dan prasarana yang mendukung penelitian

a. Profil TK Kelurahan Sokanegara

TK Kelurahan Sokanegara adalah sekolah swasta yang didirikan pada tanggal 12 Agustus 1977 dan mulai beroperasi pada

tanggal 1 Maret 1978. Pendirian sekolah dilatarbelakangi oleh gejala kemerosotan moral dengan didonatori oleh 192 warga Desa Sokanegara. Saat ini, TK Kelurahan Sokanegara memiliki akreditasi B dan berada dibawah naungan Kantor Dinas Pendidikan dan Badan Pembina Taman Kanak-Kanak (BPTK) Jawa Tengah.⁴¹ Sekolah ini menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar, yang sejalan dengan prinsip merdeka bermain dan prinsip merdeka belajar dimana guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi anak-anak untuk dapat berpikir inovatif, kritis, dan kreatif.

Selain itu, fasilitas yang disediakan oleh TK Kelurahan Sokanegara termasuk dalam kategori baik karena fasilitas yang diberikan sudah memadai. Adapun fasilitas di sekolah tersebut diantaranya berupa lokasi strategis pusat kota, area bermain yang luas, ruang pusat sumber belajar, ruang kelas, unit kesehatan siswa (uks), laboratorium komputer, area parkir, mushola, aula, toilet, dan yang lainnya.

b. Visi, Misi, dan Tujuan TK Kelurahan Sokanegara

Visi TK Kelurahan Sokanegara ialah “Terwujudnya anak-anak yang cerdas, trampil, dan berakhlak mulia”. Adapun Misi-misinya adalah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan inovatif
- 2) Mendidik anak secara optimal sesuai tahapan perkembangan anak
- 3) Membentuk peserta didik melalui pembiasaan sikap dan teladan yang baik

Tujuan TK Kelurahan Sokanegara yaitu terbentuknya perkembangan peserta didik sesuai dengan minat, bakat, dan potensi anak secara bertahap dan berkesinambungan.

⁴¹ Hasil dokumentasi pada Rabu, 15 Mei 2024

c. Keadaan Guru

TK Kelurahan Sokanegara memiliki jumlah guru tetap sebanyak 6 orang sedangkan jumlah guru pengampu pada kegiatan ekstrakurikuler sebanyak 6 orang. Rata-rata guru tetap di TK Kelurahan Sokaegara telah menempuh pendidikan sarjana S1. Sedangkan untuk guru pengampu pada kegiatan ekstrakurikuler rata-rata sedang menempuh pendidikan S1.

d. Keadaan Peserta Didik

Mayoritas peserta didik pada Tahun Ajaran 2023/2024 berasal dari masyarakat desa sekitar sekolah tersebut. Baik kelas menengah atas maupun bawah. Peserta didik di TK Kelurahan Sokanegara memiliki tiga rombongan belajar yang terdiri dari satu rombongan untuk kelompok A dan dua rombongan untuk kelompok B dengan latar belakang peserta didik yang beragam, ada beberapa yang telah mengikuti kelompok bermain dan bersekolah di TPA untuk belajar mengaji tetapi ada juga beberapa peserta didik yang belum pernah sekolah.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti bahwa saat ini jumlah peserta didik mengalami penurunan dibandingkan tahun ajaran sebelumnya disebabkan adanya *virus corona* yang melanda pada tahun 2020.⁴² Pada tahun ajaran 2023/2024 sebanyak 46 anak aktif mengikuti pembelajaran di TK Kelurahan Sokanegara dengan perincian jumlah peserta didik kelas A sebanyak 12 anak, kelas B1 sebanyak 17 anak, dan kelas B2 sebanyak 17 anak.⁴³

e. Keadaan Ruang Komputer

Ruang kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara terletak di sebelah selatan ruang kelas A dan didepan

⁴² Hasil wawancara dengan Ibu Setyo Rini pada Sabtu, 23 Maret 2024

⁴³ Hasil dokumentasi absensi ekstrakurikuler komputer pada tanggal 14 Mei 2024

ruang kelas B1 serta sebelah barat toilet anak. Posisi ruang komputer menghadap ke arah utara. Di dalam ruangan komputer terdapat beberapa perangkat komputer seperti: *PC*, *speaker*, *keyboard*, dan *mouse*. Selain itu, di dalam ruangan komputer terdapat beberapa meja, beberapa kursi, sebuah etalase yang berisikan seragam sekolah, beberapa piala yang berada diatas etalase, dan terdapat dua bingkai foto.⁴⁴

f. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan alat-alat yang digunakan sebagai salah satu faktor penunjang dalam kegiatan pembelajaran. TK Kelurahan Sokanegara selalu berupaya untuk melengkapi segala kebutuhan sarana maupun prasarana demi tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Beberapa sarana dan prasarana yang disediakan TK Kelurahan Sokanegara dalam menunjang kegiatan yaitu: ruang kepala sekolah dan ruang guru dengan keadaan baik, lapangan bermain dalam keadaan baik, fasilitas komputer yang cukup memadai, dan masih banyak yang lainnya.

2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian dilaksanakan selama tiga bulan yaitu dari 15 Maret 2024 sampai 15 Mei 2024. Namun, berbagai dokumen dan referensi pendukung yang terkait pengembangan kemampuan literasi digital anak di TK Kelurahan Sokanegara dimulai sejak penelitian melakukan pra-penelitian.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini fokus pada kemampuan literasi digital anak. Objek ini akan diteliti melalui metode penelitian yang telah ditentukan untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang pengembangan

⁴⁴ Hasil observasi di Ruang Komputer pada Sabtu, 23 Maret 2024

kemampuan literasi anak melalui ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara. Sedangkan subjek penelitian ini yaitu:

a) Guru ekstrakurikuler komputer

Guru ekstrakurikuler komputer pada saat ini yaitu Bapak Muhammad Mukhtar Al-Fian. Beliau menjadi guru ekstrakurikuler sejak pertengahan bulan Juli 2023. Melalui guru ekstrakurikuler komputer, peneliti mengharapkan dapat memperoleh informasi terkait kemampuan literasi digital anak melalui ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara yang menjadi obyek dalam penelitian.

b) Wali Murid di TK Kelurahan Sokanegara

Wali murid merupakan orang tua anak yang menjadi salah satu subjek dalam penelitian berperan sebagai informan yang diharapkan melalui mereka dapat memperoleh informasi terkait kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh anak-anak mereka.

c) Peserta Didik

Peserta didik yang dimaksud adalah seluruh anak-anak yang aktif pada pembelajaran Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah sekitar 46 anak. Melalui anak-anak diharapkan peneliti dapat memperoleh informasi yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan literasi digital di TK Kelurahan Sokanegara.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), observasi merupakan peninjauan secara cermat. Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap keadaan, objek, atau peristiwa yang akan diteliti. Hasil dari observasi ditulis dalam bentuk teks laporan yang mencakup perincian objek pengamatan. Dengan kata lain pengamatan atau observasi merupakan aktivitas mengamati suatu proses atau objek dengan tujuan merasakan dan memahami pengetahuan karena fenomena tersebut. Proses ini melibatkan penggunaan pengetahuan

yang sudah ada untuk menginterpretasikan temuan-temuan baru sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan mendukung kemajuan penelitian.⁴⁵ Observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara dari awal hingga akhir kegiatan.

Tabel 1 Jurnal Observasi Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Selasa, 23 April 2024	Observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer Kelas B1
2.	Kamis, 25 April 2024	Observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer Kelas A
3.	Kamis, 2 Mei 2024	Observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer Kelas B1
4.	Selasa, 7 Mei 2024	Observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer Kelas B1
5.	Rabu, 8 Mei 2024	Observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer Kelas B2
6.	Kamis, 15 Mei 2024	Observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer Kelas B2

2. Wawancara

Teknik wawancara atau biasa disebut dengan *interview* merupakan salah satu metode pengambilan data yang melibatkan komunikasi lisan antara peneliti dan responden untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Wawancara dapat dilakukan dalam berbagai bentuk yaitu terstruktur, semi terstruktur, dan tak terstruktur.⁴⁶ Dengan menggunakan teknik wawancara yang sesuai,

⁴⁵ Adinda Pratiwi,dkk, "Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL," Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah 2, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877>.

⁴⁶ M.A Dr.Nursapia Harahap, "Penelitian Kualitatif ", ed. Dr. Hasan Sazali M.A, edisi pert (Medan Sumatera Utara: Wal ashri Publishing, 2020).

peneliti dapat mengumpulkan data yang mendalam dan esensial untuk memahami fenomena yang diteliti. Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan wawancara semiterstruktur. Penelitian dilakukan dengan menyusun pertanyaan terstruktur yang diajukan langsung kepada narasumber dengan kreativitas dan penerapan tambahan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Dengan pendekatan ini, diharapkan mendapatkan jawaban yang rinci melibatkan seluruh aspek penelitian. Tujuan dari wawancara ini yaitu untuk mengetahui masalah yang lebih terbuka dengan meminta narasumber untuk mengungkapkan pendapat dan perspektif mereka.

Wawancara oleh peneliti dilakukan dengan beberapa informan untuk mendapatkan informasi terkait pengembangan kemampuan literasi digital di TK Kelurahan Sokanegara. Peneliti mewawancarai beberapa narasumber seperti guru ekstrakurikuler komputer, anak-anak, dan orang tua anak. Kegiatan wawancara tersebut dilakukan di waktu yang berbeda sesuai dengan kesediaan informan dan dilakukan di tempat yang berbeda seperti di ruang tamu, aula, dan ruang tunggu penjemputan anak.

3. Dokumentasi

Menurut Cresswel, teknik dokumentasi dalam penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan data dari berbagai jenis dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang relevan dengan fenomena yang sedang diteliti. Dokumen dalam penelitian dapat mencakup berbagai bentuk seperti catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya. Dengan teknik dokumentasi dapat memberikan dimensi tambahan dalam memahami fenomena yang diteliti, terutama dari perspektif historis dan kebijakan.⁴⁷

⁴⁷ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

Peneliti mengambil dokumentasi menggunakan handphone terkait kegiatan yang dilakukan anak-anak selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung dan dokumentasi pada saat wawancara dengan guru, wali murid, dan anak-anak. Adapun dokumen yang dihasilkan berupa foto kegiatan, video kegiatan, serta catatan yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler komputer dan aktivitas di sekolah.

E. Teknik analisis data

Secara umum, dalam melakukan analisis data pada penelitian kualitatif banyak yang menggunakan model analisis data yang dicetuskan oleh Miles dan Huberman yang dikenal sebagai metode analisis data interaktif. Model ini menekankan pada aktivitas analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan sampai data mencapai kejenuhan. Tiga tahap utama dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman yaitu:⁴⁸

1. Reduksi Data

Reduksi merupakan proses merangkum, memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data yang mentah yang diperoleh dari lapangan sehingga akan mempermudah dalam pengumpulan data selanjutnya dan membantu peneliti dalam mencari dan menemukan data yang relevan dengan mudah saat dibutuhkan. Dalam reduksi data dapat menggunakan alat bantu berupa penggunaan perangkat seperti komputer, notebook, dan perangkat digital lainnya. Dalam proses mereduksi data, peneliti harus berfokus pada temuan baru atau hal-hal yang belum memiliki pola yang jelas karena hal tersebut bisa menjadi poin penting dalam pengembangan teori. Peneliti yang masih baru disarankan untuk mendiskusikan data dengan teman atau ahli yang berpengalaman agar dapat memperluas wawasan peneliti dan

⁴⁸ Sirajuddin Saleh, *ANALISIS DATA KUALITATIF*, ed. oleh Hamzah Upu, 1 ed. (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017).

membantu dalam mereduksi data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

2. Display Data (Penyajian Data)

Penyajian data dapat membantu mengorganisasikan informasi yang telah diperoleh sehingga lebih mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut. Penyajian data dapat dilakukan melalui bagan atau diagram yang menunjukkan hubungan antarkategori atau konsep yang ditemukan selama penelitian. Penyajian data pada penelitian kualitatif, menurut Miles dan Huberman, bahwa yang paling sering digunakan yaitu bentuk teks yang bersifat naratif. Narasi ini mencakup deskripsi mendetail mengenai temuan penelitian termasuk kutipan langsung dari partisipan untuk memberikan konteks dan kedalaman pemahaman. Selain teks naratif, Miles dan Huberman menyarankan penggunaan visualisasi seperti grafik, matriks, *network* (jaringan kerja), dan *chart* untuk menyajikan data kualitatif. Hal tersebut tentunya membantu dalam memahami hubungan kompleks antar variabel dan kategori dalam penelitian. Dengan demikian, penyajian data merupakan tahap kritis dalam analisis data kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk mengkomunikasikan temuan dengan jelas dan efektif, serta mendukung interpretasi yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Proses ini mencakup beberapa tahapan dan memiliki karakteristik khusus dalam penelitian kualitatif yaitu kesimpulan awal masih bersifat sementara dan tentatif yang dikarenakan kesimpulan tersebut dapat mengalami perubahan seiring dengan adanya data baru yang diperoleh sehingga perlu adanya pengumpulan bukti lebih lanjut yang akan diuji dan divalidasi hingga kesimpulan tersebut dapat dianggap lebih kuat. Namun, apabila kesimpulan yang diambil didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan tersebut dapat dianggap kredibel yang artinya temuan penelitian dapat dipercaya dan diandalkan.

Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian kualitatif memungkinkan untuk menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, namun kemungkinan juga tidak menjawab. Hal ini dikarenakan masalah dan rumusan masalah pada penelitian kualitatif bersifat sementara dan dapat berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Sering kali kesimpulan pada penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya tidak jelas menjadi lebih terang. Kesimpulan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran, hubungan kausal atau interaktif, maupun hipotesis atau teori.

F. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam sebuah penelitian kualitatif dilakukan dengan cara triangulasi data. Triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang telah dianalisis oleh peneliti akan menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk memverifikasi temuan dari sumber yang sama. Proses pengumpulan data pada triangulasi data dapat dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi, atau

kuesioner. Setelah pengumpulan data tersebut kemudian menentukan apakah terdapat perbedaan data yang disebabkan oleh perbedaan sudut pandang atau kesalahan pengumpulan data dan menyimpulkan data yang paling kredibel atau apakah semua data benar dalam konteks sudut pandang yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu melibatkan waktu pengumpulan teknik yang sama dengan berbagai waktu atau situasi yang berbeda untuk memastikan konsistensi dan validitas data yang diperoleh. Perbedaan waktu pengumpulan data dapat membantu mengidentifikasi apakah data tersebut stabil atau dipengaruhi oleh faktor temporal. Dalam pengecekan konsistensi data dapat dilakukan dengan membandingkan hasil data yang diperoleh dari berbagai waktu pengumpulan dan mencari pola atau perbedaan yang mungkin muncul berdasarkan waktu pengumpulan data. Apabila dalam menganalisis data pada waktu yang berbeda menunjukkan perbedaan maka peneliti perlu menganalisis perbedaan tersebut dan mempertimbangkan faktor-faktor seperti kondisi fisik dan emosional narasumber, situasi lingkungan, atau kejadian khusus yang mungkin mempengaruhi data. Bahkan jika diperlukan, pengumpulan data diulang beberapa kali sampai ditemukan konsistensi dan peneliti harus terus mengumpulkan data sampai yakin bahwa data yang diperoleh telah valid.⁴⁹

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 28 ed. (Bandung: ALFABETA, 2018). Hlm. 247

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara

Kompetensi pengembangan kemampuan anak di TK Kelurahan Sokanegara melalui kegiatan ekstrakurikuler komputer mengacu berdasarkan raport sekolah. Penggunaan raport digunakan sebagai alat penilaian, menunjukkan adanya standar tertentu yang digunakan oleh sekolah dalam menilai keberhasilan kegiatan ekstrakurikuler komputer. Melalui raport, guru dapat menilai perkembangan kemampuan anak selama kegiatan ekstrakurikuler komputer karena di dalam raport tersebut mencakup indikator yang dijadikan tolak ukur kemampuan anak yang harus dicapai disetiap semestinya. Berikut perincian kompetensi pengembangan kompetensi anak berdasarkan raport kindergarten.⁵⁰

Tabel 2 Indikator Kemampuan Anak Berdasarkan Raport Kindergarten

Semester I	Semester II
<p>A. Mengenal Komputer, terbagi menjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal bagian-bagian komputer 2. Mengenal cara mematikan komputer 3. Memegang mouse <p>B. Game, terbagi menjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Game mewarnai <ol style="list-style-type: none"> a. Alam b. Binatang c. Orang 	<p>A. Mengenal Komputer yang terbagi menjadi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan bagian-bagian komputer 2. Menyalakan komputer 3. Mematikan komputer <p>B. Game Puzzle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Game Puzzle 2. Game berhitung <p>C. Paint Brass</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar dan mewarnai bentuk geometri:

⁵⁰ Hasil dokumentasi Raport Kindergarten pada Kamis, 25 April 2024

2. Game angka	a. Kubus
3. Game huruf	b. Balok
C. Paint Brass	c. Limas segi empat
1. Membuka program paint brass	d. Prisma segi tiga
2. Membuat garis:	e. Tabung silinder
a. Lurus	2. Menggambar dan mewarnai
b. Lengkung	a. Gunung
3. Menggambar bentuk geometri:	b. Rumput
a. Lingkaran	c. Piring dan gelas
b. Segi empat	d. Mobil
c. Segi lima	e. Pensil
d. Segi enam	f. Rumah
4. Menggambar	g. Boneka
a. Bintang	h. Ikan
b. Topeng	i. Kupu-kupu
c. Bunga	
d. Balon	

B. Tahap-Tahap Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak di TK Kelurahan Sokanegara

Pengembangan kemampuan literasi digital mencakup beberapa tahap yang harus dilakukan yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun perincian pada tahapannya yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Ekstrakurikuler Komputer

Tahap persiapan merupakan langkah awal dalam merancang suatu kegiatan agar dapat berjalan dengan efektif. Pada tahap ini, guru melakukan berbagai persiapan untuk memastikan kelancaran dan kesuksesan dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer. Persiapan yang

dilakukan sebelum kegiatan ekstrakurikuler komputer dimulai, meliputi:

a. Guru Menyusun RPPH

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara disusun oleh Pak Alfian selaku guru ekstrakurikuler komputer yang dilakukan sehari sebelum kegiatan dilaksanakan. Tidak ada penyusunan secara khusus dalam pembuatan RPPH kegiatan ekstrakurikuler komputer. RPPH yang disusun tentunya disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak.

b. Guru Mempersiapkan Perangkat Komputer Yang Akan Digunakan

Perangkat komputer yang digunakan dalam ekstrakurikuler komputer berupa perangkat keras (*hardware*). Supaya perangkat keras dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tugasnya maka perangkat keras (*hardware*) haruslah diiringi dengan perangkat lunak (*software*). Adapun hardware yang dipersiapkan oleh guru ekstrakurikuler komputer dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer yaitu:

- 1) Ruang komputer yang nyaman dan bersih
- 2) *Mouse*
- 3) *Keyboard*
- 4) *Speaker*
- 5) *PC*
- 6) *Komputer*
- 7) *Flasdisk*⁵¹

Untuk persiapan ruangan, biasanya dilakukan oleh petugas kebersihan dari sekolah dengan menyapu ruangan dan guru membersihkan perangkat komputer dengan menggunakan kemoceng. Selain itu, guru melakukan persiapan perangkat, baik

⁵¹ Hasil observasi di Ruang Komputer pada Selasa, 23 April 2024

software maupun *hardware* sebelum kegiatan ekstrakurikuler komputer dilaksanakan. Guru memastikan perangkat yang akan digunakan aman bagi anak dan dapat berfungsi dengan semestinya.

c. Guru Mempersiapkan Pembelajaran Berupa Aplikasi Dalam Komputer

Guru ekstrakurikuler komputer menyiapkan aplikasi pembelajaran yang akan digunakan berupa aplikasi *game puzzle*, aplikasi *devine kids* dan aplikasi *microsoft paint*. Sebelum anak-anak melakukan kegiatan menggunakan aplikasi tersebut, guru akan mencoba menggunakannya terlebih dahulu. Hal tersebut dilakukan untuk menjamin keamanan anak-anak dalam melakukan kegiatan nantinya. Selain itu, agar menjamin anak-anak untuk bisa mengoperasikannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.⁵²

2. Tahap Pelaksanaan

Panduan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer anak di TK Kelurahan Sokanegara disusun oleh guru ekstrakurikuler komputer dengan batasan kegiatan ekstrakurikuler komputer masih hanya sebatas pengenalan perangkat komputer, dampak dari penggunaan komputer, dan pemahaman terkait fitur-fitur pada aplikasi yang digunakan. Sedangkan untuk materi kegiatan pada ekstrakurikuler komputer tidak ada batasan bagi anak, artinya semua anak mendapatkan materi yang sama berdasarkan dengan raport ekstrakurikuler komputer yang telah dibuat oleh sekolah.

Untuk pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara dilaksanakan setiap 4 kali dalam seminggu pada hari senin sampai kamis. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 08.30-10.30 WIB dengan sistem *rolling* dimana setiap kelas dalam waktu seminggu mendapatkan jadwal pelaksanaan yang berbeda-beda, namun terdapat satu kelas yang mendapatkan dua kali putaran dalam

⁵² Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Selasa, 23 April 2024

pelaksanaannya.⁵³ Misalnya, Kelas A terjadwal melaksanakan ekstrakurikuler pada Hari Senin, kemudian Hari Selasa jadwal kegiatan untuk Kelas B1, pada hari berikutnya yaitu Hari Rabu jadwal kegiatan untuk Kelas B2, dan pada Hari Kamis kegiatan ekstrakurikuler komputer kembali ke Kelas A. Begitupun untuk minggu selanjutnya menyesuaikan urutan kelasnya. Pada tahap ini, terjadi keberlangsungan interaksi antara anak dengan guru dalam suatu kegiatan. Berikut pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara:

a. Aplikasi *Microsoft Paint*

Aplikasi *Microsoft Paint* merupakan salah satu aplikasi program bawaan *windows* yang berfungsi untuk menggambar dan digunakan sebagai media pada kegiatan ekstrakurikuler komputer. Aplikasi tersebut merupakan salah satu aplikasi dasar yang dapat digunakan sebagai langkah awal dalam mendesain. Penggunaan aplikasi tersebut tepat digunakan untuk anak usia dini karena terdapat banyak fitur yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan pada anak, seperti menggambar, mewarnai, dan yang lainnya. Kegiatan yang dilakukan pada ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara melalui aplikasi *microsoft paint*, diantaranya:

1) Mengetik Abjad A-Z

Hari Selasa, 23 April 2024 kegiatan ekstrakurikuler komputer dimulai pada pukul 08.30-10.30 WIB. Kelas yang terjadwal kegiatan ekstrakurikuler komputer pada hari tersebut yaitu kelas B1. Kegiatan diikuti oleh seluruh anak-anak kelas B1 yang berjumlah 16 anak.⁵⁴ Berikut adalah

⁵³ Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Selasa, 23 April 2024

⁵⁴ Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Selasa, 23 April 2024

Rencana Pelaksanaan Kegiatan yang dirancang dalam ekstrakurikuler komputer:

Tabel 3 Kegiatan Mengetik dan Mengurutkan Abjad

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan perangkat komputer. 2. Guru memanggil 2 nama anak 3. Anak masuk ke ruang komputer.
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan tampilan <i>microsoft paint</i>. 2. Guru mengenalkan materi mengurutkan abjad dari A-Z menggunakan aplikasi <i>paint brass</i>. 3. Guru menunjukan fitur-fitur yang pada aplikasi. 4. Anak-anak kemudian diberi pengarahan menggunakan fitur-fitur untuk mengetik pada aplikasi. 5. Setelah anak selesai mengurutkan abjad dengan benar kemudian guru meminta untuk menghitung jumlah abjadnya. 6. Anak menyimpan hasil kerjanya secara mandiri.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan apresiasi dan semangat kepada anak untuk lebih rajin belajar lagi. 2. Anak kembali ke kelas.

Sebagian besar anak-anak Kelas B1 pada kegiatan ekstrakurikuler komputer sudah bisa mengoperasikan

aplikasi *microsoft paint* dengan baik. Hal tersebut terlihat pada saat Baim, Ahmad, Luna, Syadza, Key, Fisya, Jeje, Amanda, Arsyila, Bintang, Zilga, Hayyan, dan Vitra dapat mengarahkan mouse memilih fitur mengetik pada *monitor* dan dapat mengetik serta mengurutkan abjad pada keyboard hanya dengan arahan dari guru saja. Selain itu, kemampuan anak berkembang dengan mengetahui cara menghapus huruf salah dengan mengklik tombol *backspace* pada keyboard atau mengklik tanda panah kesamping kanan pada tampilan aplikasi dibagian pojok kiri. Anak juga bisa menyimpan hasil kerjanya secara mandiri dan mengetahui cara menyimpannya dengan cara mengklik tombol *f12* pada *keyboard* atau mengklik gambar buku dibagian pojok sebelah tanda panah. Anak mampu mengetik nama diri sendiri dan nama kelasnya serta mengetahui kegunaan tombol spasi untuk memberikan jarak dan enter untuk menyimpan setelah mengetik nama. Untuk beberapa anak yang lain seperti Rafa, Sultan dan Hanzel masih membutuhkan bantuan dari guru dalam mengerjakan.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan mengetik pada ekstrakurikuler komputer termasuk dalam kemampuan operasional (*operational skill*) pada indikator literasi digital. Pada saat anak mengetik huruf, mereka belajar mengeja dan memahami struktur kata serta kalimat dimana hal tersebut merupakan suatu keterampilan dasar bagi anak dalam penggunaan teknologi. Dengan pengawasan dan bimbingan secara terus menerus oleh guru maka kemampuan dasar tersebut dapat terus berkembang hingga anak dapat beralih dalam penggunaan teknologi agar lebih terarah dan disiplin. Dengan demikian, kegiatan mengetik dan mengurutkan abjad tidak hanya membantu mereka menjadi lebih mahir dalam

menggunakan teknologi tetapi juga membangun fondasi kuat untuk literasi digital yang akan bermanfaat bagi kehidupan anak.

2) Menggambar

Kelas yang terjadwal pada kegiatan ekstrakurikuler Hari Kamis, 25 April 2024 yaitu kelas A. Materi yang diberikan yaitu menggambar menggunakan media aplikasi *paint brass*.⁵⁵ Pada kali ini, guru tidak menyiapkan materi khusus. Kegiatan menggambar diserahkan kepada anak untuk menggambar bebas sesuai dengan keinginan anak. Berikut adalah Rencana Pelaksanaan Kegiatan yang dirancang dalam ekstrakurikuler komputer:

Tabel 4 Kegiatan Menggambar Bebas

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media. 2. Guru memanggil 2 anak terlebih dahulu untuk masuk ke ruang komputer. 3. Anak memasuki ruang komputer
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan aplikasi <i>paint brass</i>. 2. Guru memberikan arahan kepada anak dan menanyakan kepada anak ingin menggambar apa. 3. Anak kemudian menarik mouse dari atas kesamping sehingga membuat gambar persegi, kemudian diulangi sebanyak 3 kali membentuk truck. Setelah itu, anak membuat garis lurus untuk

⁵⁵ Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Kamis, 25 April 2024

	<p>menggabungkan antar kotak persegi tersebut. Anak kemudian membuat roda dengan menggunakan bentuk lingkaran sebanyak 2 buah.</p> <p>4. Anak diminta untuk mewarnai gambar tersebut. Karena anak sudah mengetahui fitur mewarnai sehingga anak langsung mengklik warna yang diinginkan.</p> <p>5. Kemudian anak menyimpan hasil kerjanya dengan mandiri.</p>
Penutup	<p>1. Guru memberi apresiasi dan semangat kepada anak untuk lebih rajin belajar lagi.</p> <p>2. Anak diperbolehkan keluar dari ruang komputer.</p>

Secara keseluruhan, anak-anak Kelas A memang belum sepenuhnya mampu mengoperasikan perangkat komputer dengan baik, hal tersebut seperti yang dikatakan oleh Pak Alfian selaku Guru Ekstrakurikuler Komputer, bahwa:

Untuk kelas A memang belum semuanya bisa hanya beberapa anak saja yang mampu mengoperasikan komputer. Anak-anak kelas A itu masih semuanya sendiri dan belum bisa sepenuhnya menerima arahan. Jadi, untuk materi kegiatannya biasanya saya tanyakan kepada anak mau menggambar apa atau ingin mewarnai apa.⁵⁶

Kelas A merupakan kelas yang paling kecil dengan usia paling kecil dibandingkan dengan kelas lainnya. Usia

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Pak Alfian (Guru Ekstrakurikuler Komputer) pada Rabu, 27 Maret 2024.

anak-anak di kelas A sekitar 4-5 tahun sehingga kemampuan anak juga belum sepenuhnya optimal dan masih memerlukan bantuan dan dukungan dari guru. Pada kegiatan menggambar bebas, kemampuan anak-anak Kelas A belum sepenuhnya optimal tetapi tidak semua anak harus dibantu oleh guru, terdapat beberapa anak yang sudah mampu mengoperasikan aplikasi dengan hanya diberi arahan seperti Bara, Tiara, Aleta, Aurel, Eldrick, dan Konel. Untuk anak-anak yang lain seperti Afnan, Devan, dan Khafsah, masih semauanya sendiri dan hanya membuat coretan pada monitor. Selain itu, anak sudah mampu mewarnai hasil kerjanya dengan mengklik warna pada monitor kemudian mengarahkannya pada gambar yang akan diwarnai dan dapat mengetahui letak cara menyimpan hasil pekerjaannya dengan baik yaitu dengan menekan tombol f12 pada keyboard kemudian mengetik namanya sendiri dan menekan tombol enter yang menandakan pekerjaannya telah disimpan. Selain itu, anak mampu menjawab pertanyaan guru terkait fitur-fitur yang ada pada aplikasi. Kemampuan anak-anak Kelas A mengalami perkembangan dari sebelumnya yang hanya mengenal perangkat komputer, hanya mampu menyalakan dan mematikan komputer, dan memegang mouse saja, namun sekarang anak dapat menggunakan mouse yang mana anak dapat mengarahkan agar kursor dapat digunakan dan mengklik fitur pada aplikasi. Walaupun demikian, kemampuan anak sudah berkembang sesuai dengan indikator yang ditetapkan oleh guru melalui Raport Kindergarten.

3) Melukis

Kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Hari Kamis, 2 Mei 2024 dimulai pada jam 08.30 sampai 10.30 WIB.

