



Enhancing Digital Literacy for Young Learners: Pengenalan Teknologi Digital dan Bahasa Inggris untuk Siswa PAUD dan TK

Tri Pujiani¹, Muhammad Soali^{2*}, Ida Dian Sukmawati³

^{1,2,3}Universitas Harapan Bangsa, Jalan Raden Patah No 100, Banyumas, Indonesia

¹tripujiani@uhb.ac.id; ²muhammadsoali@uhb.ac.id; ³idas@uhb.ac.id

Artikel History:

Received: 2025-01-17 / Received in revised form: 2025-02-18 / Accepted: 2025-02-18

ABSTRACT

This community service program aims to enhance digital literacy among young children through interactive and educational activities. The program includes the introduction of basic technology, such as the use of computers and related devices, as well as the development of children's vocabulary through images, stories, and games. Additionally, the program focuses on improving speaking and listening skills, encouraging children to actively speak and listen attentively. The introduction of digital storytelling plays a key role in building children's imagination and fostering an interest in both technology and books. Furthermore, the program seeks to cultivate a love for reading by introducing picture books, both in physical and digital formats. Through this approach, it is expected that children will be better prepared for the digital era and develop essential skills for their daily lives.

Keywords: *Digital Literacy, Young Learners, English Language Literacy*

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada anak-anak usia dini melalui berbagai kegiatan yang interaktif dan edukatif. Program ini meliputi pengenalan teknologi dasar, seperti penggunaan komputer dan perangkat terkait, serta pengembangan kosa kata anak dengan menggunakan gambar, cerita, dan permainan. Selain itu, kegiatan ini juga berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara dan mendengarkan, mendorong anak untuk aktif berbicara dan mendengarkan dengan baik. Pengenalan cerita digital menjadi bagian penting dalam membangun imajinasi anak dan menumbuhkan minat mereka terhadap teknologi dan buku. Di samping itu, program ini juga bertujuan menumbuhkan rasa cinta membaca dengan memperkenalkan buku cerita bergambar, baik dalam format fisik maupun digital. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih siap menghadapi era digital dan mengembangkan keterampilan dasar yang berguna dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Kata kunci : *Literasi digital, Pendidikan Anak Usia Dini, Literasi Bahasa Inggris*

*Muhammad Soali

Email: muhammadsoali@uhb.ac.id

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



1. PENDAHULUAN

Peningkatan literasi digital pada anak-anak di era modern ini menjadi sangat penting mengingat pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan. Literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk menggunakan alat teknologi dengan bijak dan efektif, bukan hanya menjadi keterampilan teknis tetapi juga kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan informasi secara kritis dalam kehidupan sehari-hari. Pada usia dini, terutama di masa *golden age* perkembangan otak anak, pengenalan dan pembelajaran teknologi dapat memberikan dampak besar terhadap kemampuan kognitif, sosial, dan emosional mereka (Elliott, 2019; Blackwell et al., 2018). Oleh karena itu, pendidikan yang melibatkan teknologi dan media digital perlu diterapkan untuk mendukung perkembangan anak di era digital saat ini.

Peningkatan literasi digital pada anak-anak tidak hanya terbatas pada penguasaan alat atau perangkat teknologi, tetapi juga mencakup keterampilan komunikasi yang lebih luas, seperti kemampuan berbicara, mendengarkan, serta membaca dan menulis. Sebagaimana diungkapkan oleh Roskos dan Christie (2019), keterampilan literasi pada anak usia dini tidak hanya mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mendasari keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal yang penting untuk perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, pendekatan yang holistik dalam mengajarkan teknologi dan literasi digital sangat diperlukan, mengingat anak-anak harus dapat memahami dan mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital pada anak-anak, khususnya dalam pengenalan teknologi dasar, pengembangan kosa kata, serta pengenalan cerita digital, menjadi sebuah solusi yang tepat. Program ini bertujuan untuk memperkenalkan teknologi kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pengenalan teknologi dasar, seperti komputer dan perangkat terkait, dapat memberikan anak-anak pengalaman langsung dengan perangkat yang sering mereka temui di kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting, karena dengan memahami teknologi sejak dini, anak-anak akan lebih siap menghadapi tantangan digital yang semakin kompleks di masa depan (Parette et al., 2020).

