

## **Pendampingan Penguatan Literasi Digital di Lingkup Yayasan Rumah Komunitas Kreatif Kota Bekasi**

**Wa Ode Sitti Nurhaliza<sup>1</sup>, Wichitra Yasya<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Harsono RM No.67 Ragunan Pasar Minggu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

*wa.ode@dsn.ubharajaya.ac.id; wichitra.yasya@dsn.ubharajaya.ac.id*

**\*Email Korespondensi: wa.ode@dsn.ubharajaya.ac.id**

### **ABSTRAK**

Pemberdayaan masyarakat ini memiliki tujuan untuk membantu permasalahan komunitas mengenai program literasi di Yayasan Rumah Komunitas Kreatif kota Bekasi. Yayasan Rumah Komunitas Kreatif (YRKK) merupakan organisasi yang bergerak di bidang pemberdayaan dan penguatan pembelajaran literasi, numerasi dan budaya; keterampilan dan kreativitas; *Science-Technology-Engineering-Art-Mathematics* (STEAM), bengkel alam dan toy library; serta pendidikan anak usia dini, parenting dan pendidikan karakter. Hasil menunjukkan bahwa guru-guru di sekolah kurang memiliki literasi digital dan keterampilan mengelola pembelajaran berbasis digital. Anak didik mengalami kesulitan belajar literasi karena adanya hambatan pandemi Covid-19. Program ini menemukan beberapa permasalahan di antaranya adalah (1) guru-guru di sekolah mitra binaan kurang memiliki literasi digital dan keterampilan mengelola pembelajaran berbasis digital. (2) Anak didik mengalami kesulitan belajar literasi dengan adanya pandemi Covid-19. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan dalam merancang program pengembangan literasi yang inovatif dan berkelanjutan bagi mitra. Metode pelaksanaannya yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Manfaat literasi digital bagi anak didik PAUD/TK adalah mampu mengaplikasikan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi Sekolah ENUMA. Selain itu, pengembangan pendidikan berbasis teknologi tersebut memerlukan literasi digital sebagai pemenuhan dasar pendidikan anak sehingga guru jadi lebih mudah mengatur skema pembelajaran mandiri (berbasis digital) untuk meningkatkan perkembangan anak.

**Kata kunci:** literasi, digital, inovatif

### **ABSTRACT**

*This community empowerment has the aim of helping community problems regarding the literacy program at the Yayasan Rumah Komunitas Kreatif in Bekasi city (YRKK). YRKK is an organization engaged in empowering and strengthening literacy, numeracy, and cultural learning; skill and creativity; Science-Technology-Engineering-Art-Mathematics (STEAM), nature workshop and toy library; as well as early childhood education, parenting, and character education. The results show that school teachers need more digital literacy and skills in managing digital-based learning. Students experience difficulties in learning literacy due to the obstacles of the Covid-19 pandemic. This program found several problems, including (1) teachers in fostered partner schools need more digital literacy and skills in managing digital-based learning. (2) Students experience difficulties learning literacy due to the Covid-19 pandemic. This community empowerment activity aims to assist in designing innovative and*

*sustainable literacy development programs for partners. The implementation method is the preparation, implementation, and evaluation stages. The benefits of digital literacy for PAUD (early childhood education)/TK (kindergarten) students are being able to apply technology-based learning through the Sekolah ENUMA application. In addition, the development of technology-based education requires digital literacy as an essential fulfillment of children's education so that it becomes easier for teachers to manage independent (digital-based) learning schemes to improve children's development.*

**Keywords:** literacy, digital, innovative

## A. PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 berpotensi sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak di seluruh dunia. Sebanyak 120 juta anak usia dini tidak terjangkau oleh akses belajar dalam jaringan (daring) dan hanya 50 juta yang terjangkau, padahal menurut *World Economic Forum* (WEF) sistem pendidikan di seluruh dunia segera dikalibrasi ulang, karena telah disadari bahwa sistem tersebut sudah ketinggalan zaman bahkan sejak sebelum pandemic (World Economic Forum, 2020). Upaya memperlambat penyebaran COVID-19 di melalui penutupan sekolah di 192 negara berdampak terhadap lebih dari 1,5 miliar siswa di seluruh dunia. Akibatnya terhadap literasi anak usia dini, diperkirakan bahwa usia dini mengalami penurunan kemampuan literasi sebanyak 66% selama penutupan sekolah akibat COVID-19 (Bao et al., 2020).