Kelas yang terjadwal untuk mengikuti kegiatan yaitu kelas B2.⁵⁷ Materi yang diajarkan pada kali ini yaitu melukis gambar gunung menggunakan aplikasi *microsoft paint*. Berikut adalah rencana pelaksanaan kegiatan pada ekstrakurkuler komputer:

Tabel 5 Melukis Pegunungan

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media aplikasi. 2. Guru memanggil 2 anak untuk masuk ke ruang komputer 3. Anak memasuki ruang komputer
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menampilkan aplikasi <i>paint brass</i>. 2. Guru mengenalkan materi melukis gambar gunung kepada anak. 3. Guru menunjukkan fitur-fitur pada aplikasi yang akan digunakan untuk melukis. 4. Guru menjelaskan langkah-langkah melukis gambar gunung. 5. Anak mewarnai hasil lukisan gambar tersebut. 6. Kemudian anak menyimpan hasil kerjanya dengan mandiri.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi apresiasi dan semangat kepada anak-anak. 2. Anak keluar dari ruang komputer.

Kemampuan literasi digital dapat terlihat pada saat anak-anak Kelas B2 seperti Shanum, Yasmine, Vita, Nadine, Al, Lewan, Arsyad, Azam, dan AUFAR mampu menyelesaikan

⁵⁷ Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Kamis, 2 Mei 2024

tugasnya untuk melukis gunung dengan arahan dari guru. Anak mampu membuat lukisan gunung dengan mengklik fitur gambar kuas pada monitor kemudian membuat garis lengkung pada halaman kosong di aplikasi *microsoft paint*. Untuk membuat garis lengkung, anak masih mengalami kesulitan sehingga anak masih membutuhkan bantuan dari guru. hal kemampuan mewarnai hasil kerjanya, seluruh anak sudah bisa melakukannya dengan baik dimana anak dapat dengan menekan tombol f12 pada keyboard kemudian mengetik namanya sendiri dan menekan tombol enter yang menandakan pekerjaannya telah disimpan. dan dapat mengetahui letak cara menyimpan hasil pekerjaannya dengan baik.

Secara keseluruhan, kemampuan anak-anak Kelas B mengalami perkembangan dari sebelumnya yang hanya bisa membuat garis lurus dan lengkung, namun sekarang mereka bisa membuat bentuk gambar yang terdapat unsur-unsur garis di dalamnya. Beberapa anak masih belum sepenuhnya percaya diri dalam mengoperasikan komputer sehingga dukungan dari guru sangat diperlukan.

b. Aplikasi *Divine Kids*

1) Berhitung

Kegiatan ekstrakurikuler komputer yang dilakukan pada Hari Selasa, 7 Mei 2024 dilakukan pada pukul 08.30 sampai 10.30 WIB. Kelas yang terjadwal pada hari tersebut yaitu kelas B1 dengan materi yang diberikan tentang belajar berhitung menggunakan media aplikasi *divine kids*.⁵⁸ Berikut rencana pelaksanaan kegiatan pada ekstrakurikuler komputer:

⁵⁸ Hasil obsevasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Hari Selasa, 7 Mei 2024

Tabel 6 Kegiatan Berhitung Menggunakan Aplikasi *Divine Kids*

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media dan mencoba materi yang akan diajarkan terlebih dahulu 2. Guru memanggil 2 anak untuk masuk ke ruang komputer. 3. Anak masuk ruang komputer.
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengenalkan materi yang akan diajarkan yaitu belajar berhitung menggunakan aplikasi berhitung <i>divine kids</i>. 2. Sembari menjelaskan, guru menunjukkan aplikasi yang akan digunakan. 3. Guru memberikan arahan kepada anak untuk mengerjakan tugas berupa penjumlahan dan pengurangan pada aplikasi. Masing-masing terdiri dari 5 pertanyaan. 4. Anak-anak mengerjakan tugas penjumlahan terlebih dahulu kemudian dilanjut dengan mengerjakan tugas pengurangan. 5. Anak-anak menyimpan hasil kerjanya
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi apresiasi dan semangat kepada anak untuk lebih rajin belajar lagi.

	2. Anak diperbolehkan keluar dari ruang komputer.
--	---

Aplikasi berhitung *divine kids* merupakan aplikasi edukasi berhitung pada anak yang didalamnya terdapat 4 tingkatan soal berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Setiap tingkatan terdapat 5 soal, namun guru hanya memilih tingkatan yang paling mudah bagi anak yaitu soal penjumlahan dan pengurangan. Kemampuan anak terlihat baik dalam mengoperasikan aplikasi dimana sebagian besar anak Kelas B1 seperti Vita, Shanum, Aufar, Arsyad, Yasmine, Nadine, Azam, Lewan, dan Al mampu menyelesaikan seluruh soal yang terdapat pada aplikasi dengan benar. Untuk yang lainnya sudah mengerjakan dengan baik namun masih terdapat beberapa soal yang salah. Anak juga dapat mengoperasikan aplikasi dan mampu menggunakan keyboard dengan baik terlihat pada saat anak mampu mengetik namanya sendiri dan nama kelasnya. Kemampuan menggunakan mouse juga berkembang lebih baik terlihat pada saat anak mampu mengarahkan kursor pada monitor dan mengklik jawaban dengan benar.

Selain mengembangkan kemampuan literasi digital melalui aplikasi *Divine Kids*, anak-anak juga diajari untuk berpikir kritis untuk bisa mendapatkan jawaban yang tepat dengan memecahkan masalah yang melibatkan angka dan operasi matematika. Selain itu, anak-anak dapat belajar untuk mengevaluasi hasil hitungan anak dengan membandingkan jawaban mereka dengan jawaban yang benar dari aplikasi sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan menganalisis dan memperbaiki kesalahan anak.

2) Mewarnai

Kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Hari Rabu, 8 Mei 2024. Kelas yang terjadwal yaitu Kelas B2. Materi yang diajarkan oleh guru yaitu tentang belajar mewarnai menggunakan aplikasi *divine kids*.⁵⁹ Aplikasi *divine kids* untuk mewarnai berbeda dengan aplikasi *divine kids* berhitung. Pada aplikasi mewarnai, beberapa gambar sudah tersedia dan anak hanya tinggal memilih dan mewarnai sesuai imajinasi anak.

Tabel 7 Kegiatan Mewarnai menggunakan Aplikasi *Devine Kids*

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media dan mencoba materi yang akan diajarkan terlebih dahulu 2. Guru memanggil 2 anak untuk masuk ke ruang komputer. 3. Anak memasuki ruang komputer
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengenalkan materi tentang mewarnai menggunakan aplikasi <i>divine kids</i> 2. Anak membuka aplikasi <i>divine kids</i>. 3. Guru menjelaskan apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut. 4. Anak memilih salah satu gambar dari beberapa gambar yang tersedia 5. Anak diminta untuk mewarnai sesuai imajinasi

⁵⁹ Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Rabu, 8 Mei 2024

	6. Anak menyimpan hasil kerjanya
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi apresiasi dan semangat kepada anak untuk lebih rajin belajar lagi. 2. Anak diperbolehkan keluar dari ruang komputer

Walaupun materi yang diajarkan hanya mewarnai tetapi kemampuan anak dapat berkembang dengan baik karena anak memahami fitur-fitur pada aplikasi dengan baik dan dapat melatih imajinasi anak-anak Kelas B2. Kemampuan literasi digital anak dapat dilihat pada saat anak dapat mengoperasikan aplikasi yaitu saat anak membuka aplikasi kemudian anak memilih gambar dengan mengklik tanda panah kesamping hanya dengan arahan guru tanpa dibantu. Anak-anak juga dapat mewarnai gambar secara mandiri karena sudah mengetahui fitur warna pada aplikasi dengan mengarahkan mouse kemudian mengklik warnanya pada bagian gambar yang akan diberi warna. Anak juga bisa mengetik namanya sendiri pada kolom nama dibawah gambar yang telah diwarnai tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa melalui aplikasi *Devine Kids* mewarnai, secara tidak langsung anak-anak diperkenalkan pada dasar-dasar navigasi digital. Anak juga belajar memilih warna, menggunakan alat mewarnai, dan menyimpan hasil karya mereka dimana hal tersebut akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan dasar menggunakan perangkat digital. Anak-anak juga dilatih untuk berpikir kritis dalam pemilihan warna yang sesuai sehingga menciptakan kombinasi warna yang estetika. Anak-anak juga dapat belajar pentingnya menghargai karya digital

dengan memahami konsep orisinalitas dan tidak menyalin karya orang lain tanpa izin.

c. Aplikasi *Game Puzzle*

1) *Puzzle*

Kelas yang terjadwal pada kegiatan ekstrakurikuler Hari Kamis, 15 Mei 2024 yaitu kelas B2.⁶⁰ Materi yang diberikan guru yaitu tentang merangkai menggunakan media aplikasi *game puzzle*. Adapun rencana pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer menggunakan media aplikasi *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 8 Kegiatan Menyusun Puzzle

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan media. 2. Guru memanggil 2 anak terlebih dahulu untuk masuk ke ruang komputer. 3. Anak memasuki ruang komputer.
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengenalkan media aplikasi <i>game puzzle</i> yang akan dijarkan kepada anak. 2. Anak membuka aplikasi. 3. Guru menjelaskan langkah-langkah dalam mengerjakan <i>game puzzle</i>. 4. Guru memerintahkan anak untuk mengerjakan <i>puzzle binatang</i>. 5. Anak mengerjakan tugas

⁶⁰ Hasil observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer pada Kamis, 15 Mei 2024

	6. Guru memberikan pertanyaan kepada anak terkait binatang yang dirangkai.
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak diperbolehkan untuk keluar dari ruangan. 2. Guru memberikan apresiasi kepada anak karena telah menyelesaikan tugasnya.

Pada praktiknya anak-anak dapat membuka aplikasi sendiri dengan menggunakan dan mengarahkan keyboard ke arah monitor sesuai arahan dari guru. Setelah itu, anak memilih mengerjakan game puzzle binatang sesuai dengan perintah dari guru. Pada saat anak sudah mengklik maka anak-anak akan mencoba mengerjakan dengan mencocokkan antara bentuk dan potongan gambar sehingga nantinya dapat membentuk binatang yang sesuai. Selain itu, anak-anak juga akan mengetahui jika salah dalam menempatkan potongan gambar kedalam bentuk pola sehingga proses berpikir kritis pada anak akan terbentuk.

Melalui game puzzle dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan dasar dengan memilih opsi dan mengikuti instruksi digital pada aplikasi. Anak-anak juga dapat berpikir kritis dan memecahkan masalah sehingga dapat menyusun puzzle dan menyelesaikannya. Dengan demikian, game puzzle tidak hanya menghibur tetapi juga sebagai alat edukatif dalam membangun fondasi literasi digital pada anak usia dini.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran, memastikan efektivitas yang dirumuskan, dan memeriksa tujuan-tujuan perancangan pembelajaran. Hasil evaluasi ini nantinya akan menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan langkah-langkah perbaikan di masa mendatang ketika program yang sama akan dimulai kembali.⁶¹ Tahap evaluasi pada ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara meliputi:⁶²

a. Evaluasi Anak

Evaluasi anak merupakan proses penilaian yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dapat tercapai dari awal hingga akhir kegiatan. Beberapa jenis yang dilakukan guru dalam mengevaluasi anak, diantaranya:⁶³

1) Portofolio

Portofolio merupakan kumpulan karya anak selama anak selama sekolah. Portofolio ini dikumpulkan dalam bentuk file perkelasnya dan disimpan di flasdisk dari awal kegiatan ekstrakurikuler komputer hingga akhir kegiatan selesai. Nantinya karya anak tersebut akan diprint dan dikumpulkan menjadi satu sehingga orang tua akan mengetahui hasil karya anaknya selama kegiatan. Melalui portofolio ini, guru dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang pengembangan kemampuan literasi digital anak selama kegiatan ekstrakurikuler ekstrakurikuler dan memberikan dukungan yang dibutuhkan anak untuk mencapai potensi yang dimiliki.

⁶¹ Irwan Soulisa et al., *Evaluasi Pembelajaran*, ed. oleh Evi Damayanti, *Widina bhakti persada bandung*, 1 ed. (Bandung: Widina bhakti persada bandung, 2022).

⁶² Hasil wawancara dengan Pak Alfian pada Rabu, 27 Maret 2024

⁶³ Hasil wawancara dengan Pak Alfian selaku guru ekstrakurikuler komputer pada Hari Rabu tanggal 27 Maret 2024.

2) Observasi

Observasi dilakukan oleh guru ekstrakurikuler komputer dari awal dimulainya kegiatan ekstrakurikuler komputer hingga kegiatan selesai, seperti yang dipaparkan oleh Pak Alfian, bahwa:

Saya melakukan evaluasi anak melalui observasi dari awal hingga akhir kegiatan. Untuk observasinya hanya sebatas mengamati perilaku anak secara langsung dan mencatat beberapa perilaku anak berdasarkan pengamatan saya pada hari itu.⁶⁴

Melalui metode ini, guru dapat memperoleh informasi terkait ketercapaian perkembangan kemampuan pada anak-anak. Selain itu, dapat digunakan untuk mengembangkan program kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan setiap anak sehingga terwujudnya kemajuan dalam program kegiatan terutama dalam bidang literasi diigta.

3) Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan oleh guru berupa pengambilan gambar/foto selama anak melakukan kegiatan ekstrakurikuler komputer. Pengambilan foto oleh guru tidak dilakukan setiap materi kegiatan, hanya. Dilakukan pada waktu tertentu saja. Melalui dokumentasi berupa foto, guru dapat mengetahui perkembangan dan kemajuan kemampuan anak selama kegiatan ekstrakurikuler komputer.

b. Evaluasi Guru

Evaluasi guru merupakan proses penilaian yang dilakukan untuk menilai kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Selama ini, kegiatan evaluasi guru dilakukan oleh guru itu sendiri dengan melakukan penilaian terhadap kegiatan yang

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Pak Alfian selaku guru ekstrakurikuler komputer pada Hari Rabu tanggal 27 Maret 2024.

dirasa masih kurang dari guru tersebut, seperti yang dikatakan oleh Pak Alfian:

Saya sendiri masih kesulitan mencari materi walaupun materi yang diberikan sudah dari sekolah tapi saya harus mencari kegiatan yang sesuai untuk anak agar tidak bosan selama kegiatan.⁶⁵

Selain itu guru masih merasa kesulitan dalam mengendalikan anak-anak selama kegiatan ekstrakurikuler komputer:

Dari anak-anak yaitu keterbatasan kemampuan yang dimiliki anak tentunya karena tidak semua anak bisa memahami dan menggunakan teknologi komputer, terkadang juga anak semaunya sendiri dalam mengerjakan, misalnya: saya menyuruh anak untuk menggambar hewan tapi malah anak maunya mencoret-coret saja.⁶⁶

Dari hasil evaluasi tersebut, guru menyadari perlunya perbaikan dalam diri untuk meningkatkan kinerjanya dengan menentukan indikator kinerja yang jelas dan terukur sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan pada ekstrakurikuler komputer. Guru juga membutuhkan evaluasi secara berkala untuk menilai kemajuan dan menyesuaikan rencana pengembangan sesuai dengan kebutuhan. Serta guru memerlukan strategi pengajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan keterlibatan anak-anak.

c. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan merupakan penilaian terhadap keberhasilan dan keefektivan kegiatan ekstrakurikuler komputer dalam mencapai tujuannya. Penilaian kegiatan dilakukan oleh guru ekstrakurikuler komputer, orang tua anak, dan anak-anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer. Seperti yang dituturkan oleh Ibu Sari sebagai orang tua dari Raqila Kelas A, bahwa:

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Pak Alfian selaku guru ekstrakurikuler komputer pada Hari Rabu tanggal 27 Maret 2024.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Pak Alfian selaku guru ekstrakurikuler komputer pada Hari Rabu tanggal 27 Maret 2024.