Selain itu, pengembangan kosa kata yang dilakukan melalui gambar, cerita, dan permainan edukatif dapat memperkaya pemahaman anak terhadap bahasa. Sebagaimana dinyatakan oleh Neuman dan Wright (2019), pembelajaran bahasa yang kaya dan kontekstual pada anak-anak usia dini sangat penting untuk membentuk kemampuan berbicara, mendengarkan, serta menulis yang baik. Pengenalan kata-kata baru dalam konteks yang menyenangkan melalui teknologi juga dapat membantu anak-anak untuk lebih tertarik pada pembelajaran bahasa dan mengembangkan keterampilan komunikasi mereka lebih efektif.

Lebih jauh lagi, peningkatan kemampuan berbicara dan mendengarkan menjadi elemen yang tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran anak-anak. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Snow (2018), kemampuan berbicara dan mendengarkan pada anak usia dini mempengaruhi kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan orang lain, serta kemampuan mereka untuk memahami dan menanggapi informasi secara kritis. Oleh karena itu, melalui program ini, anak-anak diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan sederhana, berpartisipasi dalam percakapan, serta mendengarkan cerita dan instruksi dari orang dewasa atau teman-teman mereka.

Pengenalan cerita digital juga menjadi komponen penting dalam program ini. Cerita digital yang interaktif dapat memperkenalkan anak-anak pada narasi yang lebih kompleks, sekaligus merangsang imajinasi mereka. Cerita digital juga dapat mendorong anak-anak untuk lebih tertarik pada buku dan literasi secara umum. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh McTavish dan Stokoe (2021), yang menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita dan buku, terutama ketika cerita tersebut disajikan dalam format yang menarik dan interaktif.

Selain itu, menumbuhkan minat membaca pada anak-anak di era digital ini menjadi tantangan tersendiri. Banyak anak-anak yang lebih tertarik pada hiburan digital, seperti video game dan media sosial, daripada membaca buku. Oleh karena itu, program ini juga bertujuan untuk memperkenalkan buku-buku cerita bergambar yang menarik, baik dalam format fisik maupun digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Senechal dan Young (2018), memperkenalkan buku dengan ilustrasi yang menarik

sejak usia dini dapat meningkatkan minat baca anak-anak, yang pada gilirannya mendukung perkembangan literasi mereka secara keseluruhan.

Melalui kegiatan yang terstruktur dan berbasis teknologi, program ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, tetapi juga memperkenalkan konsep-konsep dasar yang mendasari literasi secara lebih luas, seperti penguasaan bahasa dan keterampilan sosial. Keterampilan ini sangat penting dalam mendukung anak-anak untuk berkembang menjadi individu yang kompeten, mampu berkomunikasi secara efektif, serta memiliki keterampilan digital yang dibutuhkan di era modern ini.

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul *Enhancing Digital Literacy for Young Learners* ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 12 Oktober 2024 di Lab Bahasa UHB Kampus 2. Peserta kegiatan ini terdiri dari 102 anak yang berasal dari berbagai kelompok usia dini, yang dipilih berdasarkan kebutuhan pengenalan literasi digital dan keterampilan komunikasi dasar mereka. Untuk mencapai tujuan pengabdian masyarakat ini, pelaksanaan kegiatan akan menggunakan metode yang beragam, termasuk vocabulary building on computer, storytelling, dan online games. Masing-masing metode dipilih untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

1. Vocabulary Building

Metode *vocabulary building* digunakan pada awal kegiatan untuk memberikan pengenalan dasar mengenai teknologi dan perangkat-perangkat yang akan digunakan selama kegiatan. *Vocabulary building* ini disampaikan dengan cara yang ringan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam sesi ini, fasilitator akan mengenalkan berbagai perangkat teknologi dasar, seperti komputer dan alat digital lainnya, yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui ceramah interaktif, anak-anak akan diajak berdiskusi mengenai manfaat teknologi dan cara menggunakannya dengan bijak. Pendekatan ini juga mengintegrasikan pengembangan kosa kata, dengan memperkenalkan istilah-istilah baru yang relevan dengan teknologi, seperti "komputer," "mouse," "keyboard," dan "layar sentuh."

