

## **PEMBELAJARAN DARING: IMPLEMENTASI BAHAN AJAR TEMATIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA DINI**

**Neng Salma Hamidatussholihat<sup>1✉</sup>, Rohmalina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Raudhatul Athfal (RA) Al Maqom, Kota. Cimahi, Prov. Jawa Barat, Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>1</sup> [salmahamidatussholihat24@gmail.com](mailto:salmahamidatussholihat24@gmail.com), <sup>2</sup> [rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:rohmalina@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRAK**

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar bagi pendidikan di Indonesia, alih proses pembelajaran memaksa guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar agar pembelajaran di rumah berlangsung efektif dan efisien. Namun kecanggihan teknologi dapat membuat bahan ajar tematik anak lebih menarik dengan konsep unik yang mudah dipahami dan dikemas sesuai dengan karakteristik anak sehingga anak dapat meningkatkan kemampuan belajar literasi digital di usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan bahan ajar tematik digital dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan literasi digital pada anak menggunakan aplikasi *Book Creator*. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, angket dan dokumentasi dengan sampel data penelitian dari anak kelompok B usia 5-6 tahun dalam pengumpulan data. Dengan jumlah anak 9 orang, guru dan orang tua. Dalam pengolahan data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah proses pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik digital dalam pembelajaran daring berlangsung efektif dan efisien. Penyajian tema selama pembelajaran online dapat dikomunikasikan dengan baik dan jelas. Bahan ajar dengan tema berbasis digital dapat membantu guru dalam proses pembelajaran online di rumah, merangsang minat belajar anak melalui permainan edukatif, dan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak.

Kata Kunci : Bahan Ajar Tematik Digital; Literasi Digital; Pembelajaran Daring

### **ABSTRACT**

The COVID-19 pandemic has had a huge impact on education in Indonesia, changing the learning process and forcing teachers to be more creative and innovative in compiling teaching materials so that learning at home takes place effectively and efficiently. However, technological sophistication can make children's thematic teaching materials more interesting with unique concepts that are easy to understand and packaged according to children's characteristics so that children can improve their digital literacy learning skills at an early age. The purpose of this study is to describe the application of digital thematic teaching materials in online learning to improve digital literacy in children using the *Book Creator* application. This study uses a qualitative descriptive methodology with observation, questionnaires, and documentation techniques with research data samples from group B children aged 5-6 years in data collection. With nine children, teachers and parents. In processing the data in this study using data reduction, data presentation, and concluding. The result of this research is the learning process using digital thematic teaching materials in online learning takes place effectively and efficiently. Presentation of themes during online learning can be communicated well and clearly. Teaching materials with digital-based themes can help teachers

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang cukup besar bagi proses pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tentunya menjadi prioritas dalam mencerdaskan bangsa. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa Pendidikan adalah pembinaan segala daya alam yang ada pada diri anak agar mereka memperoleh keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya sebagai manusia atau anggota masyarakat. Oleh karena itu, tujuan pendidikan dapat dimulai dari anak (sekitar 3 tahun) yang sudah memahami arti wewenang. Mengingat pentingnya Pendidikan, khususnya pada Anak Usia Dini Dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 (dalam Rohmalina, 2016) tentang Perlindungan Anak pasal 9 Ayat 1 dinyatakan bahwa: "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya", maka lembaga pendidikan pada Anak Usia Dini merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan anak anak sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak sejak dini. Serta diharapkan mampu menstimulasi mental dan kecerdasan anak bangsa. Namun dengan adanya pandemi Covid-19, pemerintah berupaya mencari solusi mengenai pelaksanaan pendidikan dengan mengeluarkan kebijakan yang sesuai.

Pemerintah Indonesia telah menetapkan kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 dengan mengeluarkan surat edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah (BDR) dalam masa darurat penyebaran *Coronan Virus Desease* (Covid 19). Dalam hal ini pemerintah telah mengupayakan berbagai kebijakan untuk meningkatkan kewaspadaan, terutama dalam mencegah penyebaran kasus, mulai dari penerapan kebijakan bekerja dan belajar dari rumah hingga pengusulan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) (Cahyani, Yulianingsih & Roesminingsih, 2021). Tentunya ini memberikan dampak pada proses kegiatan pembelajaran. Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dalam bentuk peningkatan karakter yakni peningkatan pengetahuan, keterampilan, penalaran, pemahaman, perbuatan serta berbagai kemampuan lainnya (Cahyati & Kusumah, 2020) Kebijakan ini menyebabkan pemerintah Indonesia mengubah kebiasaannya yang mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan di sekolah dialihkan ke rumah. Awalnya mengadopsi sistem pembelajaran langsung yang menggunakan seluruh sarana dan prasarana yang ada di sekolah termasuk gedung dan peralatan lainnya, kemudian berubah menjadi sistem pembelajaran berbasis dalam jaringan (daring). Proses belajar dari rumah melalui sistem daring, tanpa mengumpulkan siswa dan guru dalam sebuah gedung adalah perwujudan dari upaya pemerintah dalam melaksanakan pembatasan interaksi sosial (*social distancing*) sebagai salah satu cara pemutusan penyebaran Covid-19. Anak cukup berada di rumah masing-masing untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi baik melalui laptop, televisi ataupun *gadget* (Ardiyanto, 2021, hlm. 6).

Dengan diterapkannya kebijakan belajar dari rumah, memaksa guru untuk lebih kreatif dan terbuka dengan adanya teknologi. Penerapan teknologi juga memiliki kelebihan yaitu tidak terbatas oleh waktu dan tempat serta dalam proses pembelajaran dapat berinteraksi langsung dengan teknologi. Maka dalam mendukung proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran inovatif (Aripin, Setiawan, Hendriana & Masruroh, 2020). Bukan hal yang mudah, karena keadaan yang tidak biasa beradaptasi

dengan lingkungan pembelajaran di sekolah kemudian harus beralih ke pembelajaran jarak jauh di rumah. Perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat menyebabkan terjadinya transformasi di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Salah satu komponen bidang pendidikan yang mengalami transformasi yakni media pembelajaran (Purba dkk, 2020). Guru wajib menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mentransfer materi pelajaran kepada anak, sehingga proses pembelajaran anak lebih efektif, efisien dan bermakna.