“Menurut saya, ekstrakurikuler komputer disini lebih ditingkatkan lagi kegiatannya supaya lebih tertata dan menambah dan memperbaiki fasilitas komputernya.”⁶⁷

Selain itu, menurut Pak Alfian selaku guru ekstrakurikuler komputer, bahwa:

Kegiatan ekstrakurikuler komputer terhambat oleh infrastruktur sepertinya ruangan komputer dan kekurangan perangkat komputernya. Ruangan dan perangkat komputer disini kan sudah lama tidak terpakai karena adanya covid di tahun 2020 sehingga mengakibatkan kerusakan seperti beberapa komputer mati sehingga tidak bisa digunakan, keadaan ruangan yang kurang memungkinkan seperti pintunya rusak, atap berlubang.

Evaluasi kegiatan juga didapatkan dari anak-anak untuk mendapatkan umpan balik terkait kegiatan ekstrakurikuler komputer yang selama ini diikuti oleh anak dengan melakukan wawancara ringan kepada anak. Seperti yang dikatakan oleh Luna sebagai anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer, bahwa:

Kegiatan komputernya banyak, ada menggambar, mewarnai, bikin bendera, banyak pokoknya. Paling suka bikin Bendera Palestine sama mewarnai. Terus pengennya disini bisa lihat youtube soalnya dirumah biasanya nonton youtube sama main *game* bareng kakak.⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, evaluasi kegiatan ini tentunya akan menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam memaksimalkan dan meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler komputer dalam segi hal apapun. Melalui penilaian dan masukan dari guru serta pihak orang tua anak diharapkan dapat meningkatkan dan menyempurnakan kegiatan ekstrakurikuler komputer dengan adanya rencana tindakan untuk melakukan perbaikan secara konkret. Selain itu, keterlibatan antara orang tua dan guru harus selalu terjalin sehingga komunikasi dapat terus

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Ibu Sari (Ibunda Raqila Kelas A) pada Selasa, 14 Mei 2024.

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Luna (peserta didik Kelas B1) pada Selasa, 14 Mei 2024

berlanjut demi kepentingan program kegiatan di sekolah terutama dalam ekstrakurikuler komputer.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini mengenai Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini di TK Kelurahan Sokanegara, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan kemampuan anak usia dini sangat penting dipersiapkan untuk mereka dalam menghadapi era digital pada saat ini. Melalui program ekstrakurikuler komputer dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini. Anak-anak yang terbiasa dengan teknologi digital menunjukkan kemampuan adaptasi yang lebih baik terhadap perubahan teknologi dan memiliki keterampilan *problem solving* yang lebih baik.

Secara keseluruhan dari kegiatan yang telah dilaksanakan oleh anak-anak pada kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan dari sebelumnya. Pada setiap kelasnya dapat disimpulkan bahwa untuk Kelas A memang belum sepenuhnya kemampuan anak dapat optimal tetapi sudah mengalami perkembangan dari sebelumnya sehingga masih dibutuhkan ketekunan dari guru dalam mengajar, untuk kemampuan anak-anak Kelas B2 sebagian sudah lebih meningkat dibandingkan dengan Kelas A, sedangkan untuk Kelas B1 kemampuan anak bisa dikatakan lebih baik dari pada kelas yang lainnya karena dipengaruhi oleh faktor usia dan pengajaran dari guru, serta dukungan fasilitas yang diberikan oleh orang tua pada saat dirumah dimana hal tersebut dapat menunjang kemampuan anak pada saat ekstrakurikuler di sekolah.

Dalam pengembangan literasi digital anak usia dini dibutuhkan media yang mendukung dalam kegiatan seperti aplikasi paint brass, game edukasi puzzle, aplikasi mewarnai *divine kids*, dan aplikasi berhitung *divine kids*. Selain itu, tercapainya keberhasilan program dikarenakan beberapa

faktor pendukung seperti tingkat kesadaran orang tua dan pemahaman guru dalam penggunaan perangkat digital secara bijak dan pemahaman cara kerja teknologi, infrastruktur dan fasilitas yang memadai sehingga terus memnuhi kebutuhan kegiatan yang berkembang, dan metode yang diterapkan oleh guru untuk mengembangkan literasi digital dengan penggunaan permainan edukatif. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini di TK Kelurahan Sokanegara berjalan dengan baik meskipun terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi.

B. Keterbatasan Penelitian

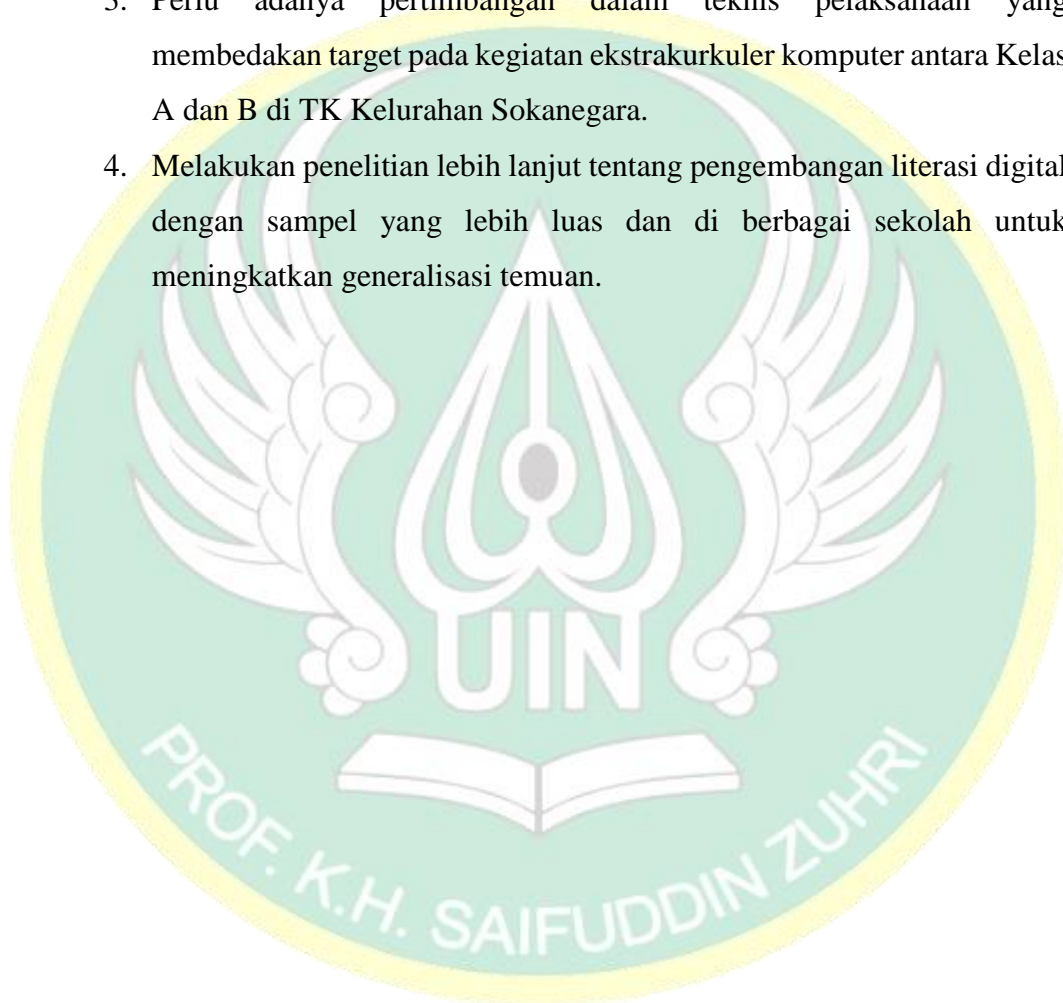
Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan yang di sengaja maupun tidak di sengaja, karena adanya keterbatasan peneliti diantara lain yaitu:

1. Keterbatasan waktu yang dirasa masih kurang untuk melihat pengembangan kemampuan literasi digital anak yang signifikan. Selain itu, akses dalam melakukan observasi menghambat kemampuan untuk melakukan analisis mendalam dan terperinci terhadap berbagai aspek pengembangan literasi digital melalui ekstrakurikuler komputer.
2. Faktor sampel yang terbatas di sekolah sehingga membuat generalisasi hasil temuan menjadi kurang representatif.
3. Etika penelitian yang melibatkan anak usia dini harus dipertimbangkan dengan adanya persetujuan orang tua atau wali anak dalam pemerolehan data.
4. Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam bidang literasi digital sehingga dapat mempengaruhi kualitas dalam penelitian.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran untuk pengembangan kemampuan literasi digital anak usia dini melalui ekstrakurikuler komputer diantaranya:

1. Pengembangan kurikulum yang lebih terintegrasi dengan literasi digital serta peningkatan fasilitas yang mendukung kegiatan ekstrakurikuler komputer di sekolah.
2. Peneliti merekomendasikan adanya program pelatihan berkelanjutan bagi guru dan orang tua untuk meningkatkan kompetensi dalam mendukung literasi digital anak.
3. Perlu adanya pertimbangan dalam teknis pelaksanaan yang membedakan target pada kegiatan ekstrakurikuler komputer antara Kelas A dan B di TK Kelurahan Sokanegara.
4. Melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan literasi digital dengan sampel yang lebih luas dan di berbagai sekolah untuk meningkatkan generalisasi temuan.



DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Pratiwi, dkk. "Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL." *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 2, no. 1 (2024).
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, dan Sauda Julia Merliyana. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.
- Alrosyid, Ilham Rofi. "HUBUNGAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS RENDAH MI ROMLI AFIFAH." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, 2022.
- Ana, Irhandayaningsih. "Digital Literacy Assessment Model in Learning Management System : A Self-Directed Learning Perspective" 03017 (2022).
- Anggita, Indah Sri. "LITERASI DIGITAL GURU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (STUDI KASUS RA NURUL YAQIN RIAU)." *Science*. Universitas Islam Sunan Kalijaga, 2022.
- Ansori, Yoyo Zakaria. "Pembinaan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 3, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2452>.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Dacholfany, M. Ihsan, dan Uswatun Hasanah. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENURUT KONSEP ISLAM*. Diedit oleh Budiyadi. AMZAH. 1 ed. Jakarta: AMZAH, 2018. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf><http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal><http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055><https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006><https://doi.org/10.1>.
- Desi Nur Safitri, Elise Muryanti. "Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal." *JCE (Journal of Childhood Education)* 5, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>.
- Dr.Nursapia Harahap, M.A. *PENELITIAN KUALITATIF*. Diedit oleh Dr. Hasan Sazali M.A. Edisi pert. Medan Sumatera Utara: Wal ashri Publishing, 2020.

- E, Dumaris, dan dkk Silalah. *Literasi Digital Dalam Lingkungan Sekolah (Teori, Praktek, dan Penerapannya)*. Diedit oleh Herman. Padang. Cetakan pe. Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022.
- Fajri, Fadlin, Mardianto, dan Muhammad Irwan Padli Nasution. "Literasi Digital: Peluang Dan Tantangan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Digital Literacy: Opportunities and Challenges in Building Student Character." *Jurnal Pendidikan Islam* 11, no. 1 (2023).
- Farida, Ida, Ardiansyah A, Agus Purnomo, Malik M, Masayu Nila Juwita, Dora Rinova, dan Niki Agus Santoso. "Pentingnya Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Pekon Sukarame, Kec. Balik Bukit, Kab. Lampung Barat." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)* 2, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.36448/jpmtb.v2i2.72>.
- Febriagivary, Agida Hafsyah. "Mengenalkan Pendidikan Seksualitas Untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi." *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE* 8, no. 2 (2021).
- Fitriani, Yuni, dan Roida Pakpahan. "Analisa Penyalahgunaan Media Sosial untuk Penyebaran Cybercrime di Dunia Maya atau Cyberspace." *Cakrawala : Jurnal Humaniora* 20, no. 1 (2020).
- Harmayani, Apdilah Dicky, Mapilindo, Oktopanda, dan Hutahaean Jeperson. *Aplikasi Komputer*. Diedit oleh Janner Simarmata. 1 ed. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Hasanah, Uswatun, dan Mirdat Silitonga. *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *WWW.Quipperblog.com*. Pertama. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Irvansyah, Adi. "LITERASI DIGITAL DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Pada Asisten Rumah Tangga Usia Remaja)." *Jurnal AKRAB* 13, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v13i2.428>.
- J.R. Raco. *METODE PENELITIAN KUALITATIF: JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA*. Diedit oleh Arita L. PT Grasindo. Pertama. Jakarta: PT Grasindo, 2010.
- Kurniawan Heru, dan Kasmiati. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Diedit oleh Ubadah. 1 ed. Banyumas: CV. Rizquna, 2020.
- Lathifah, Zulfa Husni. "Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran

Matematika Anak Usia Dini Di TK Islam Al-Ikhlas Bandung.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2021.

Mashuri, Chamdan, Ginanjar Setyo Permadi, dan Tanhella Zein dkk Vitadiar. *Buku Ajar: Literasi Digital*. Diedit oleh Tim Penyusun. Pertama. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.

Mashuri, Chamdan, Ginanjar Setyo Permadi, Tanhella Zein Vitadiar, Ahmad Heru Mujiyanto, Ramadhan Cakra, Arbiati Faizah, dan Terdy Kistofor. *BUKU AJAR LITERASI DIGITAL*. Diedit oleh Tim Penyusun. *Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*. 1 ed. Jawa Barat, 2022.

Miranda, Dian, Marmawi R., Andini Linarsih, dan Annisa Amalia. “Pengenalan Keterampilan Literasi Digital pada Anak Usia Dini.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2767>.

Muniroh Munawar, Sri Suciati, Bagus Ardi Saputro, Perdana Afif Luthfy. “Evaluasi Program Literasi Digital di PAUD Melalui Robokids STEAM Coding Game.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4140>.

Naufal, Haickal Attallah. “Literasi Digital.” *Perspektif* 1, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.

Nazarudin Ahmad, Erni Widiarti, Tri Rahayu, Theresiawati, Tirsia Ninia Lisa, Wahyudi, Henki Bayu Seta, Abraham Manuhutu, Iin Ernawati, Syahrul Hidayanto, Rio Wirawan. *Pengantar Ilmu Komputer*. Diedit oleh Nazarudin Ahmad. *Widina Media Utama*. Pertama. Bandung: Widina Media Utama, 2022. [http://repository.uinsu.ac.id/8611/1/Modul Perkuliahan PIK %283%29.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8611/1/Modul%20Perkuliahan%20PIK%283%29.pdf).

Ningrum, Nabila Putri Widya, Fatma Mayang Jelita Pane, Seri Indah Yani, dan Khadijah. “Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022).

Noor Yanti, Rabiatul Adawiah, Harpani Matnuh. “PELAKSANAAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DALAM RANGKA PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KARAKTER SISWA UNTUK MENJADI WARGA NEGARA YANG BAIK DI SMA KORPRI BANJARMASIN.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 6 (2016).