Selain itu, sesi ini mengajak anak-anak untuk berbicara tentang pengalaman mereka dalam menggunakan perangkat digital, yang dapat mendorong mereka untuk aktif berbicara dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Fasilitator akan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan menjawab pertanyaan sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka.

2. Storytelling

Kegiatan bercerita menggunakan buku digital *The Hungry Dragon* bertujuan memperkenalkan kosakata makanan, buah, dan sayur. Anak-anak diajak mengikuti petualangan naga lapar melalui visual menarik sambil mendengar narasi cerita. Aktivitas ini melatih keterampilan mendengarkan, memperkaya kosakata, dan mengenalkan jenis makanan secara menyenangkan. Selama menonton, fasilitator akan memandu anak-anak fokus pada alur, karakter, dan penggunaan teknologi dalam cerita, diikuti diskusi untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, berbicara, dan mendengarkan. Diskusi ini juga mendorong anak-anak untuk berbagi pengalaman terkait makanan yang mereka kenal. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

3. Online Educational Games (Permainan Edukatif)

Metode games atau permainan edukatif merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan ini, karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam sesi ini, anak-anak akan dibagi ke dalam kelompok kecil dan mengikuti berbagai permainan yang dirancang untuk melatih kemampuan berbicara, mendengarkan, dan mengenal kosa kata baru, sekaligus memperkenalkan teknologi melalui aktivitas yang menyenangkan. *Online games* ini dimainkan melalui aplikasi *Educaplay*. Selain mengulang kembali apa yang dipelajari dalam kegiatan ini, yaitu kosakata tentang computer serta sayur dan buah, juga mengajak anak-anak mengoperasikan komputer.

4. Penutupan

Sebagai penutupan kegiatan, fasilitator akan memberikan rangkuman dari seluruh aktivitas yang telah dilakukan, serta mengajak anak-anak untuk berbagi pengalaman dan apa yang telah mereka pelajari selama kegiatan. Anak-anak akan diberikan kesempatan untuk bertanya lebih lanjut tentang teknologi dan literasi digital. Untuk memperkuat pembelajaran yang telah dilakukan, fasilitator juga akan memberikan dorongan bagi anak-anak untuk terus belajar tentang teknologi, membaca buku, serta berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui kombinasi metode lecturing, watching short movie, dan games, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang komprehensif dan menyenangkan bagi anak-anak, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan digital mereka tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan komunikasi dasar. Dengan pendekatan yang menarik dan berbasis pada perkembangan anak, diharapkan anak-anak dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital dan mengembangkan keterampilan yang akan berguna sepanjang hidup mereka.

5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada Hari Sabtu, 12 Oktober 2024, bertempat di Lab Bahasa UHB Kampus 2. Dengan jumlah peserta yang cukup besar, yaitu 102 anak, kegiatan ini akan dibagi menjadi beberapa sesi dengan durasi waktu yang disesuaikan agar setiap anak mendapatkan perhatian maksimal selama kegiatan berlangsung.