Kualitas pembelajaran ditentukan oleh aktivitas dan tindakan yang dirancang oleh guru, salah satunya adalah bahan pembelajaran yang digunakan (Agustin, Setyosari & Suharti, 2020). Bahan ajar sering memainkan peran penting dalam persiapan guru, karena guru terlibat dalam perbandingan, analisis, pemilihan, dan distribusi buku teks dan bahan ajar untuk secara efektif mendukung praktik belajar mengajar siswa. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran (Al Maidah, 2017). Bahan ajar adalah semua bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik atau guru untuk melakukan pembelajaran di kelas (Burhan, dkk, 2021, hlm. 87). Menurut Kosasih (2020) bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa dalam bentuk bacaan seperti, lembar kerja siswa (LKS) atau tampilan. Bisa juga dalam bentuk buku harian, media digital, foto, sosialisasi dengan pembicara ahli, instruksi yang dipandu oleh guru, tugas tertulis, kartu, atau bahkan bahan diskusi antar siswa. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah komponen penting berupa bahan pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum pendidikan, materi pembelajaran memiliki peran penting dalam persiapan guru karena guru terlibat dalam perbandingan, analisis, pemilihan, dan tidak digunakannya buku teks dan bahan ajar untuk mendukung praktik mengajar dan pembelajaran yang efektif pada siswa (Edson & Thomas dalam Agustin, 2020). Struktur kurikulum 2013 PAUD tercantum dalam Permendikbud 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 (dalam Rohmalina, 2017) hasil belajar anak dituangkan ke dalam kompetensi inti sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun dalam pelaksanaannya, lembaga PAUD menerapkan pembelajaran tematik yang sesuai dengan anak usia dini dan kurikulum 13.

Pelaksanaan pembelajaran tematik berada dalam rancangan program kurikulum 2013. Fungsi dari Pembelajaran tematik yakni menggabungkan pengetahuan dalam pendekatan holistik dan terpadu untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna (Narti, Setyosari, Degeng & Dwiyoogo, 2016). Sedangkan menurut Prastowo (dalam Al Maidah, 2017) menjelaskan bahwa bahan ajar tematik adalah semua komponen yang berisi karakteristik pembelajaran bertema, yang dikompilasi untuk membantu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan tema tertentu. Proses pembelajaran tema pada dasarnya adalah kombinasi dari berbagai materi pembelajaran, sehingga membutuhkan penggunaan bahan ajar yang beragam. Dalam topik pembelajaran, diperlukan beberapa bahan ajar yang sesuai. Bahan ajar yang digunakan dapat berupa buku sumber utama atau bahan lain. Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran tematik hanya menggunakan bahan ajar utama yakni buku pegangan tematik. Padahal, pembelajaran tematik menuntut adanya penggunaan bahan ajar yang bervariasi (Al Maidah, 2017).

Saat ini, dunia menjelma menjadi *cyber world*, yaitu budaya komunikasi secara *online* dan koneksitas secara virtual (semu atau maya). Pengaruh media digital terhadap anak dan orang dewasa semakin besar karena teknologi semakin canggih dan intensitas semakin

tinggi (Wulansari, 2017, hlm. 2). Dalam dunia pendidikan, internet menjadi media baru yang sangat penting dalam proses pembelajaran anak selama masa pandemi Covid-19. Dibutuhkan adanya pemahaman dan tindakan guru dengan menerapkan berbagai literasi media. Menurut Koltay (dalam Kurnia, 2019, hlm. 7) menjelaskan Pentingnya literasi media tidak hanya terkait dengan terpaan media yang tinggi tetapi juga beberapa faktor lain, antara lain: pertama, peran penting informasi dalam proses demokrasi. Kedua, peran penting dari keterlibatan budaya dan sipil. Ketiga, kebangkitan budaya populer membuat anak-anak dan remaja semakin banyak mengakses media digital. Literasi digital dimaknai bukan hanya sebatas proses anak berinteraksi dengan media digital dalam hal internet, melainkan bagaimana kontribusi interaksi itu pada beragam aspek tumbuh kembang anak (Kurnia, 2019, hlm 8). Media Sosial dan perangkat digital telah menjadi kebutuhan pada masyarakat modern di Indonesia. Adanya perkembangan digital yang cukup masif berdampak pada perubahan perilaku manusia. Oleh karena itu, kebutuhan informasi melalui dunia digital harus dibarengi dengan media *intelligence* dengan menganalisis data dan konten yang ada. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu ditingkatkan adalah perkembangan bahasa dengan menggunakan berbagai media digital.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan di bidang pendidikan. Salah satu perubahan tersebut adalah adanya pembelajaran *online* yang didukung dengan penyediaan bahan ajar digital. Menjadi tantangan bagi guru untuk menyiapkan bahan ajar dalam bentuk digital, bahan ajar yang lebih nyata, serta guru menyajikan pembelajaran yang mudah dipahami siswa (Widya, Zaturrahmi, Muliani, Indrawati, Yusmanila & Nurpatri, 2021). Bahan ajar digital merupakan evolusi dari materi pembelajaran cetak yang memanfaatkan teknologi dengan memberikan berbagai manfaat untuk membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang konkrit, kontekstual, interaktif serta bisa beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehadiran buku digital tidak lepas dari kemajuan teknologi informasi karena fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi pembuat buku digital yang menampilkan pembelajaran interaktif untuk meningkatkan semangat belajar siswa (Divayana, Suyasa, Ariawan, Mahendra & Sugiharni, 2019). Pengembangan bahan ajar digital berkaitan dengan aplikasi dan perangkat lunak yang dikembangkan oleh ahli multimedia dan disebarluaskan melalui sarana internet. Tentu saja, beberapa aplikasi dan perangkat lunak berbayar dan beberapa gratis. Pemanfaatan jenis aplikasi itu tentu saja harus disesuaikan dengan bahan ajar yang dikembangkan (Mascita, 2021, hlm. 385). Sehingga dengan adanya bahan ajar digital akan berkaitan dengan kemampuan literasi digital pada anak. Banyak sekali aplikasi pendukung yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran sebagai bahan ajar. *Book creator* dapat dimanfaatkan sebagai buku layaknya *e-book* yang mudah untuk digunakan oleh pendidik maupun peserta didik (Widyasmi, Nurrahmah, Pratiwi, Hidayati & Cahyani, 2021). Menurut Muslimim, Sriwulandari & Salamah (2021) *Book Creator* merupakan sebuah alat sederhana yang berguna untuk membuat buku yang berbasis *e-book (elektronik book)* yang berisi tulisan dan gambar selain itu juga dapat ditambah dengan audio dan video. Unsur audio atau domain berbicara ini juga menjadi nilai lebih dari keunggulan *Book Creator* karena tenaga pendidik bisa menjelaskan gambar ataupun diagram yang ada di dalam buku dengan lebih mudah sehingga dapat ditangkap oleh siswa. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Book creator* merupakan aplikasi sederhana berbasis elektronik yang berisi tulisan, gambar, audio serta video yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, menyimak dan membaca secara digital.