Nugroho, Catur, dan Kharisma Nasionalita. “Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia.” *Journal Pekommas* 5, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>.

- Prayoga, Agung, dan 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, no. 2 (2021). [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).7538](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).7538).
- Sirajuddin Saleh. *ANALISIS DATA KUALITATIF*. Diedit oleh Hamzah Upu. 1 ed. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2017.
- Soulisa, Irwan, Moh. Supratman, Okta Rosfiani, Reno Renaldi, Sopiah, Widya Tri Utomo, Cecep Maman Hermawan, et al. *Evaluasi Pembelajaran*. Diedit oleh Evi Damayanti. *Widina bhakti persada bandung*. 1 ed. Bandung: Widina bhakti persada bandung, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 28 ed. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Supardi, Ahmad. "Didiklah Anak Sesuai zamannya." *Republika*, 2017. <https://khazanah.republika.co.id/berita/okfe0i396/didiklah-anak-sesuai-zamannya>.
- Suyitno. *Metode Penelitian Kualitatif KONSEP, PRINSIP DAN OPERASIONALNYA*. Diedit oleh Ahmad Tanzeh. Pertama. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2018.
- Windayani, Ni Luh Ika, Ni Wayan Risna Dewi, Sera Yuliantini, Ni Putu Widyasanti, I Komang Sesara Ariyana, Yosep Belen Keban, Komang Trisna Mahartini, Nur Daviq, Suparman Suparman, dan Putu Eka Sastrika Ayu. *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Diedit oleh I Putu Yoga Purandina. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. 1 ed. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Wiranata Eka Syuhada. "Literasi Digital untuk Anak Usia Dini." *Kumparan*, 2023.
- Wiyani Novan Ardy. *Dasar-Dasar Manajemen PAUD*. Diedit oleh Hidayah Nur. 1 ed. Yogyakarta: ARRUZ MEDIA, 2020.
- Yunita, Yunita, dan Sri Watini. "Membangun Literasi Digital Anak Usia Dini melalui TV Sekolah." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729>



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Sejarah Program Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara

Ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara sudah ada sejak tahun 2009 yang diajarkan pertama kali oleh Pak Adi. Setelah beberapa tahun mengajar, kemudian beliau mendapatkan surat tugas untuk pindah mengajar sehingga guru ekstrakurikuler komputer digantikan oleh Ibu Yuni Fitri namun hanya berjalan sekitar satu tahunan dalam mendampingi kegiatan ekstrakurikuler komputer karena beliau juga mendapatkan tugas ditempat lain. Hingga pada Tahun Ajaran 2012/2013 digantikan oleh Pak Sugeng Bahtiar yang mana beliau mengampu sebagai guru *drumband* sekaligus guru ekstrakurikuler komputer. Setiap akhir kegiatan ekstrakurikuler komputer, anak-anak akan mendapatkan sertifikat sebagai bukti bahwa telah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer selama setahun ajaran, namun setelah digantinya Pak Sugeng Bahtiar sebagai pengajar terjadi perubahan dari yang tadinya anak mendapatkan sertifikat diganti dengan raport yang di dalamnya memuat indikator-indikator pencapaian anak pada setiap semesternya.

Awal mula pergantian sertifikat menjadi raport terjadi karena pada saat Tahun Ajaran 2012/2013 terdapat mahasiswa dari Universitas AMIKOM (yang pada saat itu belum menjadi universitas seperti sekarang, masih menjadi tempat kursus) akan melakukan penelitian di TK Kelurahan Sokanegara dengan menerapkan buku karya milik Universitas AMIKOM di sekolah tetapi pihak sekolah merasa keberatan untuk materi-materi yang terdapat di buku tersebut. Untuk mengambil jalan tengahnya sehingga Pak Sugeng Bahtiar mencoba untuk memilah materi-materi yang sekiranya memungkinkan untuk dipraktikkan di sekolah. Setelah dipraktikkan, Pak Sugeng Bahtiar kemudian menyusun raport berdasarkan dengan indikator dari buku karya tersebut. Setelah itu, Bu Fitri kembali mengajar di TK Kelurahan Sokanegara dan melanjutkan apa yang telah termuat dalam raport sampai pada akhir tahun 2019 semester dua, kegiatan ekstrakurikuler komputer sudah tidak dilaksanakan lagi dan tidak diperbolehkan adanya pembelajaran tatap muka (PTM) dikarenakan adanya terjadi wabah *Corona*. Selama kurang lebih dua tahun terjadi wabah corona maka selama itu juga kegiatan

ekstrakurikuler komputer tidak berjalan. Pada masa akhir-akhir corona hampir menghilang kemudian TK Kelurahan Sokanegara memberanikan diri untuk membuka kegiatan tatap muka kembali dan terpilih oleh tiga lembaga paud untuk dilakukan survei oleh gugus covid, puskesmas, dan pihak-pihak yang terkait dalam menentukan kegiatan PTM kembali. Pada saat survei tersebut, seluruh lingkungan dan sudut ruangan dilihat kelayakan untuk melakukan PTM. Setelah survei tersebut, maka TK Kelurahan Sokanegara dinyatakan sebagai lembaga PAUD yang pertama kali melakukan PTM, namun tidak semua ruangan boleh dibuka dan bisa digunakan termasuk ruang komputer karena pada saat itu ruangan tersebut ber-ac dan ventilasinya yang tertutup (pada saat corona tidak boleh menggunakan ruangan yang tertutup ataupun lembab yang bisa mengakibatkan tersebarnya virus sehingga perlu sirkulasi udara yang baik dan penyinaran matahari yang baik pula), sehingga pihak sekolah tidak berani untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler komputer sampai adanya keputusan (mandat) dari pemerintah bahwa memang tempat tersebut memang dinyatakan sudah benar-benar aman.

Hingga pada tahun ajaran 2023/2024 tepatnya pada bulan juli, sekolah mulai memberanikan diri untuk memulai kegiatan ekstrakurikuler kembali dan kembali menggunakan ruangan laboratorium komputer. Tidak hanya berdampak kepada kegiatannya tetapi juga alat-alat komputer yang ada diruangan menjaadi ikut rusak bahkan mati, yang awalnya ada 10 unit komputer sekarang hanya menjadi 3 unit komputer saja (yang banar-benar berfungsi hanya 2). Pada saat ini kegiatan ekstrakurikuler komputer dipegang oleh guru baru yaitu pak alfian yang mengikuti materi dari sekolah utuk mencapai indikator-indikator apa saja yang ada di dalam raport seperti sebelumnya.

Lampiran 2 Profil TK Kelurahan Sokanegara

Latar Belakang	: Gejala Kemerosotan
Moral Status	: Milik Desa dan Masyarakat
Luas Tanah	: Milik Desa 185 Ubin
Tanah wakaf	: 15 ubin & 200 ubin: 2200 m
Perintis	: 192 donatur
Dibangun	: 12 Agustus 1997
Biaya	: Rp. 4.367.045,00
Azas	: Kesatuan Swadaya Gotong Royong
Dibuka	: 1 Maret 1978
Pembina	: Badan Pembina TK (BPTK)
Tujuan	: 1. Menjadi Pusat Pendidikan Masyarakat 2. Menjadi Kebanggaan Masyarakat
NPSN	: 69779218
Tingkatan Sekolah	: TK
Kepala Sekolah	: Catur Menik Wijayanti S.Pd
Operator	: Marcelina Yuni Fitriyani S.Pd
Akreditasi	: B
Kurikulum	: PAUD Merdeka
Jam Belajar	: Pagi/ 6 hari
Luas Tanah	: 2.800 m ²
Telepon	: 0281638604
Provinsi	: Jawa Tengah
Kota/Kabupaten	: Banyumas
Kecamatan	: Purwokerto Timur
Kelurahan	: Sokanegara

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

PEDOMAN OBSERVASI

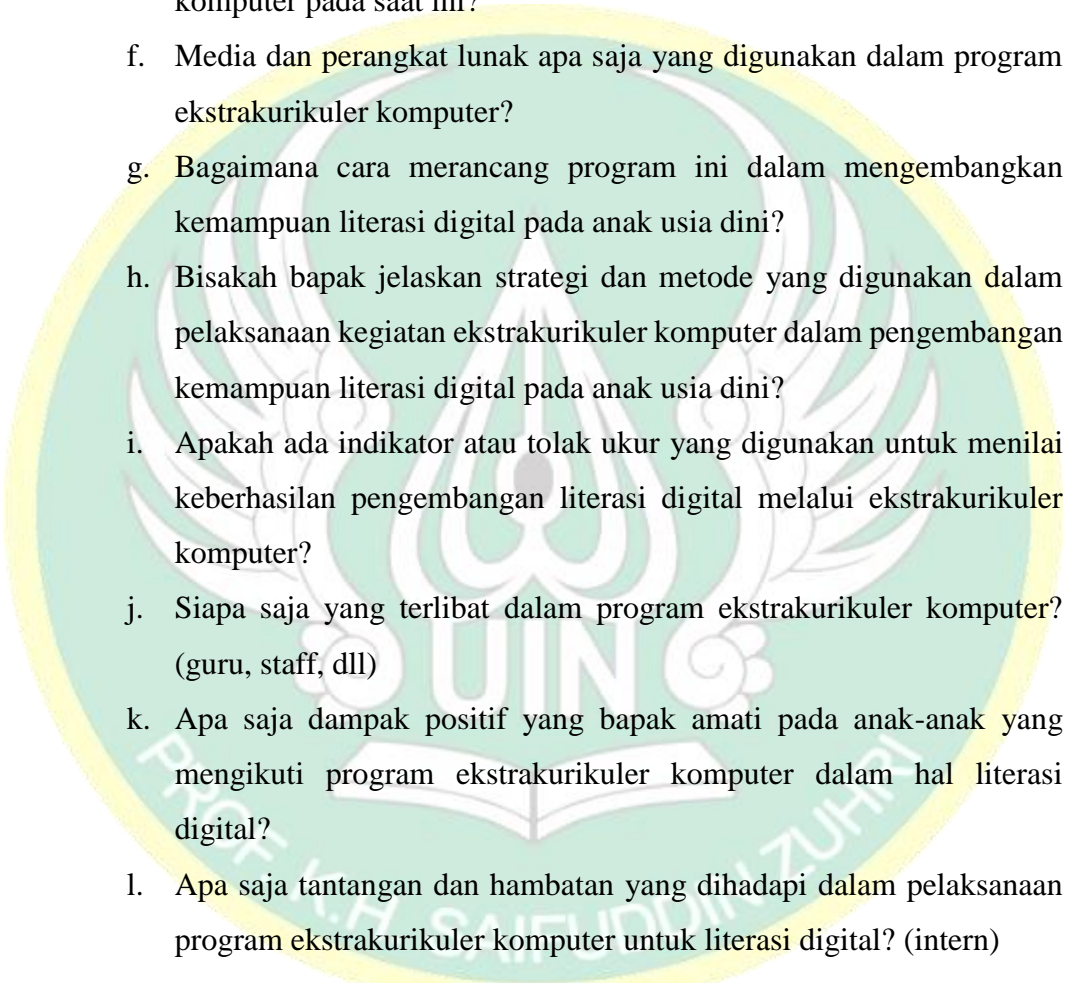
Metode observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi non partisipan. Observasi non partisipan merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan subjek penelitian tanpa berpartisipasi secara aktif. Kegiatan observasi penelitian dilakukan pada saat kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara untuk mengetahui:

1. Keadaan lingkungan di TK Kelurahan Sokanegara.
2. Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer.
3. Faktor pendukung dan penghambat kegiatan ekstrakurikuler komputer.
4. Kemampuan literasi digital anak pada ekstrakurikuler komputer.

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepada guru ekstrakurikuler komputer

1. Terkait literasi digital:
 - a. Apa yang bapak pahami terkait literasi digital pada anak usia dini?
 - b. Menurut bapak, seberapa penting literasi digital untuk anak usia dini dan bagaimana perannya dalam pengembangan kemampuan literasi digital pada anak?
 - c. Bagaimana bapak melihat peran literasi digital dalam mempersiapkan anak-anak untuk pendidikan dimasa depan?
 - d. Bagaimana bapak menilai literasi digital anak usia dini di TK Kelurahan Sokanegara ini?
 - e. Menurut bapak, apa saja ketrampilan literasi diigital yang penting untuk dimiliki pada anak usia dini?
2. Terkait ekstrakurikuler komputer:
 - a. Sejak kapan bapak mengajar ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara?

- 
- b. Sejak kapan adanya program ekstrakurikuler komputer di sekolah dan bagaimana awal mulanya?
 - c. Apa tujuan utama dari ekstrakurikuler komputer di TK ini?
 - d. Apa saja materi yang diajarkan kepada anak-anak dalam ekstrakurikuler komputer?
 - e. Berapa banyak anak-anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer pada saat ini?
 - f. Media dan perangkat lunak apa saja yang digunakan dalam program ekstrakurikuler komputer?
 - g. Bagaimana cara merancang program ini dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini?
 - h. Bisakah bapak jelaskan strategi dan metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler komputer dalam pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini?
 - i. Apakah ada indikator atau tolak ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan pengembangan literasi digital melalui ekstrakurikuler komputer?
 - j. Siapa saja yang terlibat dalam program ekstrakurikuler komputer? (guru, staff, dll)
 - k. Apa saja dampak positif yang bapak amati pada anak-anak yang mengikuti program ekstrakurikuler komputer dalam hal literasi digital?
 - l. Apa saja tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan program ekstrakurikuler komputer untuk literasi digital? (intern)
 - m. Apakah ada kendala terkait infrastruktur, sdm, atau dukungan dari orang tua? (ekstern), serta bagaimana bapak mengatasi kendala yang dialami tersebut?
 - n. Apakah ada tips untuk orangtua dalam membantu anak mereka dalam mengembangkan kemampuan literasi digital di rumah?

B. Kepada Orang Tua Anak

1. Pengetahuan terrkait ekstrakurikuler komputer:

2. Sebelumnya, apakah bapak/ibu mengetahui adanya kegiatan ekstrakurikuler di TK Kelurahan Sokanegara ini? Jika iya, apakah ibu/bapak senang dengan adanya ekstrakurikuler komputer untuk anak usia dini?
3. Setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer di tk, apakah ada perubahan pada kemampuan atau perilaku pada anak bapak/ibu? Jika ada, apa saja perubahan yang dialami tersebut?
4. Apakah bapak/ibu memfasilitasi anak dengan adanya komputer di rumah? Jika iya, sejak kapan bapak/ibu memfasilitasinya?
5. Saat menggunakan komputer dirumah biasanya anak bermain apa saja dan dengan siapa saja?
6. Adakah saran atau masukan yang ingin disampaikan terkait kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara?

2. Terkait pengetahuan literasi digital:

- a. Apakah yang bapak ketahui bapak/ibu tentang adanya kemampuan literasi digital?
- b. Kemampuan apa saja yang dimiliki oleh bapak/ibu dalam literasi digital dalam penggunaan komputer?
- c. Menurut bapak/ibu seberapa penting peran teknologi komputer dalam pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini?
- d. Menurut bapak/ibu, bagaimana peran orang tua dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini? 3.

3. Kepada Anak-Anak di TK Kelurahan Sokanegara

(Bahasa yang digunakan lebih sederhana supaya anak-anak dapat memahami pertanyaan yang diberikan)

- a. Senang ngga ada kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK?
- b. Biasanya kalo kegiatan komputer ngapain aja?
- c. Udah bisa apa aja pas kegiatan komputer?
- d. Tau nama-nama perangkat komputer ngga?