3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

No	Waktu Kegiatan	Jenis kegiatan	Keterangan	Media
1	5 menit	Pembukaan	Salam pembukaan dan pengenalan	-
2	15 menit	Pengenalan teknologi dasar	- Pengenalan kosakata perangkat computer - Mendengarkan lagu menggunakan headset: <i>Fruit Juice/Shake it</i>	PPT:- Monitor- Keyboard- Mouse- CPU- Screen- LCD Projector- Headset https://www.youtube.com/watch?v=gN3pn_alymA
3	20 menit	Bercerita	Bercerita menggunakan buku digital Judul: <i>The Hungry Dragon</i> Aspek kebahasaan: memperkenalkan kosakata makanan, buah, dan sayur	https://linktr.ee/Sto_riestoLearn
4	15 menit	Permainan	Online Game tentang makanan, buah, dan sayur	https://www.eduplay.com/learning-resources/15426083-food-fruit-and-vegetable.html
5	5 menit	Penutup	Praktik mematikan komputer	Dibantu bunda dan kakak UHB

Pada Hari Sabtu, 12 Oktober 2024, kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul *Enhancing Digital Literacy for Young Learners* telah berhasil dilaksanakan di Lab Bahasa UHB Kampus 2 dengan diikuti oleh 102 anak usia dini. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak-anak dengan memperkenalkan teknologi dasar, pengembangan kosa kata, serta kemampuan berbicara dan mendengarkan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini menggunakan tiga metode utama, yaitu lecturing, watching short movie, dan games. Berdasarkan observasi dan evaluasi selama serta setelah kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mencapai tujuannya dengan cukup baik, meskipun masih ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk kegiatan serupa di masa depan.

1. Hasil Kegiatan:

a. Pengenalan Teknologi Dasar: Pada sesi awal, melalui metode vocabulary building yang dilaksanakan dengan cara ceramah interaktif, anak-anak diberikan penjelasan dasar mengenai alat-alat teknologi, seperti komputer, mouse, keyboard, dan layar sentuh. Hasilnya, anak-anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi dan antusiasme untuk mengenal lebih jauh tentang perangkat teknologi ini. Sebagian besar peserta mengungkapkan rasa ingin tahu dan bertanya tentang berbagai fungsi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Keterlibatan mereka dalam sesi ceramah menunjukkan bahwa mereka telah mulai memahami peran penting teknologi dalam aktivitas sehari-hari, meskipun beberapa anak masih memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam mengoperasikan perangkat tersebut. Anak-anak dikenalkan pada kosakata baru yang berkaitan dengan teknologi dan cerita digital. Film pendek yang dipilih menampilkan narasi yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak, serta menggunakan gambar dan suara untuk mendukung pemahaman mereka. Setelah menonton, anak-anak tampak lebih terbuka untuk berbicara tentang kata-kata atau istilah baru yang mereka dengar selama film berlangsung. Dalam sesi tanya jawab setelah menonton, sebagian besar peserta dapat mengidentifikasi dan menjelaskan istilah-istilah dasar seperti "komputer," "mouse," dan "keyboard" dengan kalimat sederhana. Ini menunjukkan perkembangan yang baik dalam penguasaan kosakata dasar mereka yang terkait dengan teknologi.



c. Peningkatan Kemampuan Berbicara dan Mendengarkan: Metode **games** memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih berbicara, mendengarkan, dan berpikir secara kreatif dalam suasana yang lebih menyenangkan. Permainan seperti bernyanyi, menari, dan berbicara sangat efektif dalam mendorong anak-anak untuk berkomunikasi satu sama lain dan mempraktikkan keterampilan berbicara mereka. Permainan ini juga mengharuskan anak-anak untuk mendengarkan dengan seksama instruksi atau pertanyaan dari fasilitator atau teman mereka. Beberapa anak terlihat lebih percaya diri dalam berbicara, dan ada peningkatan dalam kemampuan mereka untuk mendengarkan dan memberikan respons yang relevan.

d. Pengenalan Cerita Digital: Melalui story telling digital book yang diputar selama kegiatan, anak-anak dapat merasakan pengalaman pertama kali mengenal cerita digital yang interaktif. Mereka tidak hanya menonton, tetapi juga terlibat dalam diskusi tentang alur cerita, karakter, dan teknologi yang digunakan dalam cerita. Anak-anak tampak sangat antusias mengikuti cerita dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sehari-hari. Sesi ini berhasil memperkenalkan konsep cerita digital yang dapat memperkaya imajinasi anak-anak dan menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap membaca dan cerita, baik dalam format fisik maupun digital.