Saat ini literasi digital sangat penting dalam proses pembelajaran yang dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Juga dengan berkembangnya *smartphone* yang semakin canggih, seseorang dapat dengan cepat mempelajari fitur-fitur yang diinginkan. Siswa juga semakin memiliki banyak pilihan waktu untuk belajar, menentukan lokasi belajar, dan konten yang akan dipelajari (Assyauqi, 2020). Sejalan dengan pandangan Santosa, Hamid & Ying (2021) bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media digital, alat komunikasi atau jaringan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan mematuhi hukum yang mempromosikan komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital dimaknai bukan hanya sebatas proses anak berinteraksi dengan media digital, dalam hal ini internet, bagaimana kontribusi interaksi itu pada beragam aspek tumbuh kembang anak (Kurnia, Wendratama, Adiputra & Poerwaningtias, 2019, hlm 8). Menurut Day & Qodariah (2018, hlm. 5) literasi digital sendiri bisa dimaknai sebagai kemampuan membaca, memahami dan menganalisis berbagai macam sumber digital. Sejalan dengan pendapat Surangga (dalam Zati, 2018, hlm.19) mengatakan literasi dasar adalah kemampuan mendengar, berbicara, membaca, menulis dan berhitung (*counting*) yang berhubungan dengan kemampuan analisis untuk mempertimbangkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengkomunikasikan dan menggambarkan informasi (*drawing*) atas dasar pengetahuan tertentu dan menarik kesimpulan. Adapun untuk mencapai tingkat pencapaian anak dalam kemampuan literasi digital, perlu adanya indikator sebagai alat penilaian dan evaluasi dari bahan ajar digital.

Pencapaian perkembangan anak dapat diukur melalui indikator yang sesuai dengan kemampuan yang akan ditingkatkan. Berdasarkan UNESCO (dalam Agnesia, Dewanti, & Darmahusni, 2021) menyatakan bahwa indikator kompetensi literasi digital yaitu pengoprasian perangkat lunak pada perangkat digital, berinteraksi melalui teknologi digital, berkolaborasi melalui teknologi digital, pemecahan masalah dan menafsirkan dan memanipulasi data, informasi, dan konten digital untuk bidang tertentu. Sementara menurut Weigel, Martin & Bennett (dalam Hewi, 2020) memilah indikator kemampuan literasi awal menjadi tiga yaitu *print knowledge* (pengetahuan tulisan); kedua, *emergent writing* (dasar-dasar menulis); dan ketiga, *reading interest* (minat membaca). Selaras dengan pendapat Afnida & Suparno (2020), mengindikator literasi berkaitan dengan perkembangan kemampuan bahasa anak dengan mengenal dan menceritakan bentuk tulisan/gambar yang terdapat di dalam bacaan. Jadi dapat di simpulkan indikator pencapaian perkembangan kemampuan literasi digital dalam menggunakan bahan ajar tematik digital dalam pembelajaran daring yaitu: 1) Pengoprasian perangkat lunak pada perangkat digital, 2) Berinteraksi melalui teknologi digital, 3) Megembangkan minat baca anak secara digital, dan 4) Menyebutkan gambar dan simbol-simbol huruf yang dikenal melalui digital.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan literasi digital pada anak usia 5-6 tahun yaitu membuat dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik, efektif dan mudah digunakan oleh anak dalam pembelajaran daring. Dengan adanya aplikasi sangat membantu guru dalam menyusun dan membuat bahan ajar secara digital, sehingga guru dan anak akan mudah dalam mengakses dan menggunakan aplikasi pembelajaran walaupun dilaksanakan secara daring. Berdasarkan penelitian Agustin, Setyosari & Suharti (2020) menyatakan bahwa bahan ajar tematik digital telah memenuhi syarat karena materi yang disajikan dalam bentuk digital membuat anak belajar lebih konkret karena beberapa materi pembelajaran tidak dapat dipelajari langsung dari lingkungan anak. Salah satu aplikasi pendukung dari pembuatan bahan ajar tematik digital

ini yaitu dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Sesuai dengan pendapat Puspitasari, Rofi'i & Walujo (2020) bahwa *Book Creator* dinilai sesuai dengan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, mendengar, dan membaca. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian dalam mengimplementasikan bahan ajar tematik digital dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan literasi digital pada anak.

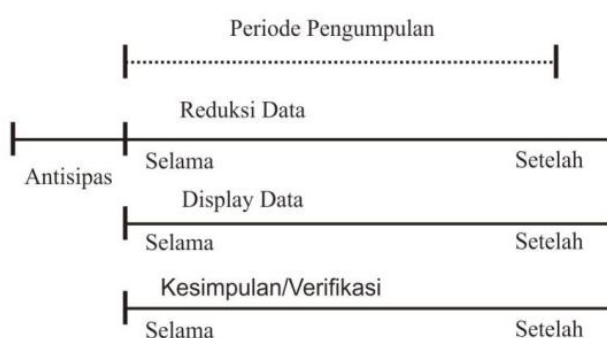
Bahan ajar tematik digital sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. RA Al Maqom merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan bahan ajar tematik berbasis digital dalam proses pembelajaran daring. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di RA Al Maqom pada Bulan Desember 2021 dengan menganalisis produk bahan ajar tematik digital yang sudah ada. Bahan ajar tematik digital sebelumnya dinilai kurang menarik dan interaktif bagi anak. Sehingga pembelajaran literasi digital terkesan membosankan. Isi produk bahan ajar tematik digital sebelumnya tidak tersusun secara sistematis, karena tidak disertakan dengan adanya kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar dan tujuan, petunjuk pengguna, Lembar Kerja Anak (LKA) dan penutup. Materi produk bahan ajar tematik digital sebelumnya sangat terbatas, kegiatan pembelajaran anak dalam bahan ajar terlalu sedikit dan kurang variatif, serta pemaparan tematik tidak menyeluruh. Evaluasi pembelajaran dengan produk bahan ajar tematik digital sebelumnya kurang terlihat jelas dalam pencapaian indikator untuk meningkatkan literasi digital pada anak. Sehingga sulit untuk mengukur sejauh mana perkembangan dan pencapaian anak. Serta penggunaan bahasa dalam produk bahan ajar tematik digital sebelumnya kurang dipahami oleh anak, selain itu bahan ajar yang digunakan kurang menarik sehingga anak cepat merasa bosan. Dikarenakan anak hanya di fokuskan untuk membaca, tidak berbasis permainan. Sedangkan pada dasarnya anak usia dini belajar sambil bermain. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya permasalahan tersebut peneliti akan mengimplementasikan bahan ajar tematik digital dalam meningkatkan literasi digital sebagai salah satu hal yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Karena literasi digital sangat penting dalam perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat Habibah, Hasibuan & Setyowati (2021) mengemukakan bahwa manfaat literasi digital dalam penggunaan bahan ajar digital/ teknologi yaitu anak dapat mencari permainan yang edukatif, belajar tanggap teknologi, dapat mencari informasi yang diperlukan dapat melatih kinerja otak anak, mempermudah komunikasi, dan mempermudah dalam mengakses ilmu pengetahuan.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2017, hlm. 9) adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi yang kemudian digunakan untuk memeriksa kondisi objek alami (berbeda dengan pengalamannya) di mana para peneliti adalah alat utama, teknik pengumpulan data yang diterapkan (gabungan), analisis data adalah hasil induksi / kualitatif dan Hasil penelitian kualitatif yang ditekankan makna generalisasi.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memusatkan pada kegiatan *ontologis*. Data yang dikumpulkan terutama berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna dan mampu memacu timbulnya pemahaman yang lebih nyata daripada sekedar angka atau frekuensi (Lailiyah, 2019). Subjek penelitian ini melibatkan 9 anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 6 anak perempuan, selain itu subjek pada penelitian ini adalah guru dan orang tua. Penelitian ini dilakukan di RA Al Maqom Kota Cimahi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara, kuisioner dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung,