- e. Kalo dirumah ada komputer juga ngga? Kalo ada biasanya ngapain aja dikomputer? Terus main komputernya sama siapa aja?
- f. Lebih lama main komputer dirumah apa disekolah?
- g. Kalo dirumah, materi komputer di sekolah diulang lagi apa ngga?

PEDOMAN DOKUMENTASI

Adapun penulis melakukan dokumentasi di TK Kelurahan Sokanegara untuk mengetahui:

1. Visi dan misi TK Kelurahan Sokanegara
2. Struktur Organisasi TK Kelurahan Sokanegara
3. Data guru dan peserta didik
4. Dokumentasi observasi kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara
5. Dokumentasi wawancara



Lampiran 4 Hasil Observasi Penelitian

HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Selasa, 23 April 2024
Waktu : 08.30-10.30
Tempat : Ruang Komputer TK Kelurahan Sokanegara

Kegiatan observasi yang pertama dilakukan pada Hari Selasa, 23 April 2024 kegiatan ekstrakurikuler komputer dimulai pada pukul 08.30 WIB. Kelas yang terjadwal kegiatan ekstrakurikuler pada hari tersebut yaitu kelas B1. Kegiatan diikuti oleh seluruh anak-anak kelas B1 yang berjumlah 15 anak. Kegiatan diawali dengan guru memanggil 2 nama anak untuk ke ruang komputer. Setelah itu, anak langsung duduk kemudian menghadap monitor. Guru memberikan materi tentang belajar mengurutkan abjad dari A-Z menggunakan aplikasi paint brass. Setelah mengenalkan materi kepada anak kemudian guru menunjukkan fitur-fitur yang pada aplikasi. Fitur yang tersedia pada aplikasi diantaranya bentuk-bentuk bangun datar, gambar ember tumpah yang fungsinya untuk mewarnai, huruf A yang berfungsi untuk menulis, gambar penghapus yang fungsinya untuk menghapus apabila salah menulis atau menggambar, gambar kaca pembesar yang fungsinya untuk memperbesar atau memperkecil objek yang dibuat. Anak-anak kemudian diberi pengarahan dalam menggunakan fitur-fitur agar bisa mengetik pada aplikasi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu: anak memegang mouse kemudian mengarahkan kursor ke arah huruf A yang berada diatas halaman, kemudian anak mengklik mouse bagian kanan (pada jari telunjuk), setelah itu anak mengklik bagian halaman kosong yang tersedia. Langkah selanjutnya yaitu anak melepas mouse kemudian anak diminta mengurutkan abjad pada keyboard. Untuk memudahkan anak dalam mengurutkan abjad, guru meminta anak untuk bernyanyi bersama-sama lagu urutan nama-nama abjad dengan keras. Saat anak melakukan kesalahan dalam mengetik, anak usah mengetahui cara menghapusnya yaitu dengan menekan *ctrl + z* atau dengan mengklik tanda panah ke arah kiri, kemudian anak lanjut mengerjakan. Setelah anak selesai mengurutkan abjad dengan benar kemudian guru meminta untuk

menghitung jumlah abjadnya. Anak kemudian menyimpan hasil kerjanya dengan mengklik huruf F12 pada keyboard atau mengklik gambar buku dipojok kiri atas dan mengetik nama diri sendiri dan nama kelas. Setelah itu, anak-anak kembali ke kelasnya dan diminta untuk memanggil temannya yang belum mendapat giliran.

Kesimpulan: Aplikasi paint brass merupakan aplikasi menulis, menggambar dan mewarnai yang dapat dipasang pada perangkat komputer. Dengan penggunaan media aplikasi paint brass kemampuan literasi digital pada anak dapat berkembang. Melalui aplikasi tersebut, anak-anak memiliki kemampuan mengoperasikan mengetik sederhana dengan memilih fitur mengetik terlebih dahulu kemudian mengetik abjad pada keyboard. Selain itu, anak dapat menggunakan dan mengingat fitur-fitur pada aplikasi dengan baik seperti anak sudah bisa menyimpan dan menghapus dengan baik.

HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis, 25 April 2024
Waktu : 08.30-10.30
Tempat : Ruang Komputer TK Kelurahan Sokanegara

Kelas yang terjadwal pada kegiatan ekstrakurikuler Hari Kamis, 25 April 2024 yaitu kelas A. Materi yang diberikan yaitu menggambar menggunakan media aplikasi paint brass. Pada kali ini, guru tidak menyiapkan materi khusus. Kegiatan menggambar diserahkan kepada anak untuk menggambar bebas sesuai dengan keinginan anak. Setelah itu guru memanggil 2 anak untuk masuk ke ruang komputer. Anak langsung duduk kemudian menghadap monitor. Guru langsung menampilkan aplikasi paint brass. Setelah itu, guru memberikan arahan kepada anak untuk memegang mouse kemudian menanyakan kepada anak ingin menggambar apa. Setelah anak menjawab apa yang ingin digambar, misalnya ingin menggambar truck kemudian guru mengarahkan langkah selanjutnya yaitu dengan anak mengklik pada halaman kosong kemudian mengklik bentuk persegi. Anak kemudian menarik mouse dari atas kesamping sehingga membuat gambar persegi, kemudian diulangi sebanyak 3 kali membentuk truck. Setelah itu, anak membuat garis lurus untuk menggabungkan antar kotak persegi tersebut. Anak

kemudian membuat roda dengan menggunakan bentuk lingkaran sebanyak 2 buah. Setelah anak selesai mengerjakan kemudian anak diminta untuk mewarnai gambar tersebut. Karena anak sudah mengetahui fitur mewarnai sehingga anak langsung mengklik warna yang diinginkan. Kemudian anak menyimpan hasil kerjanya dengan mandiri.

Kesimpulan: Anak sudah mampu mewarnai hasil kerjanya dengan baik melalui aplikasi paint brass dan dapat mengetahui letak cara menyimpan hasil pekerjaannya dengan baik. Selain itu, anak mampu menjawab pertanyaan guru terkait fitur-fitur yang ada pada aplikasi.

HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis, 2 Mei 2024
Waktu : 08.30-10.30
Tempat : Ruang Komputer TK Kelurahan Sokanegara

Kelas yang terjadwal pada kegiatan ekstrakurikuler Hari Kamis, 2 Mei 2024 yaitu kelas B2. Materi yang diberikan yaitu melukis menggunakan media aplikasi paint brass. Kegiatan diawali dengan guru memanggil 2 nama anak untuk ke ruang komputer. Setelah itu, anak langsung duduk kemudian menghadap monitor. Setelah itu, guru menampilkan aplikasi microsoft paint yang akan digunakan. Guru mengenalkan materi yang diajarkan yaitu materi melukis pegunungan. Guru menunjukkan fitur-fitur apa saja yang akan digunakan kepada anak. Setelah itu, guru memberikan arahan kepada anak dengan langkah awal anak memegang mouse kemudian mengarahkan tanda panah ke arah fitur kuas dan mengkliknya. Setelah itu, anak mengklik pada halaman kosong dan tanda panah akan berganti menjadi tanda *plus*. Langkah selanjutnya, anak mengklik bagian tengah halaman kemudian membuat garis dengan mengarahkan mouse ke arah atas kemudian ke arah bawah hingga membentuk sebuah gunung (anak membuat bentuk gunung satu lagi disebelahnya dengan cara yang sama). Setelah gunung terbentuk, kemudian anak membuat garis penutup untuk gunung. Dilanjut dengan anak membuat jalan menuju gunung dengan cara anak membuat garis lurus kebawah sebanyak 2 baris kemudian ditengahnya membuat garis putus-putus

sebagai batas antar jalan. Setelah itu, guru bertanya kepada anak untuk dibagikan yang masih kosong seharusnya diisi apa. Anak menjawab berbagai macam jawaban ada yang menggambar rumah, padi, ataupun mobil. Gambarpun telah selesai dan anak diminta untuk mewarnai hasil tersebut. Karena anak sudah mengetahui fitur mewarnai sehingga anak langsung mengklik warna yang diinginkan. Kemudian anak menyimpan hasil kerjanya dengan mandiri.

Kesimpulan: Melalui aplikasi tersebut, anak-anak memiliki kemampuan mengoperasikan aplikasi dengan baik walaupun beberapa anak masih mengalami kesulitan untuk membuat garis lengkung pada gunung. Selain itu, anak dapat menggunakan dan mengingat fitur-fitur pada aplikasi dengan baik seperti anak sudah bisa menyimpan dan menghapus dengan baik.

HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Selasa, 7 Mei 2024
Waktu : 08.30-10.30
Tempat : Ruang Komputer TK Kelurahan Sokanegara

Pada Hari Selasa, 7 Mei 2024 kegiatan ekstrakurikuler komputer dimulai pada pukul 08.30 WIB. Kelas yang terjadwal kegiatan ekstrakurikuler pada hari tersebut yaitu kelas B1. Kegiatan diawali dengan guru memanggil 2 nama anak untuk ke ruang komputer. Setelah itu, anak langsung duduk kemudian menghadap monitor. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan yaitu belajar berhitung menggunakan aplikasi berhitung divine kids. Sembari menjelaskan, guru menunjukkan aplikasi yang akan digunakan. Saat membuka aplikasi anak-anak merasa senang karena bagi anak, aplikasi yang ditunjukkan guru menarik perhatian yang disertai musik. Setelah itu, guru memberikan tugas mengerjakan berupa penjumlahan dan pengurangan pada aplikasi. Masing-masing tugas terdiri dari 5 pertanyaan. Anak-anak mengerjakan tugas penjumlahan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan tugas pengurangan. Anak-anak mulai menghitung dengan menggunakan jari kemudian mengklik pada kolom jawaban sebanyak hasil yang dihitung menggunakan mouse. Setelah pertanyaan terjawab semua maka anak akan mengetahui nilai salah dan benarnya. Skor tertinggi jika

benar semua yaitu 10 dan skor terendahnya yaitu 0. Setelah itu, guru mengarahkan anak-anak untuk mengisi identitas diri pada aplikasi berupa nama, alamat/kelas, dan umur. Anak-anak kemudian mengisi satu persatu identitas tersebut dengan mencari huruf dan mengetik pada keyboard. Anak-anak juga diarahkan untuk menyimpan hasil pengerjaannya dengan mengklik hasil raport pada aplikasi kemudian anak mengetik nama dan kelasnya supaya tidak tertukar dengan pengerjaan teman lainnya. Setelah semua selesai maka anak-anak diperbolehkan keluar ruangan dan guru tidak lupa memberi apresiasi dan semangat kepada anak untuk lebih rajin belajar lagi. Kemudian guru memanggil 2 anak selanjutnya hingga semua anak mendapat gilirannya. Kesimpulan: Melalui aplikasi berhitung divine kids, kemampuan literasi digital anak dapat berkembang berupa mengoperasikan aplikasi, anak mampu menggunakan keyboard dengan baik dilihat dari anak mampu mengetik namanya sendiri dan nama kelasnya. Selain itu, anak mampu menggunakan mouse dengan baik dilihat dari anak mampu mengarahkan kursor pada monitor dan mengklik jawaban dengan benar.

HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Rabu, 8 Mei 2024
Waktu : 08.30-10.30
Tempat : Ruang Komputer TK Kelurahan Sokanegara

Kelas yang terjadwal pada kegiatan ekstrakurikuler kali ini yaitu kelas B2. Karena materi hari ini lebih ringan dibandingkan sebelumnya sehingga waktu sekitar 10-15 menit bagi anak dirasa cukup. Adapun persiapan yang dilakukan guru sebelum kegiatan dilakukan yaitu dengan mengecek perangkat yang akan digunakan (hardware) dan menyiapkan media berupa aplikasi divine kids. Aplikasi ini tentunya berbeda dengan aplikasi sebelumnya walaupun namanya sama. Setelah persiapan selesai, kemudian guru memanggil 2 anak yang berada di kelas untuk masuk ke ruang komputer kemudian duduk menghadap komputer guru mengajarkan materi tentang mewarnai menggunakan aplikasi paint brass. Sembari menjelaskan, anak diperintah untuk membuka aplikasi divine kids. Setelah mengenalkan materi yang akan dilakukan kepada anak kemudian guru

menjelaskan apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut. Di dalam aplikasi tersebut terdapat kolom untuk mengisi nama, beberapa gambar, dan kolom warna. Anak kemudian diminta untuk memilih salah satu gambar dari beberapa gambar yang tersedia dengan mengklik tanda panah kearah samping. Setelah memilih gambar kemudian anak diminta untuk mewarnai sesuai imajinasi dengan mengklik pada kolom warna. Setelah selesai mengerjakan, anak diminta untuk keluar dari aplikasi tersebut dengan menekan tombol esc pada keyboard.

Kesimpulan: Walaupun materi yang diajarkan hanya mewarnai tetapi kemampuan anak dapat berkembang dengan baik seperti anak memahami fitur-fitur pada aplikasi dengan baik sehingga mengerjakan tugasnya tidak terlalu lama dan anak dapat membuka dan keluar dari aplikasi.

HASIL OBSERVASI

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Mei 2024
Waktu : 08.30-10.30
Tempat : Ruang Komputer TK Kelurahan Sokanegara

Kelas yang terjadwal pada kegiatan ekstrakurikuler Hari Kamis, 15 Mei 2024 yaitu kelas B2. Materi yang diberikan guru yaitu tentang merangkai menggunakan media aplikasi game puzzle. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyiapkan media dan mencoba materi yang akan diajarkan terlebih dahulu. Seperti sebelumnya, guru memanggil 2 anak terlebih dahulu untuk masuk ke ruang komputer. Anak langsung duduk kemudian menghadap monitor. Setelah itu, guru mengenalkan media aplikasi game puzzle yang akan diajarkan kepada anak. Sembari mengarahkan anak untuk membuka aplikasi, guru juga menjelaskan dalam aplikasi terdapat pilihan antara puzzle binatang dan puzzle angka. Namun, kali ini guru hanya memerintahkan anak untuk mengerjakan puzzle binatang saja. Anak kemudian mengklik puzzle binatang. Didalam puzzle tersebut terdapat binatang yang harus dirangkai oleh anak dengan dibatasi waktu sehingga anak harus cepat dan tepat dalam memasang potongan-potongan puzzle tersebut. Setelah selesai memasang kemudian terdapat pertanyaan makanan yang sesuai dengan binatang tersebut. Guru juga memberikan pertanyaan hewan apakah

yang disusun oleh anak. Jika anak berhasil menyelesaikan puzzle yang pertama maka anak akan lanjut mengerjakan puzzle yang selanjutnya, namun apabila anak kehabisan waktu dalam mengerjakan maka akan diulangi dari awal. Anak kemudian mengerjakan game puzzle yang pertama yaitu binatang kucing. Anak mampu mengarahkan mouse dan mengklik potongan puzzle dan memasangnya pada bagian yang sesuai sehingga membentuk secara utuh hewan kucing. Jika anak berhasil sampai akhir maka hewan yang dirangkai yaitu hewan orang hutan. Setelah mengerjakan dengan waktu sekitar 10-15 menit peranak, maka anak diperbolehkan untuk keluar dari ruangan. tidak lupa guru memberikan apresiasi karena anak telah menyelesaikan pekerjaannya.