e. Menumbuhkan Minat Membaca: Melalui pengenalan buku-buku cerita bergambar dalam format fisik dan digital selama permainan interactive storytelling menggunakan e-book, sebagian besar peserta menunjukkan ketertarikan terhadap buku. Anak-anak tertarik dengan buku-buku bergambar yang disediakan, dan beberapa dari mereka menunjukkan keinginan untuk membaca lebih lanjut di luar kegiatan yang berlangsung. Ini menunjukkan bahwa program ini juga efektif dalam menumbuhkan minat baca di kalangan anak-anak, meskipun perhatian mereka terhadap buku fisik lebih rendah dibandingkan dengan buku digital yang lebih menarik bagi mereka.

2. Pembahasan:

Kegiatan ini secara keseluruhan berhasil mencapai tujuan utamanya dalam memperkenalkan dan meningkatkan literasi digital pada anak-anak usia dini. Penggunaan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak terbukti efektif dalam menjaga perhatian dan minat peserta, sehingga mereka dapat aktif berpartisipasi dalam setiap sesi.

Metode total physical response Metode Total Physical Response (TPR) adalah pendekatan pengajaran bahasa yang efektif untuk membantu anak-anak mempelajari kosakata baru melalui kombinasi instruksi verbal dan tindakan fisik. Dalam TPR, guru memberikan perintah sederhana yang melibatkan gerakan tubuh, seperti "angkat tangan" atau "tepuk tangan," sambil mengasosiasikan kata-kata tertentu dengan tindakan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan anak-anak untuk menginternalisasi makna kosakata secara alami karena mereka tidak hanya mendengar kata-kata, tetapi juga melakukan gerakan yang memperkuat ingatan mereka. Sehingga cara ini merupakan tepat untuk mengajar kosakata.

TPR didukung oleh teori *motor learning* dan *multisensory learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan berbagai indra, termasuk pendengaran dan gerakan fisik. James Asher, pencetus metode TPR, menyebutkan bahwa penghubungan antara bahasa dan tindakan dapat memperkuat keterlibatan otak kiri (verbal) dan otak kanan (kinestetik), sehingga mempercepat pemahaman dan retensi kosakata. Selain itu, teori *Multiple Intelligences* oleh Howard Gardner mendukung pentingnya pendekatan kinestetik, terutama untuk anak-anak dengan gaya belajar fisik atau aktif. Tindakan fisik dalam TPR juga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, mengurangi kecemasan anak-anak, dan menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan interaktif.

Dengan memanfaatkan TPR, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan, yang membantu anak-anak mengenali dan menggunakan kosakata baru secara lebih percaya diri dan alami.



Kegiatan bercerita menggunakan buku digital dengan judul *The Hungry Dragon* bertujuan untuk memperkenalkan kosakata baru kepada anak-anak terkait makanan, buah, dan sayur. Dalam cerita ini, anak-anak diajak untuk mengikuti petualangan seekor naga yang merasa lapar dan mencari berbagai jenis makanan. Dengan visual menarik dari buku digital, anak-anak dapat melihat gambar buah, sayur, dan makanan lainnya sambil mendengar penjelasan atau narasi cerita. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan mendengarkan dan memahami cerita, tetapi juga memperkaya perbendaharaan kata

mereka secara menyenangkan, sekaligus membantu anak-anak mengenali jenis-jenis makanan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZPD), bimbingan yang diberikan dalam konteks yang menyenangkan, seperti menggunakan buku digital interaktif, membantu anak-anak belajar lebih efektif karena materi disampaikan dalam zona yang mendukung perkembangan mereka. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa elemen visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak-anak (Mayer, 2009).

Games atau permainan edukatif menjadi bagian yang paling disukai oleh anak-anak karena mereka dapat belajar sambil bermain. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengarkan, tetapi juga belajar menggunakan teknologi dengan cara yang menyenangkan. Keberhasilan permainan ini dalam meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi anak-anak juga menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis aktivitas yang interaktif.

Pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* mendukung teori konstruktivisme oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Selain itu, permainan edukatif memfasilitasi pembelajaran sosial seperti yang dijelaskan dalam teori *Social Learning* oleh Albert Bandura, di mana anak-anak dapat belajar dari pengamatan dan partisipasi aktif.

Secara keseluruhan, meskipun sebagian besar peserta sudah menunjukkan perkembangan yang baik dalam aspek literasi digital, masih ada tantangan dalam hal konsistensi perhatian dan keterlibatan anak-anak, terutama pada anak-anak yang lebih muda. Oleh karena itu, untuk kegiatan selanjutnya, perlu diadakan pengaturan waktu yang lebih fleksibel serta penyesuaian metode untuk menyesuaikan kebutuhan peserta yang lebih beragam.

SIMPULAN

Kegiatan *Enhancing Digital Literacy for Young Learners* berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan literasi digital anak-anak usia dini. Metode yang digunakan, yaitu *lecturing, singing, storytelling* dan *online games*, terbukti efektif dalam memberikan pengenalan tentang teknologi dasar, mengembangkan kosa kata, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan minat membaca anak-anak, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Namun, ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti pengaturan durasi waktu dan penyediaan media yang lebih interaktif untuk menjaga perhatian peserta. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilaksanakan dengan penyesuaian lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik bagi anak-anak.

SARAN

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan *Enhancing Digital Literacy for Young Learners* di masa depan, beberapa hal perlu diperbaiki. Pertama, durasi setiap sesi perlu disesuaikan agar lebih singkat, mengingat rentang perhatian anak-anak yang terbatas, dengan lebih banyak aktivitas interaktif seperti permainan dan diskusi. Selain itu, materi perlu disesuaikan dengan kelompok usia peserta untuk memastikan setiap anak mendapatkan pengalaman yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Dalam hal ini, membagi peserta berdasarkan usia atau tingkat perkembangan sangat dianjurkan. Selanjutnya, pengenalan cerita digital bisa lebih interaktif dengan memanfaatkan aplikasi yang memungkinkan anak-anak memilih alur cerita atau berinteraksi dengan karakter, yang akan meningkatkan keterlibatan mereka. Keterlibatan orang tua juga sangat penting, dengan memberikan panduan agar anak-anak dapat melanjutkan pembelajaran di rumah. Penyediaan perangkat yang lebih memadai dan memastikan akses internet yang stabil akan mendukung kelancaran kegiatan, terutama untuk sesi yang melibatkan teknologi digital. Evaluasi dari peserta melalui umpan balik juga sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas program ke depan. Terakhir, pengembangan program berkelanjutan seperti kursus atau klub teknologi dapat memperkuat pembelajaran anak-anak dalam jangka panjang, menjadikan kegiatan ini sebagai sarana yang efektif dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. A. (2018). Children, technology, and the role of digital media in early childhood education. *Educational Psychology Review*, 30(1), 43-63.
- Elliott, A. (2019). The importance of digital literacy in early childhood education. *Journal of Early Childhood Research*, 17(1), 45-56.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- McTavish, M., & Stokoe, R. (2021). Interactive digital storytelling in early childhood. *Early Childhood Education Journal*, 49(2), 185-198.
- Neuman, S. B., & Wright, T. S. (2019). Teaching vocabulary in the digital age: Technology and strategies for the early years. *Reading Research Quarterly*, 54(2), 147-162.
- Parette, H. P., Quesenberry, A. P., & Blum, C. (2020). Early childhood technology use: A critical review of the literature. *Journal of Special Education Technology*, 35(3), 141-153.
- Paivio, A. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Roskos, K. A., & Christie, J. F. (2019). Approaches to early literacy development: Foundations for literacy instruction. *Language Arts*, 96(2), 103-114.
- Snow, C. E. (2018). Academic language and the challenge of reading for understanding. *Educational Psychologist*, 53(4), 189-203.
- Senechal, M., & Young, L. (2018). The effect of storybook reading on early literacy development: A meta-analysis. *Child Development*, 89(5), 1335-1347.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.