wawancara dilakukan kepada guru, kuisioner dilakukan setelah pembelajaran melalui aplikasi google form yang ditujukan kepada orang tua dan dokumentasi dilakukan saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran melalui aplikasi whatsapp. Instrument penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara guru dan angket orang tua. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan aplikasi *whatsapp* sebagai alat yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, aplikasi google form digunakan dalam mengumpulkan data dari orang tua. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan pada satu minggu 2 kali di hari senin dan selasa yang dilaksanakan pada bulan Desember 2021 di RA Al Maqom. Pada proses analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang di kutip oleh Sugiono (2016, hlm. 337) dalam langkah berikut:



Gambar 1. Analisis Data Penelitian Model Miles dan Huberman

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, display data dan kesimpulan/verifikasi. Pada saat peneliti melakukan wawancara kepada guru, membuat *google form* untuk orang tua dan mengobservasi anak, peneliti sudah melakukan analisis terhadap data tersebut. Kemudian data tersebut disusun secara sistematis dan memilih pokok-pokok penting sehingga data tersebut semakin jelas dan terperinci. Dari data yang dipilih, peneliti menarik kesimpulan serta melakukan verifikasi selama penelitian berlangsung. Maka kesimpulan ditarik berdasarkan proses pengolahan data yang objektivitas. Langkah-langkah dalam penelitian ini dimulai dari penyusunan kisi-kisi instrumen wawancara, penyusunan kuisioner yang akan digunakan sebagai alat dalam tahap penggalan data yang lebih spesifik. Selain itu, menyiapkan alat dokumentasi dalam kegiatan observasi pada proses kegiatan yang akan dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Maqom.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil observasi sebelum mengimplementasikan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* dalam kegiatan belajar sesuai dengan observasi awal yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal anak. Sebelum menggunakan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* yaitu bahan ajar yang digunakan cenderung membosankan bagi anak. Anak lebih tertarik dengan *game* ataupun video lainnya daripada bahan ajar yang telah guru sampaikan dalam aplikasi *whatsapp grup*. Maka dapat dikatakan literasi digital pada anak belum berkembang dengan baik dalam proses pembelajaran. Sering terjadi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung

banyak anak yang tidak mau mengikuti pembelajaran daring, serta banyak kegiatan pembelajaran yang hanya dibaca oleh orang tua nya. Hasil wawancara menunjukkan anak merasa jenuh dengan pemberian tugas yang disampaikan oleh guru hanya melalui intruksi dari *whatsapp grup* saja. Maka dapat disimpulkan dari hasil observasi awal bahwa literasi digital anak kurang optimal dalam proses pembelajaran secara digital dikarenakan bahan ajar digital yang digunakan kurang menarik sedangkan bahan ajar dalam pembelajaran pada anak usia dini harus berbasis permainan atau bermain. Berdasarkan hasil observasi awal dan menemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran daring maka penelitian ini mencoba mengimplementasikan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* dalam pembelajaran daring. Aplikasi *book creator* mudah digunakan dan lebih menarik dengan adanya fitur penambahan suara, gambar, video dan tautan internet. Sejalan dengan pendapat Puspitasai, Rufi'I dan Walujo (2020) *Media Book creator* ini telah memenuhi syarat mudah digunakan bagi peserta didik dan mudah dibuat bagi tenaga pendidik. Komponen dan juga item yang ada di dalam *book creator* ini sangat lengkap.

Langkah awal yang dilakukan guru dalam membuat bahan ajar tematik digital untuk anak usia dini yaitu guru mempersiapkan rencana pembelajaran yang akan di sampaikan kepada anak yang terdiri dari tema pembelajaran dalam Program Semester (PROSEM), Program Tahunan (PROTA), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Setelah menyiapkan rencana pembelajaran, guru membuat materi dan ragam main pada anak dengan menggunakan teknologi digital. Aplikasi yang digunakan guru dalam pembuatan bahan ajar tematik digital ini adalah aplikasi *Corel Draw*.



Gambar 2 Desain Bahan Ajar Tematik Digital Menggunakan Aplikasi *Corel Draw*

Berdasarkan gambar 2 terlihat tampilan desain cover bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *corel draw*. Desain bahan ajar tematik digital untuk anak dikemas secara menarik dengan memperhatikan warna, huruf, tata letak dan gambar yang sesuai dengan karakter anak. Bahasa yang digunakan terdiri dari kata-kata yang sederhana. Bahan ajar tematik digital ini menggunakan tema dunia binatang. Adapun sub - sub tema yang digunakan diantaranya binatang peliharaan, binatang serangga, binatang unggas, binatang buas, binatang air dan binatang qurban. Materi dalam bahan ajar ini menjelaskan tentang nama, makanan, tempat tinggal serta manfaat dari binatang tersebut. Adapun isi dari bahan ajar tematik digital yaitu : 1) Cover, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar Isi, 4) Tujuan dan Kompetensi Dasar, 5) Petunjuk Penggunaan, 6) Pembukaan Tema, 7) Penjelasan Sub-



sub Tema disertai permainan edukasi, 8) Evaluasi, dan 9) Penutup. Setelah selesai mendesain bahan ajar, kemudian file tersebut disimpan dengan format gambar / JPG . Bahan ajar tematik digital akan disusun dalam aplikasi *book creator* dengan penambahan fitur-fitur tertentu.