Kesimpulan: Anak mampu mengoperasikan game puzzle dengan baik, dibuktikan dengan anak mampu membuka aplikasi dan mengerjakan sampai selesai dengan menempatkan potongan puzzle secara tepat dan benar dengan menggunakan bantuan mouse.



Lampiran 5 Hasil Wawancara

Hasil Wawancara

Nama : Pak Alfian
Jabatan : Guru Ekstrakurikuler Komputer TK Kelurahan Sokanegara
Hari/Tanggal : Rabu, 27 Maret 2024
Waktu : 11.00

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang bapak pahami terkait literasi digital pada anak usia dini?	Menurut saya, literasi digital itu kemampuan untuk memahami dan mengoperasikan perangkat digital seperti komputer, hp, maupun perangkat digital lainnya.
2.	Menurut bapak, seberapa penting literasi digital untuk anak usia dini dan bagaimana perannya dalam pengembangan kemampuan literasi digital pada anak?	Menurut saya, literasi digital pada anak usia dini itu penting karena mereka nantinya akan memiliki bekal dalam menghadapi perkembangan teknologi dan kemampuan dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang kemungkinan timbul nantinya. Peran saya sebagai guru ekstrakurikuler komputer tentunya sebagai fasilitator dan inovator dalam penggunaan media yang digunakan selama kegiatan sehingga kemampuan pada anak-anak akan semakin meningkat dan berkembang.

3.	Bagaimana bapak melihat peran literasi digital dalam mempersiapkan anak-anak untuk pendidikan dimasa depan?	Menurut saya, literasi digital memiliki peranan yang sangat penting apalagi dengan pesatnya perkembangan teknologi seperti saat ini. Dengan adanya literasi digital, setidaknya anak-anak memiliki kemampuan dasar untuk memahami dan mengoperasikan seperangkat teknologi seperti kemampuan mengetik pada anak-anak.
4.	Menurut bapak, apa saja keterampilan literasi diigital yang penting untuk dimiliki pada anak usia dini?	Menurut saya, pada anak-anak keterampilan literasi digital yang penting untuk dimiliki yaitu keterampilan dasar dalam mengoperasikan komputer seperti kemampuan mengetik dengan baik, keampuan <i>problem solving</i> , mengenal perangkat yang digunakan, mengetahui cara penggunaannya, serta mengetahui dampak penggunaan perangkat yang digunakan.
5.	Sejak kapan bapak mengajar ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara?	Saya mengajar disini sejak bulan Juli Tahun 2023 kemarin.
6.	Sejak kapan adanya program ekstrakurikuler komputer dan bagaimana awal mulanya?	Kalau sejak kapannya saya kurang paham karena disini saya juga belum lama dan tidak terlalu menanyakan hal tersebut.

8.	Apa saja materi yang diajarkan kepada anak-anak dalam ekstrakurikuler komputer?	Untuk materi saya mengikut dari raport sekolah saja, tetapi untuk konsep kegiatannya dari saya sendiri, misalnya materi menggambar
9.	Berapa banyak anak-anak yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer pada saat ini?	Karena ekstrakurikuler komputer ini wajib diikuti oleh semua anak dan jumlah kelasnya ada tiga. Jadi total anak yang mengikuti kurang lebih sekitar 45 anak.
10.	Media dan perangkat lunak apa saja yang digunakan dalam program ekstrakurikuler komputer?	Yang digunakan sudah jelas ada komputer, mouse, pc, speaker, aplikasi edukasi seperti <i>microsoft paint</i> , aplikasi berhitung, dan aplikasi mewarnai.
11.	Bagaimana cara merancang program ekstrakurikuler komputer dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini?	Untuk merancang program ekstrakurikuler komputer ini, saya menggunakan aplikasi edukatif pada anak untuk meningkatkan kemampuan pada anak dan supaya anak tidak cepat bosan dalam kegiatan. Selain itu, penyediaan perangkat yang memadai, melakukan evaluasi secara berkala dengan melibatkan orang tua anak untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan ekstrakurikuler komputer.

12.	Apakah ada indikator atau tolak ukur yang digunakan untuk menilai keberhasilan pengembangan literasi digital melalui ekstrakurikuler komputer?	Ada, untuk tolak ukur keberhasilan dilihat berdasarkan raport yang ditetapkan dari sekolah.
13.	Siapa saja yang terlibat dalam program ekstrakurikuler komputer? (guru, staff, dll)	Yang pasti terlibat yaitu anak-anak, saya selaku guru komputer, kepala sekolah, wali kelas, dan dukungan orang tua.
14.	Apa saja dampak positif yang bapak amati pada anak-anak yang mengikuti program ekstrakurikuler komputer dalam hal literasi digital?	Banyak dampaknya pastinya, salah satunya anak mengetahui cara penggunaan teknologi komputer sehingga hal tersebut bisa menjadi bekal bagi anak nantinya.
15.	Apa saja tantangan dan hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan program ekstrakurikuler komputer untuk literasi digital? (intern)	Untuk tantangan dan hambatannya dari saya sendiri masih kesulitan mencari materi walaupun materi yang diberikan sudah dari sekolah tapi saya harus mencari kegiatan yang pas untuk anak agar anak tidak bosan dalam kegiatan, selain itu hambatan dari anak-anak yaitu keterbatasan kemampuan yang dimiliki anak tentunya karena tidak semua anak bisa memahami dan menggunakan teknologi komputer, terkadang juga anak semaunya sendiri dalam mengerjakan, misalnya: saya

		menyuruh anak untuk menggambar hewan tapi malah anak maunya mencoret-coret saja.
16.	Apakah ada kendala terkait infrastruktur, sdm, atau dukungan dari orang tua? (ekstern), serta bagaimana bapak mengatasi kendala yang dialami tersebut?	Untuk infrastruktur sepertinya saya terkendala oleh ruangan komputer dan kekurangan perangkat komputernya karena ruangan serta perangkat komputernya kan sudah lama tidak terpakai sehingga mengakibatkan kerusakan seperti beberapa komputer mati sehingga tidak bisa digunakan, keadaan ruangan yang kurang memungkinkan seperti pintunya rusak, atap berlubang.
17.	Apakah ada tips untuk orangtua dalam membantu anak mereka dalam mengembangkan kemampuan literasi digital di rumah?	Tipsnya dari saya untuk mengulang materi yang diajarkan disekolah supaya anak lebih terampil dan orang tua sabar dalam mengajarkan anak-anaknya.

Hasil Wawancara

Nama : Ibu Sari
 Jabatan : Wali murid dari Raqila Kelas A
 Hari/Tanggal : Rabu, 14 Mei 2024
 Waktu : 10.15 WIB

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sebelumnya, apakah bapak/ibu mengetahui adanya kegiatan	Iya saya tahu ada kegiatan ekstrakurikuler komputer melalui

	<p>ekstrakurikuler di TK Kelurahan Sokanegara ini? Jika iya, apakah ibu/bapak setuju dengan adanya ekstrakurikuler komputer untuk anak usia dini?</p>	<p>brosur sekolah yang berisi kegiatan-kegiatannya selama satu tahun ajaran yang salah satunya yaitu terdapat ekstrakurikuler komputer. Saya setuju dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler komputer untuk anak-anak karena sekarang pada zaman sekarang perkembangan Itsemakin meningkat, jadi dengan adanya kegiatan tersebut membuat anak tidak ketinggalan jaman.</p>
2.	<p>Setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler komputer di tk, apakah ada perubahan pada kemampuan atau perilaku pada anak bapak/ibu? Jika ada, apa saja perubahan yang dialami tersebut?</p>	<p>Tentunya ada perubahan pada Raqila karena yang awalnya hanya sebatas menonton youtube walaupun menontonnya sudah bisa sendiri mulai dari menyalakan kemudian mencari tontonnya tapi sekarang sudah ada kemauan untuk belajar, menjadi lebih bijak dalam penggunaanya juga seperti: “mama kalo dilaptop juga bisa menggambar sama mewarnai”</p>
3.	<p>Apakah bapak/ibu memfasilitasi anak dengan adanya komputer di rumah? Jika iya, sejak kapan bapak/ibu memfasilitasinya?</p>	<p>Saya tidak memfasilitasi komputer tetapi saya memfasilitasi laptop dirumah karena Raqila mempunyai kakak perempuan yang sedang kuliah, sehingga saya fasilitasi untuk tugas kuliah tapi untuk Raqila sendiri tidak saya fasilitasi. Tapi kalo mau main laptop bisa meminta izin</p>

		kakanya terlebih dahulu dan nanti kakaknya dapat mengajarnya.
4.	Saat menggunakan komputer dirumah biasanya anak bermain apa saja dan dengan siapa saja?	Pada saat dirumah, Raqila bermain laptop hanya sebatas menonton youtube ataupun bermain game dan bermain laptopnya bersama kakaknya karena laptop tersebut milik kakaknya.
5.	Adakah saran atau masukan yang ingin disampaikan terkait kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara?	Masukan untuk kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK Kelurahan Sokanegara supaya lebih ditingkatkan lagi kegiatannya supaya lebih tertata serta dengan menambah dan memperbaiki fasilitas komputer.
6.	Apakah yang bapak ketahui bapak/ibu tentang adanya kemampuan literasi digital?	Saya kurang memahami tentang kemampuan literasi digital.
7.	Kemampuan apa saja yang dimiliki oleh bapak/ibu dalam literasi digital dalam penggunaan komputer?	Untuk penggunaan laptop, saya hanya sebatas mampu untuk mengoperasikan saja. Jikalau terdapat kesulitan kemudian saya baru meminta tolong anak saya yang kuliah.
8.	Menurut bapak/ibu seberapa penting peran teknologi komputer dalam pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini?	Sangat penting, karena sekarang teknologi sudah semakin canggih sehingga anak khususnya seusia Raqila harus dibekali kemampuan-kemampuan untuk menghadapi kemajuan teknologi tersebut khususnya komputer.

9.	Menurut bapak/ibu, bagaimana peran orang tua dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini?	Peran saya sebagai orang tua dalam pengembangan kemampuan literasi digital ya support tentunya untuk anak supaya rajin belajar juga meningkatkan kemampuan diri sendiri karena saya belum sepenuhnya menguasai teknologi yang canggih seperti sekarang ini.
----	---	---

Hasil Wawancara

Nama : Luna
 Jabatan : Murid kelas B1
 Hari/Tanggal : 14 Mei 2024
 Waktu : 10.00

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Senang ngga ada kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK?	Iya senang
2.	Biasanya kalo kegiatan komputer ngapain aja?	Menggambar, mewarnai, membuat bendera, dan banyak yang lainnya.
3.	Kegiatan saat komputer yang paling disukai apa ?	Paling suka bikin Bendera Palestine sama mewarnai.
4.	Tau nama-nama perangkat komputer ngga?	Ada komputer, ada mouse, ada yang buat ngetik (keyboard), ada yang buat nyalain sama matiin komputer (PC)
5.	Kalo dirumah ada komputer juga ngga? Kalo ada biasanya ngapain	Dirumah ngga ada komputer tapi adanya laptop punya kakak jadi

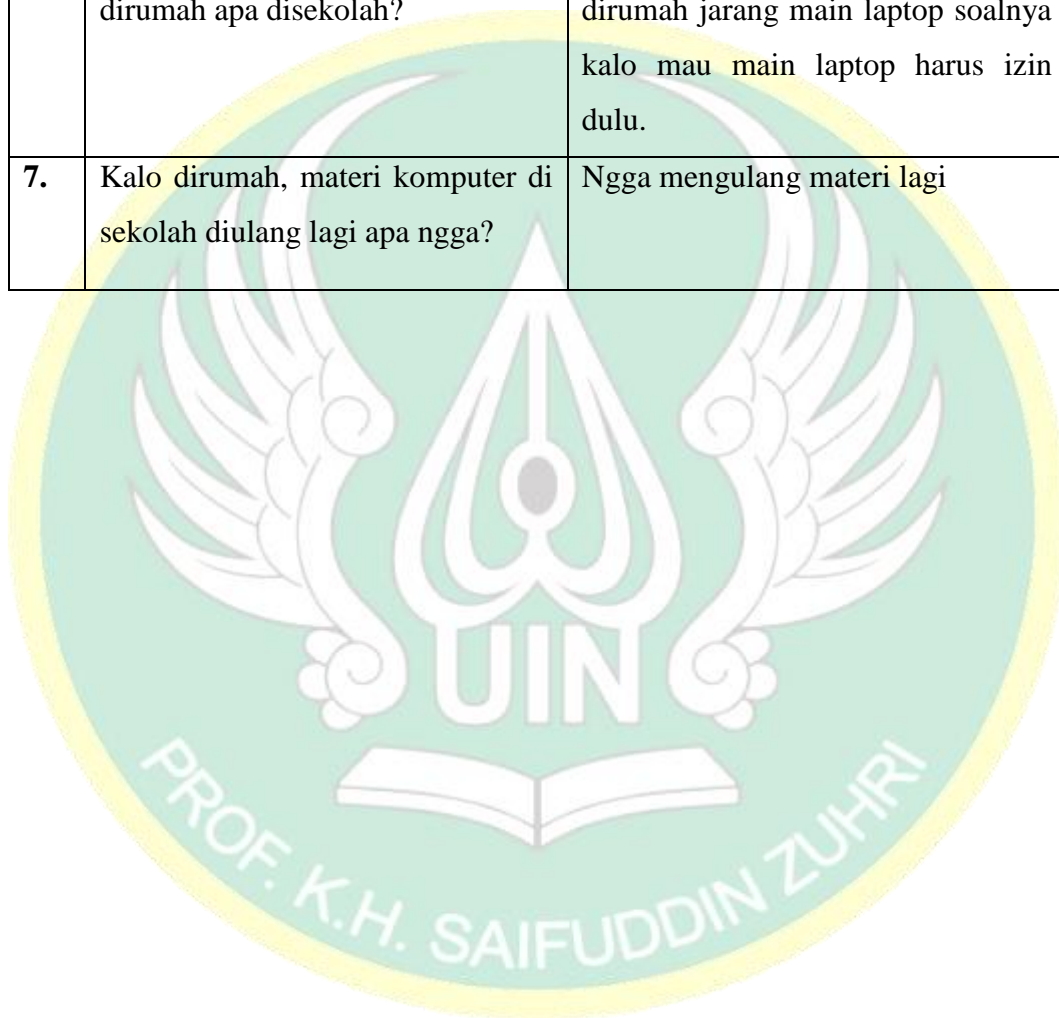
	aja dikomputer? Terus main komputernya sama siapa aja?	kalau aku mau main laptop harus sama kakak aku.
6.	Lebih lama main komputer dirumah apa disekolah?	Lebih lama dirumah soalnya dirumah biasanya nonton youtube sama main game bareng kakak
7.	Kalo dirumah, materi komputer di sekolah diulang lagi apa ngga?	Ngga soalnya kalo dirumah laptopnya dipake sama kakak terus lupa sama materi yang diajarin di sekolah

Hasil Wawancara

Nama : Aleta dan Aurel
 Jabatan : Murid kelas A
 Hari/Tanggal : 14 Mei 2024
 Waktu : 10.00

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Senang ngga ada kegiatan ekstrakurikuler komputer di TK?	Iya senang banget
2.	Biasanya kalo kegiatan komputer ngapain aja?	Ada menggambar bunga, mewarnai bendera, membuat bendera, melukis, sama menggambar gunung.
3.	Kegiatan saat komputer yang paling disukai apa ?	Kalau dede (Aleta) paling suka bikin Bendera Palestine sama mewarnai. Kalau Aurel semuanya suka.
4.	Tau nama-nama perangkat komputer ngga?	Taunya cuma komputer, <i>mouse</i> , <i>speaker</i> , sama <i>keyboard</i> .