Selanjutnya desain bahan ajar tematik diolah menjadi bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Salah satu keunggulan aplikasi *Book Creator* yaitu mendukung adanya fitur suara, tautan internet dan video sehingga memudahkan guru dalam membantu menjelaskan materi dalam bahan ajar tematik digital dan sesuai dengan pembelajaran pada anak.



Gambar 3 Bahan Ajar Tematik Digital menggunakan aplikasi *Book Creator*

Berdasarkan gambar 3 terlihat tampilan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Bahan ajar tersebut disusun sesuai dengan hasil gambar yang telah didesain menggunakan aplikasi *corel draw*. Pada aplikasi *Book Creator* bahan ajar tematik digital diberi tambahan fitur suara disesuaikan dengan kata ataupun kalimat yang tertera dalam gambar. Sehingga memudahkan bagi anak yang belum bisa membaca. Suara dapat merekam secara langsung menggunakan aplikasi *Book Creator*. Selain itu adanya penambahan tautan internet berdasarkan sub tema yang akan disampaikan dalam mengakses video dalam aplikasi *youtube* dapat memberikan penjelasan lebih dalam mengenai tema yang diberikan sehingga penggunaan bahan ajar tematik digital dapat digunakan dengan mudah oleh anak di rumah.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, guru membagikan bahan ajar tematik digital berupa *link* yang dapat diakses oleh orang tua di rumah dengan adanya jaringan internet. Guru meminta kepada orang tua agar bahan ajar tematik digital tersebut diamati oleh anak. Jika anak merasa kesulitan, maka orang tua boleh mendampingi anak dalam proese pembelajaran menggunakan bahan ajar tersebut. Adapun untuk media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik digital diantaranya dengan menggunakan *handphone* atau laptop. Setelah anak selesai menggunakan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*, guru membagikan kuisisioner kepada orang tua sebagai bahan evaluasi pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik digital. Langkah penggunaan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* yaitu, 1) Anak membuka tautan internet yang dibagikan oleh guru kelas dalam *whatsapp group*, 2) Anak menyimak pembelajaran dengan memindahkan slide bahan ajar satu persatu sesuai dengan kebutuhan anak, 3) Anak dapat berinteraksi dengan menyebutkan gambar, nama ataupun hal-hal yang unik dalam materi bahan ajar, 4)

Adanya fitur suara memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran dan menstimulasi anak dalam minat membaca, 5) Adanya fitur tautan internet yang berfungsi menghubungkan bahan ajar dengan aplikasi *youtube* untuk menampilkan video dan aplikasi *wordwall* untuk menghubungkan bahan ajar dengan *game* edukasi.

Selain memuat materi pembelajaran tematik, bahan ajar tematik digital dilengkapi dengan adanya permainan edukasi dengan menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai bahan evaluasi anak.



Gambar 4 Permainan Edukasi dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall*

Berdasarkan Gambar 4 terlihat tampilan permainan edukasi dengan menggunakan aplikasi *wordwall* yang disesuaikan dengan tema binatang. Permainan edukasi tersebut terdapat pada bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* berupa *link*. Sehingga untuk mengakses permainan tersebut, anak dengan mudah dapat menekan *link* dari aplikasi *book creator* yang langsung terhubung pada aplikasi *wordwall*. Pembuatan permainan edukasi mengikuti model permainan yang sudah tersedia secara otomatis dalam aplikasi *wordwall*. Permainan tersebut disesuaikan dengan isi dan gambar yang telah di tentukan berdasarkan tema yaitu binatang. Adapun cara memainkan permainan tersebut, anak dapat menghubungkan kata dengan gambar binatang yang sesuai sehingga anak dapat belajar mengenal huruf, simbol dan gambar melalui permainan tersebut dengan menyenangkan karena pada dasarnya anak usia dini belajar sambil bermain agar anak tidak cepat merasa bosan dan lebih menarik minat belajar anak melalui digital dari rumah.

Hasil penelitian penggunaan bahan ajar tematik digital dalam meningkatkan literasi digital pada anak kelompok B2 di RA Al Maqom berdasarkan observasi awal, kemampuan literasi digital dari sembilan anak hanya satu anak yang berkembang sangat baik (BSB), dua anak berkembang sesuai harapan (BSH), empat anak mulai berkembang (MB) dan dua anak belum berkembang (BB). Hal ini terlihat dari pengumpulan tugas dan video kegiatan pembelajaran yang masih kurang. Tidak ada interaksi anak dengan bahan ajar yang digunakan. Selain itu dikarenakan bahan ajar tematik digital sebelumnya kurang menarik dan variatif bagi anak sehingga kurang menstimulasi kemampuan literasi digital pada anak. Dari permasalahan tersebut, peneliti mengimplementasikan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* dalam pembelajaran daring dalam meningkatkan literasi digital pada anak.

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dilaksanakan dalam enam pertemuan. Pada pertemuan pertama kemampuan literasi digital anak meningkat dari sembilan anak yaitu dua anak berkembang sangat baik (BSB), tiga anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan empat anak mulai berkembang. Hal ini terlihat ketika anak masih bingung

dalam memahami aturan permainan namun akhirnya bisa mengerjakan sendiri, selain itu dalam pengenalan simbol-simbol huruf memerlukan waktu cukup lama untuk menjawab secara bertahap. Pada pertemuan ke-2 sampai pertemuan ke-4, peningkatan literasi digital terlihat stabil yaitu empat anak berkembang sangat baik (BSB), empat anak berkembang sesuai harapan dan satu anak mulai berkembang. Hal ini terlihat ketika anak dapat mengerjakan permainan dengan cepat, dapat mencerikan kembali cerita dengan baik, serta sudah menguasai simbol-simbol huruf pada bahan ajar. Adapun hasil penelitian pada pertemuan ke-5 dan pertemuan ke-6 anak berkembang dengan sangat baik. Dari sembilan anak menunjukkan bahwa enam anak berkembang sangat baik (BSB) dan tiga anak berkembang sesuai harapan (BSH) yang terlihat berdasarkan pencapaian indikator dalam meningkat literasi digital yaitu 1) Anak dapat mengoperasikan perangkat lunak pada perangkat digital yaitu anak dapat membuka aplikasi book creator dan menggunakannya dengan memanfaatkan fitur - fitur dalam aplikasi tersebut. Seperti mendengarkan audio, membuka tautan youtube serta menggunakan aplikasi *wordwall*, 2) Anak dapat berinteraksi melalui teknologi digital yaitu dengan adanya aplikasi *woordwall* menciptakan pembelajaran yang interaktif karena aka diberi permainan edukasi berupa quis ataupun kegiatan lainnya. Sehingga dalam proses pembelajarannya, anak tidak hanya melihat atau menyimak pembelajaran, tetapi anak dapat berinteraksi dengan baik, 3) Dapat megembangkan minat baca anak secara digital yaitu dengan adanya bantuan audio memudahkan anak dalam mengenal huruf dan tulisan, dan 4) Anak menyebutkan gambar dan simbol-simbol huruf yang dikenal melalui digital yaitu dengan adanya materi yang dikemas secara menarik dapat menstimulasi pengetahuan anak sebelumnya dan menambah pengetahuan baru bagi anak. Sehingga tanpa diberi pertanyaan oleh guru, anak dapat menyebutkan gambar dan huruf yang dikenal dan menambah pengetahuan baru dengan bantuan fitur dalam aplikasi *book creator*. Dalam pelaksanaannya, anak dapat mengikuti setiap arahan dan materi yang disampaikan dalam menggunakan aplikasi *book creator*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik digital dapat menstimulasi literasi digital pada anak. Setelah pembelajaran selesai, peneliti mengalukan evaluasi melalui *google form* yang dibagikan kepada orang tua. Respon orang tua sangat baik terhadap bahan ajar tematik digital dalam meningkatkan literasi digital dengan memberikan tanggapan bahwa bahan ajar tematik digital sangat bagus, mudah dipahami anak dan membuat anak-anak senang dan semangat dalam pembelajaran daring di rumah.

Implementasi bahan ajar tematik digital dalam meningkatkan literasi digital di RA Al Maqom berjalan sangat baik. Terlihat sekali perbedaan dalam pembelajaran daring setelah menggunakan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator*. Anak lebih bersemangat, senang, tidak bosan dan interaktif dengan bahan ajar yang digunakan. Dalam menggunakan aplikasi *wordwall* anak sangat antusias, karena dapat bermain sambil belajar. Selain itu adanya *score* membantu guru dalam mengevaluasi sejauh mana pemahaman anak setelah menggunakan bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Bahan ajar tematik digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring di masa pandemi serta dapat meningkatkan literasi digital pada anak. Selain itu, guru dan orang tua dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan walaupun belajar dari rumah.

### **Pembahasan**

Hasil dari observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa implementasi bahan ajar tematik digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik, serta dapat meningkatkan literasi digital anak. Kemampuan literasi digital anak pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan

bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *book creator* menunjukkan peningkatan. Hasil observasi awal kemampuan literasi digital dari sembilan anak terlihat satu anak berkembang sangat baik (BSB), dua anak berkembang sesuai harapan (BSH), empat anak mulai berkembang (MB) dan satu anak belum berkembang (BB). Hasil observasi dengan menganalisis data anak serta berdasarkan indikator pencapaian anak dalam meningkatkan literasi digital dengan menggunakan bahan ajar tematik digital, pada pertemuan pertama dari sembilan anak terlihat dua anak berkembang sangat baik (BSB), tiga anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan empat anak mulai berkembang (MB). Pada pertemuan ke-2 sampai pertemuan ke-4, kemampuan literasi digital meningkat dengan stabil dari sembilan anak terlihat empat anak berkembang sangat baik (BSB), 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan satu anak mulai berkembang (MB). Adapun hasil akhir pada pertemuan ke-5 dan pertemuan ke-6 menunjukkan bahwa hasil literasi digital dari sembilan anak terlihat enam anak berkembang sangat baik (BSB) dan tiga anak berkembang sesuai harapan (BSH). Hal ini berdasarkan dari beberapa indikator yang telah dicapai oleh anak, yaitu : 1) Pengoprasian perangkat lunak pada perangkat digital; 2) Berinteraksi melalui teknologi digital; 3) Mengembangkan minat baca anak secara digital; dan 4) Menyebutkan gambar dan simbol-simbol huruf yang dikenal melalui digital. Anak sangat antusias dan bersemangat dalam pembelajaran walaupun dilaksanakan secara daring.

Adanya fitur tambahan membuat kemampuan literasi digital anak meningkat dengan baik. Sejalan dengan pendapat Widyasmi, Nurrahmah, Pratiwi, Hidayati, & Cahyani (2021) bahwa adanya unsur audio atau domain suara menjadi nilai lebih dari keunggulan *book creator* karena guru bisa menjelaskan gambar ataupun maret dengan lebih mudah sehingga dapat ditangkap oleh anak. Sehingga sesuai dengan perkembangan anak dalam meningkatkan literasi digital. Menurut Habibah, Hasibuan dan Setyowati (2021) menjelaskan bahwa kegiatan pemanfaatan literasi digital dalam pembelajaran sangat berpengaruh bagi anak untuk bermain menggunakan teknologi dalam menggali informasi secara digital. Sedangkan menurut Colin & Knobel (dalam Zahroh & Sholeh, 2022) bahwa literasi digital secara tidak langsung telah melibatkan kemampuan seseorang dengan media baru dan pengalaman seseorang dalam menggunakan media baru tersebut berdasarkan pada penguasaan ide atau kreatifitas.

Sejalan dengan hasil penelitian Hanik (2020) menunjukkan bahwa dengan pembelajaran mandiri berbasis literasi digital dapat meningkatkan tingkat tanggung jawab anak dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi Covid19. Bentuk pelaksanaan pembelajaran mandiri berbasis digital di masa pandemi Covid-19 adalah tersedianya situs atau layanan pendidikan sebagai sarana pembelajaran, serta aplikasi dan program e-learning dalam televisi program pembelajaran Kemendikbud. Sejalan dengan hasil penelitian Wulandari (2021) menjelaskan bahwa literasi digital dinilai efektif dalam meningkatkan minat baca anak di masa pandemi Covid-19. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa membaca berkat layanan digital, karena informasi yang diberikan beragam dan mudah diakses. Di sisi lain, perlu adanya kerjasama orang tua dan siswa agar pemanfaatan layanan literasi digital berjalan ke arah yang benar. Maka dari beberapa pendapat dan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa literasi digital sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya literasi digital, khususnya dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 anak dapat bermain dan menggali informasi secara digital, dapat menambah kemampuan dan pengetahuan baru bagi anak berdasarkan ide dan kreativitas serta meningkatkan rasa tanggung jawab anak dalam kegiatan pembelajaran daring di rumah. Maka literasi digital sangat efektif dalam

meningkatkan proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Peningkatan literasi digital juga tidak lepas dari peranan guru dalam proses pembelajaran.