5.	Kalo dirumah ada komputer juga ngga? Kalo ada biasanya ngapain aja dikomputer? Terus main komputernya sama siapa aja?	Kalau dirumah ada laptop tapi punya papa dan buat kerja (Aleta). Kalau Aurel, yang punya laptop itu mama sama juga buat kerja. Jadi ngga boleh dipake buat mainan.
6.	Lebih lama main komputer dirumah apa disekolah?	Lebih lama disekolah soalnya dirumah jarang main laptop soalnya kalo mau main laptop harus izin dulu.
7.	Kalo dirumah, materi komputer di sekolah diulang lagi apa ngga?	Ngga mengulang materi lagi



Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1 Wawancara dengan Aleta dan Aurel



Gambar 2 Wawancara dengan Yasmine dan Aqila Kelas B2



Gambar 3 Wawancara dengan Guru Komputer, Pak Alfian



Gambar 4 Wawancara dengan Ibu Sari (Wali Murid Kelas A)



Gambar 5 Kondisi Ruang Ekstrakurikuler Komputer



Gambar 6 Kemampuan Dasar Menggunakan Aplikasi Microsoft Paint



Gambar 7 Kemampuan Problem Solving pada Permainan Puzzle



Gambar 8 Problem Solving pada Aplikasi Berhitung Devine Kids



Gambar 9 Arahan Guru Pada Saat Pembelajaran Komputer



Gambar 10 Guru Membantu Anak Mengoperasikan Aplikasi



Gambar 11 Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Microsoft Paint



Gambar 12 Kemampuan Dasar Mengoperasikan Mouse

Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Observasi Pendahuluan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.fik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.6065/Un.19/D.FTIK/PP.05.1/01/2024 8 Januari 2024
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan

Kepada
Yth. Kepala TK Sokanegara

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : TIKWA WAHYUNI
2. NIM. : 2017406084
3. Semester : 8 (Delapan)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
5. Tahun Akademik : 2023/2024

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Kegiatan Belajar Mengajar
 2. Tempat / Lokasi : Taman Kanak-Kanak Sokanegara
 3. Tanggal Observasi : 08-01-2024 s.d 22-01-2024
- Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Lampiran 8 Surat Balasan Observasi Pendahuluan



TAMAN KANAK-KANAK KELURAHAN SOKANEGARA

Jl. dr. Angka no. 26 Telp. (0281) 638604
e-mail : tkksokanegara@gmail.com;
PURWOKERTO 53115

SURAT KETERANGAN No. : 421.1/015/SKN/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : CATUR MENIK WIJAYANTI, S.Pd.AUD
NIY : 2020 1982 2005 02
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Kelurahan Sokanegara Purwokerto
Jl. dr. Angka No. 26 Kccamatan Purwokerto Timur Kabupaten
Banyumas

Menerangkan bahwa :

Nama : TIKA WAHYUNI
NIM : 2017406084
Prodi/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Asal Universitas : UIN K.H. Prof. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Telah melakukan serangkaian kegiatan observasi pendahuluan sejak tanggal 08 Januari s.d 22 Januari 2024 dengan objek penelitian "*Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 15 Mei 2024

Kepala TK Kelurahan Sokanegara



Catur Menik Wijayanti, S.Pd, AUD
NIY. 2020 1982 2005 02

Lampiran 9 Surat Izin Riset Individu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.937/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2024
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Riset Individu

14 Maret 2024

Kepada
Yth. Kepala Sekolah TK Kelurahan Sokanegara
Kec. Purwokerto Timur
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : TIKA WAHYUNI |
| 2. NIM | : 2017406084 |
| 3. Semester | : 8 (Delapan) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| 5. Alamat | : Purwosari 05/02 Kecamatan Baturraden Kabupaten Banyumas |
| 6. Judul | : Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di Tk Kelurahan Sokanegara |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1. Objek | : Kegiatan Ekstrakurikuler Komputer |
| 2. Tempat / Lokasi | : TK Kelurahan Sokanegara |
| 3. Tanggal Riset | : 15-03-2024 s/d 15-05-2024 |
| 4. Metode Penelitian | : Kualitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan
Madrasah



Abu Dharin

Tembusan :

1. Guru Ekstrakurikuler Komputer, Wali Kelas B1

Lampiran 10 Surat Balasan Riset Individu



TAMAN KANAK-KANAK KELURAHAN SOKANEGARA

Jl. dr. Angka no. 26 Telp. (0281) 638604

e-mail : tkkelsoakanegara@gmail.com

PURWOKERTO 53115

SURAT KETERANGAN

No. : 421.1/015/SKN/V/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : CATUR MENIK WIJAYANTI, S.Pd.AUD
NIY : 2020 1982 2005 02
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Kelurahan Sokanegara Purwokerto
Jl. dr. Angka No. 26 Kecamatan Purwokerto Timur Kabupaten
Banyumas

Menerangkan bahwa :

Nama : TIKA WAHYUNI
NIM : 2017406084
Prodi/Fakultas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Asal Universitas : UIN K.H. Prof. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Telah melakukan serangkaian kegiatan riset penelitian sejak tanggal 15 Maret s.d 15 Mei 2024 dengan objek penelitian "*Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 15 Mei 2024

Kepala TK Kelurahan Sokanegara



Catur Menik Wijayanti, S.Pd, AUD
NIY. 2020 1982 2005 02

Lampiran 11 Surat Keterangan Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53128
Telepon (0281) 635024 Faksimili (0281) 630553
www.uinsu.ac.id

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

No. B.e.975/Un.19/FTIK.JPI/PP.05.3/2/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Tika Wahyuni
NIM : 2017406084
Semester : 8
Jurusan/Prodi : PIAUD

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 28 Februari 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Purwokerto, 28 Februari 2024
Koordinator Prodi,

[Signature]
Dr. Asef Umar Fakhruddin M.Pd.I.
NIP : 19830423 201801 1 001

Lampiran 12 Surat Keterangan Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635824 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN

No. B-1372/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/3/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Tika Wahyuni
NIM : 2017406084
Prodi : PIAUD

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 21 Maret 2024
Nilai : A

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 22 Maret 2024

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Suparjo, M.A.

19730717 199903 1 001

Lampiran 13 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا
جامعة الاستاذ كيهي الحاج سيف الدين زهري الاسلاميه الحكوميه بوروبونو
الوحده لتبنيه اللغه

No.:B-1179Un.19/K.Bhs/PP.009/ 6/2023

الشهادة

CERTIFICATE

certify that

Date of Birth
TIKA WAHYUNI
BANYUMAS, 7 OKTOBER 2002

منحت إلى
الاسم
حل وتاريخ الميلاد
وقد شارك/ت الاختبار
على أساس الكمبيوتر
التي قامت بها الوحدة لتبنيه اللغه في التاريخ
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي

Inter Based Test,
by Language Development Unit on
21 Juni 2023

Inter Based Test,
by Language Development Unit on
21 Juni 2023

Understanding: 44
Structure and Written Expression: 46
Reading Comprehension: 45

فهم المس
فهم العبارات والتراكيب
فهم المقروء

Obtained Score : 452
المجموع الكلي :

held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
Purwokerto, 21 Juni 2023

The Head of Language Development Unit,
رئيسة الوحدة لتبنيه اللغه



Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
NIP. 19860704 201503 2 004

Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
NIP. 19860704 201503 2 004

UIN
Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri
Purwokerto

Lampiran 14 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris

MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KHALI SAFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsatizu.ac.id | www.bahasa.uinsatizu.ac.id | +62 (281) 6385624

وزارة الشؤون الدينية بجمهورية اندونيسيا
 جامعة الأستاذ كاهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبونو
 الوحدة لتنمية اللغة
 www.uinsatizu.ac.id | www.bahasa.uinsatizu.ac.id | +62 (281) 6385624

CERTIFICATE
 الشهادة

No.:B-1178Un-19/K.Bhs/PP.009/6/2023

I hereby certify that
 Date of Birth
 TIKKA WAHYUNI
 BANYUMAS, 7 OKTOBER 2002
 EPTUS

منحت إلى
 الاسم
 محل وتاريخ الميلاد
 وقد شاركت/ت الاختبار
 على أساس الكمبيوتر
 التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ التالي
 مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي

Computer Based Test,
 by Language Development Unit on
 led result as follows
 Understanding: 47
 Structure and Written Expression: 50
 Reading Comprehension: 45
 فهم السام
 فهم العبارات والتركيب
 فهم المقروء
 المجموع الكلي :
 473

I did in UIN Professor Khalil Saifuddin Zuhri Purwokerto.
 Purowokerto, 21 Juni 2023
 The Head of Language Development Unit,
 رئيسة الوحدة لتنمية اللغة


 Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.
 NIP. 19860704 201503 2 004




IQLA
 Kiblatul Iqbal al-Qudrah 'ala al-Lughah al-Arabiyyah

Lampiran 15 Sertifikat BTA PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp.0281-635624, 628250 | www.iaipurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/20268/05/2022

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : TIKA WAHYUNI
NIM : 2017406084

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	92
# Tartil	:	77
# Imla`	:	76
# Praktek	:	82
# Nilai Tahfidz	:	88



Purwokerto, 30 Mei 2022



ValidationCode

Lampiran 16 Sertifikat PPL II

	<p>KEMENTERIAN AGAMA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO LABORATORIUM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126</p>
<h1>Sertifikat</h1>	
<p>Nomor : B. 032 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ X / 2023 Diberikan kepada : TIKA WAHYUNI 2017406084</p>	
<p>Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2023/2024 pada tanggal 4 September - 14 Oktober 2023</p>	
<p>Purwokerto, 27 Oktober 2023 Laboratorium FTIK Kepala,  D. Murtuadi, M.Pd.I. NIP. 19711021 200604 1 002</p>	

Lampiran 17 Sertifikat KKN 52 Tematik 2023

NO	KODE	MATA KULIAH	WLA	AM	SKS	BOBOT
55	TIK 61110	Sejarah Pendidikan Islam	A-	3,60	2	7,2
56	TIK 61111	Statistika Pendidikan	A-	3,60	2	7,2
57	TIK 61112	Metodologi Penelitian Pendidikan	A	4,00	2	8
58	PLD 62101	Pengembangan Kreativitas Guru Anak Usia Dini	A	4,00	2	8
59	PLD 62102	Pengembangan Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini	A-	3,60	2	7,2
60	PLD 62103	Kerajinan Tangan dan Organisasi	A-	3,60	2	7,2
61	PLD 62104	Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini	A	4,00	2	8
62	PLD 62105	Bahasa Arab untuk Anak Usia Dini	A-	3,60	2	7,2
63	PLD 62106	Pembelajaran Badan bagi Anak Usia Dini	A	4,00	2	8
64	PLD 62107	Pembelajaran Al Qur'an bagi Anak Usia Dini	A-	3,60	2	7,2
65	PLD 62108	Pengembangan Lingkungan Belajar	A-	3,60	2	7,2
66	PLD 62109	Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan Anak Usia Dini	A-	3,60	2	7,2
67	PLD 62110	Pendidikan Inklusif dalam Pendidikan Anak Usia Dini	A	4,00	2	8
68	MKU 61114	Kuliah Kerja Nyata	A	4,00	4	16
69	PLD 61133	Praktik Pengalaman Lapangan	A-	3,60	4	14,4
70	TIK 61102	Dasar-Dasar dan Teori Pendidikan	A	4,00	2	8

Judul Skripsi :

KETERANGAN

SKS	: Satuan Kredit Semester	Jumlah SKS Yang Diambil	: 142
HM	: Huruf Mutu	Jumlah SKS Yang Lulus	: 142
AM	: Angka Mutu	Jumlah Mutu	: 533,2
M	: Mutu	Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	: 3,75

Purwokerto, 30 Juni 2024
Wakil Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Faculty of Tarbiyah and Teacher Training

SUPARJO
NIP. 201.707.7303

Lampiran 18 Surat Keterangan Sumbangan Buku Perpustakaan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
Website: <http://lib.uinsatru.ac.id>, Email: lib@uinsatru.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-2950/Un.19/K.Pus/PP.08.1/6/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa

Nama : TIKA WAHYUNI
NIM : 2017406084
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : FTIK / PIAUD

Telah menyumbangkan (menghambakan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sepertiunya.

Purwokerto, 1 Juli 2024



Kepala,

Indah Wijaya Antasari

Lampiran 19 Blangko Bimbingan Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 636624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsatzu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Tika Wahyuni
 NIM : 2017406084
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/ PIAUD
 Pembimbing : Novi Mulyani M.Pd.I
 Judul : Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Senin, 18/12/2023	·Konsultasi judul Penelitian		
2	Jum'at 5/01/2023	·Konsultasi Judul Penelitian		
3	Kamis, 25/01/2024	·Konsultasi Judul Penelitian + ACC		
4	Senin, 15/02/2024	·Revisian Cover, Footnote, Ditambah Referensi dari buku		
5	Senin, 12/02/2024	· ACC		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 12 Februari 2024
 Dosen Pembimbing

Novi Mulyani M.Pd.I
 NIP. 19901125 201903 2 020

Lampiran 20 Blangko Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsatzu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : TIKA WAHYUNI
 NIM : 2017406084
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Madrasah/ PIAUD
 Pembimbing : Novi Mulyani M.Pd.I
 Judul : Pengembangan Kemampuan Literasi Digital Anak Usia Dini Melalui Ekstrakurikuler Komputer di TK Kelurahan Sokanegara

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Jumat, 15 Maret 2024	Revisi setelah seminar proposal		
2	Kamis, 28 Maret 2024	Revisan bab I dan II		
3	Senin, 1 April 2024	Revisian bab II		
4	Senin, 22 April 2024	Revisian bab III: teknik analisis data		
5	Senin, 29 April 2024	Revisian bab III: tata kepenulisan		

6	Senin, 6 Mei 2024	Pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi		
7	Senin, 27 Mei 2024	Revisi bab IV: pengolahan data		
8	Senin, 21 Juni 2024	Revisi bab IV: analisis data, bagian abstrak dan daftar isi		
9	Jumat, 28 Juni 2024	Revisi bab IV dan V		
10	Rabu, 3 Juli 2024	Revisi bab IV dan daftar isi		
11	Jumat, 5 Juli 2024	acc Munasosyal		

Dibuat di : Purwokerto
 Pada tanggal : 5 Juli 2024
 Dosen Pembimbing

Novi Mulyani M.Pd.I
 NIP. 19901125 201903 2 020

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Tika Wahyuni
2. NIM : 2017406084
3. Tempat/Tanggal Lahir : Banyumas, 7 Oktober 2002
4. Agama : Islam
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat : Purwosari 05/02
Kecamatan Baturraden
7. Nama Ayah : Tiwan
8. Nama Ibu : Partini

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Diponegoro 106 Watumas
 - b. SD Negeri Purwosari
 - c. SMP Negeri 1 Baturraden
 - d. SMA Negeri 1 Baturraden
 - e. UIN Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Pendidikan Non Formal
 - a. Pondok Pesantren Al-Hidayah Karangsucu Purwokerto

Demikian daftar riwayat hidup penulis, semoga dapat menjadi perhatian dan dapat digunakan semestinya.

Yang Mengajukan
Purwokerto, 5 Juli 2024



Tika Wahyuni
Nim. 2017406084