Guru berperan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Dengan kemajuan teknologi sekarang, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran (Switri, 2019, hlm 1). Perkembangan Dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin tidak terbayangkan oleh kemampuan akal manusia biasa, oleh karena itu diperlukan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut (Sutirna, 2018, hlm. 1). Dari beberapa pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa guru merupakan kunci kesuksesan proses pembelajaran. Pada zaman sekarang guru dituntut untuk mengemas pendidikan agar lebih kreatif, memiliki pengetahuan yang luas, terampil dan sikap terbuka terhadap kemajuan teknologi. Sejalan dengan pembelajaran yang dilaksanakan di RA Al Maqom pada masa pandemi covid-19 ini, guru menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar tematik digital untuk meningkatkan tumbuh kembang anak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

Bahan ajar tematik digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* diharapkan mampu membuat proses pembelajaran online menjadi lebih efektif dan efisien di masa pandemi Covid-19. Implementasi dari penggunaan bahan ajar tematik digital bisa meningkatkan minat baca anak secara digital. Selain itu bisa meningkatkan pemahaman secara kognitif, seperti bermain secara simbolis, berpikir kritis dan memecahkan masalah. Pembelajaran efisien dengan mengurangi banyaknya penggunaan data internet dan penyimpanan data internal. Bahan ajar tematik digital ini ini praktis dan bisa di buka dimana saja dan kapan saja. Menurut Rohimah dan Rohmalina (2019) mengungkapkan bahwa prinsip belajar yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, pembelajaran mengenal kosa kata harus melalui permainan, menyenangkan serta memanfaatkan media semenarik mungkin. Dengan adanya teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran dengan melibatkan penglihatan dan pendengaran, dapat meningkatkan aspek kebahasaan anak. Sejalan dengan pendapat (Suryana, 2021 ,hlm. 270), bahwa bahan ajar digital dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif yang dimilikinya. Bahan ajar digital juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa, karena bahan ajar digital merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer, maka bahan ajar digital dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik. Komala dan Rohmalina (2021) menjelaskan bahwa dalam menyeimbangkan kemampuan berpikir anak pada generasi 4.0, guru harus memiliki kemampuan mengajar seperti kemampuan beradaptasi untuk membantu siswa serta mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas kepada anak. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelumnya bahwa anak-anak saat ini berada pada generasi 4.0. Dimana kecerdasan anak saat ini lebih pintar dari kemampuan anak jaman dulu yaitu kemampuan/kecerdasan anak jaman sekarang melebihi kemampuan/kecerdasan orang tuanya.

Selain memiliki manfaat dan dampak positif, literasi digital juga memiliki dampak negatif bagi anak usia dini. Menurut Habibah, Hasibuan & Setyowati (2021) dampak negatif penggunaan teknologi dalam literasi digital pada anak usia dini terjadi apabila anak masih belum memahami literasi digital. Karena sejak usia dini anak menyadari keberadaan teknologi, dan tentunya karena anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, maka anak akan menggunakannya. Selain itu anak akan merasa kecanduan pada teknologi sehingga menghambat pada aspek perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat Kurnia, Wendratama, Adiputra & Poerwaningtias (2019, hlm. 6) bahwa dengan adanya internet

dianggap menimbulkan kecanduan gadget pada anak dan menyebabkan anak kurang berinteraksi dengan keluarga lain ataupun dengan teman sebaya. Oleh karena itu literasi digital harus dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan anak sehingga dampak negatif yang diperolehnya dapat diminimalisir dan dampak positif yang bisa diperoleh anak-anak tersebut serta adanya peranan orang dalam mendampingi anak di era digital.

Penggunaan bahan ajar tematik digital di RA Al Maqom berjalan dengan efektif dan efisien. Anak-anak senang bermain dan belajar dengan menggunakan bahan ajar tematik digital dalam meningkatkan literasi digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* dalam pembelajaran daring dengan adanya dukungan dari orang tua. Pembelajaran anak secara daring pada anak usia dini tetap memerlukan pendampingan orang tua dalam proses pembelajaran. Orang tua menyampaikan informasi dari guru kepada anak mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pendampingan belajar anak meliputi membantu anak mengerjakan tugas sendiri, menyediakan tempat anak belajar, menjelaskan dan memberikan penjelasan tentang materi yang relevan dan memberikan jawaban yang baik terhadap pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Yulianingsih, Suhanadji, Nugroho & Mustakim (2020, hlm. 1140) bahwa dalam keluarga pendampingan anak diwujudkan melalui pendidikan kunci orangtua dalam mendidik anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang lebih baik. Apalagi di era digital, orang tua harus selalu memantau penggunaan teknologi atau jejaring sosial anak-anaknya. Sejalan dengan pendapat Kurnia dan Astuti (2017, hlm. 18) menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam literasi digital berdasarkan penelitian mengenai gerakan literasi digital di Indonesia yang dilakukan oleh jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) pada tahun 2017.

Adapun dalam pelaksanaannya, peneliti menemukan kendala dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran daring dengan menggunakan bahan ajar tematik digital dalam meningkatkan literasi digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* yaitu beberapa orang tua mengeluhkan jaringan yang tidak stabil sehingga anak harus menunggu sesaat untuk mengakses beberapa fitur dalam bahan ajar digital. Sejalan dengan pendapat Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan & Paujiah (2020) mengungkapkan bahwa kelemahan pembelajaran daring yaitu membutuhkan koneksi internet dan akses internet yang masih belum merata.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dengan mengumpulkan data melalui wawancara, kuisioner, observasi dan tinjauan dokumen serta analisa data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi bahan ajar tematik digital mampu membuat proses pembelajaran daring menjadi efektif dan efisien di masa pandemi Covid-19. Bahan ajar tematik digital dibuat dengan menggabungkan materi bahan ajar dengan kemajuan teknologi berupa beberapa aplikasi. Desain bahan ajar tematik dirancang dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan diolah menjadi bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Bahan ajar tematik digital mampu meningkatkan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari indikator penilaian pencapaian anak dalam meningkatkan literasi digital, yaitu : 1) Anak dapat mengoperasikan perangkat lunak pada perangkat digita; 2) Anak dapat berinteraksi melalui teknologi digital; 3) Megembangkan minat baca anak secara digital; dan 4) Anak dapat menyebutkan gambar dan simbol - simbol huruf yang dikenal melalui digital. Selain itu bahan ajar tematik digital dengan meingkatkan literasi digital dalam pembelajaran daring dapat mempererat hubungan anak dengan orang tua dan secara tidak langsung melatih

anak untuk bekerja sama. Pendampingan dari orang tua sangat penting dalam proses pembelajaran selama di rumah. Peneliti berharap bahan ajar tematik digital ini dapat dikembangkan dengan maksimal. Adanya penggabungan antara gerak, audio dan visual. Sehingga anak akan lebih mudah memahami materi dan lebih menarik minat belajar anak dalam bermain sambil belajar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam pendidikan anak usia dini: persepsi dan praktik guru di prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971-981. [10.31004/obsesi.v4i2.480](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480)
- Agnesia, F., Dewanti, R., & Darmahusni, D. (2021). Praksis Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 5(1), 16-29. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2713>
- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1793-1799. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14335>
- Al Maidah, A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017, May). Pengembangan bahan ajar tematik cetak semi digital berbasis multiple intelligences untuk siswa kelas I SD. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017*(pp. 11-16).
- Ardiyanto, T. (2021). Pendidikan di Masa Covid-19. Kotabumi: Raih Asa Sukses.
- Aripin, U., Setiawan, W., Hendriana, H., & Masruroh, A. A. (2020). ASGAR (animasi software geogebra dan alat peraga) untuk mendukung proses pembelajaran matematika di kelas. *Jurnal Solma*, 9(2), 354-360. <https://www.semanticscholar.org/paper/ASGAR-%28Animasi-Software-Geogebra-Dan-Alat-Peraga%29-Aripin-Setiawan/0e2c35c79332d3ead4ecb140dc6bb434d4f411c6?p2df>
- Assyauqi, M. I. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Berbasis Digital Untuk Anak Usia Dini. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 23-32 <https://doi.org/10.18592/jtipai.v10i2.4310>
- Cahyani, A. D., Yulianingsih, W., & Roesminingsih, M. V. (2021). Sinergi antara Orang Tua dan Pendidik dalam Pendampingan Belajar Anak selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1054-1069. [10.31004/obsesi.v6i2.1130](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1130)
- Cahyati, N., & Kusumah, R. (2020). Peran orang tua dalam menerapkan pembelajaran di rumah saat pandemi Covid 19. *Jurnal golden age*, 4(01), 152-159. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2203>
- Day, V. M., & Qodariah, S. (2018). Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun Increasing Digital Literation On 6-12 Years Old School-Age Children. *Prosiding Nasional Psikologi*, 2. <https://proceeding.unisba.ac.id/index.php/PronaP/article/view/1495>
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., Ariawan, I. P. W., Mahendra, I. W. E., & Sugiharni, G. A. D. (2019, February). The design of digital book content for assessment and evaluation courses by adopting superitem concept based on Kvisoft Flipbook Maker in era of industry 4.0. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1165, No. 1, p. 012020). IOP Publishing. [10.1088/1742-6596/1165/1/012020](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012020)
- Habibah, U., Hasibuan, R., & Setyowati, S. (2021). Keefektifan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Mengungkapkan Bahasa Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 81-91. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1427>

ISSN: 2614-4107 (Print) 2614-6347 (Online)

Vol.6 | No.6 | November 2023

- Hanik, E. U. (2020). Self directed learning berbasis literasi digital pada masa pandemi covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183-208. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi. *Thufula*, 8(1), 112-124. <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v8i1.7238>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. *LP2M*. <https://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Komala, K., & Rohmalina, R. (2021). Kompetensi guru PAUD dalam PJJ melalui pelatihan pendekatan STEAM pada masa covid-19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 38-52. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.96>
- Kusmiati, R., & Komala, K. (2023). KEGIATAN MERONCE DENGAN MANIK-MANIK SEBAGAI BA-HAN AJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(4), 408-415. <https://doi.org/10.22460/ceria.v6i4>
- Kosasih, E., (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *Informasi*, 47(2), 149-166. <10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2019). Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet. UGM PRESS.
- Lailiyah, I. (2020). Pembelajaran Ekstrakurikuler Kaligrafi terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini di RA PSM Kanigoro Kras Kediri. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 4, 457-464. Retrieved from <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/156>
- Mascita, D.E., (2021). Mendesain Bahan Ajar Cetak dan Digital. Bandung : Media Sains Indonesia.
- Muslimin, M. M., Sriwulandari, Y. A., & Salamah, U. S. (2021, October). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi dengan Media Artikel Teks Deskripsi Berbasis Book Creator pada Siswa MA. In *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)* (Vol. 1, No. 1, pp. 473-483). <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/article/view/1566>
- Narti, Y., Setyosari, P., Degeng, I. N. S., & Dwiyojo, W. D. (2016). Thematic learning implementation in elementary school (Phenomenology studies in Pamotan SDN 01 and 01 Majangtengah Dampit Malang). *International Journal of Science and Research*, 5(11), 1849-1855.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., ... & Ardiana, D. P. Y. (2020). Teknologi Pendidikan. Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, V., & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 310-310. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ed/article/view/2173>
- Rohimah, R., & Rohmalina, R. (2019). Efektivitas Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Kelompok Play Group. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 216-219. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p216-219>
-



- Rohimah, R., & Rohmalina, R. (2019). Efektivitas Bermain Lego Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Pada Kelompok Play Group. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(5), 216-219. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i5.p216-219>
- Santosa. E.B., Hamid. A., Ying. Y., (2021). Literasi Digital dan Kekuatan Media Sosial. Lamongan : Academia Publication.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Praktik Pembelajaran. Jakarta: KENCANA
- Sutirna. (2018). Inovasi dan Teknologi Pembelajaran. Sleman: Deepublish.
- Switri, E. (2019). Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran. Cirebon: Ayra Luna
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183-189.
- Widyasmi, A., Nurrahmah, A., Pratiwi, E., Hidayati, K., & Cahyani, V. (2021). Media Pembelajaran Daring Book Creator dan Evaluasi Educandy pada Materi Suhu dan Kalor IPA SMP/MTs. *PISCES : Proceeding Of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 192-198. Retrieved from <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/159>
- Wulansari, N. M. D. (2017). Didiklah Anak Sesuai Zamannya: Mengoptimalkan Potensi Anak Di Era Digital. Visimedia.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan orangtua dalam pendampingan belajar anak selama masa pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138-1150. [10.31004/obsesi.v5i2.740](https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740)
- Zahroh, F., & Sholeh, M. EFEKTIVITAS LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/44154>
- Zati, V. D. A. (2018). Upaya untuk meningkatkan minat literasi anak usia dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 18-21. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v4i1.11539>