Hal ini tentunya akan menghambat terwujudnya pembangunan di bidang pendidikan yang tertuang dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs) khususnya pada Goal 4 berkaitan dengan Pendidikan Berkualitas, yaitu pada sub-indikator 4.2 yang menyatakan bahwa “pada 2030, menjamin bahwa semua anak perempuan dan laki-laki memiliki akses terhadap perkembangan dan pengasuhan anak usia dini, pengasuhan, pendidikan pra-sekolah dasar yang berkualitas, sehingga mereka siap untuk menempuh pendidikan dasar” (Kementerian PPN/Bappenas, 2020). Kenyataannya, dengan adanya Pandemi Covid-19, partisipasi anak usia dini pada pendidikan pra-sekolah terancam, karena mereka menjadi sepenuhnya bergantung pada orang tua atau pengasuh lain di rumah. Tantangan belajar dari rumah bagi anak usia dini adalah kondisi rumah yang tidak aman dan nyaman, interaksi yang negatif dengan pengasuh, kurangnya stimulasi dan peluang belajar yang adekuat saat usia dini dapat mengurangi kesempatan keberhasilan anak pada fase kehidupan selanjutnya (United Nations, 2021).

Selain sekolah, masyarakat berperan besar dalam mewujudkan pembangunan di

bidang pendidikan. Yayasan atau Lembaga swadaya masyarakat bergerak atas dasar kesadaran bahwa pemerintah belum sepenuhnya dapat menangani pendidikan sehingga terwujud target-target yang diinginkan dalam bidang pendidikan, dengan menyediakan layanan yang baik dari segi mutu, biaya, sarana, dan prasarana pendidikan. Pada umumnya Yayasan menyelenggarakan pendidikan formal maupun nonformal. Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nonformal adalah pendidikan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Dalam hal ini, pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan kata lain, pendidikan nonformal melengkapi pendidikan formal yang diselenggarakan di sekolah.

Mengingat pentingnya penyelenggaraan pendidikan nonformal khususnya di bidang literasi anak usia dini, maka perlu diberikan perhatian khusus bagaimana sebuah organisasi LSM dapat menyelenggarakan program-programnya berkaitan dengan pengembangan literasi anak usia dini, di tengah kondisi pandemi Covid-19 yang memerlukan penyesuaian-penyesuaian dalam pembelajaran.

Yayasan Rumah Komunitas Kreatif (YRKK) merupakan organisasi yang bergerak di bidang pemberdayaan dan penguatan pembelajaran literasi, numerasi dan budaya keterampilan dan kreativitas; *Science-Technology-Engineering-Art-Mathematics* (STEAM), bengkel alam dan *toy library*; serta pendidikan anak usia dini, *parenting* dan pendidikan karakter. Dengan didanai oleh sponsor dan pihak ketiga, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, YRKK membuat berbagai macam program untuk pengembangan kapasitas pendidik khususnya pendidik PAUD dan pengembangan keterampilan literasi dan STEAM anak PAUD. Beberapa program yang sudah dijalankan antara lain:

1. Penguatan Mekanisme Gugus PAUD di Kabupaten Bogor

2. Pelatihan Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana untuk PAUD
3. Pengembangan kapasitas Pendidik PAUD dalam STEAM, literasi, numerasi dan keterampilan hidup
4. Penguatan pembelajaran literasi dan STEAM untuk anak usia dini

Sebelumnya YRKK mengandalkan pendapatan dari kunjungan guru maupun anak-anak ke lokasi mereka untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran melalui pelatihan, program bermain dan belajar, dan lain-lain. Dengan adanya pandemi, maka program tersebut tidak lagi dijalankan dengan alasan kesehatan dan keselamatan bersama. Saat ini YRKK kesulitan untuk bisa bertahan menjalankan program-programnya karena bergantung pada dana eksternal dari pendapatan kunjungan dan pelatihan, maupun dari dana hibah untuk menyelenggarakan program-program di bidang pendidikan khususnya PAUD. Akan tetapi, program-program yang sudah dilakukan sebelumnya dengan pihak dari dalam maupun luar negeri lebih mengedepankan sustainabilitas dari target sasaran penerima manfaat, di mana YRKK hanya berpihak sebagai penggerak saja.

Di sisi lain, berdasarkan evaluasi program yang dilakukan YRKK yaitu Pengembangan Literasi dan Numerasi termasuk STEAM, terdapat temuan bahwa sekolah mitra YRKK mengalami kesulitan untuk belajar literasi secara efektif, apalagi dengan adanya pandemi. Sekolah mitra adalah sekolah penerima manfaat dari program pengembangan literasi dan numerasi yang dijalankan YRKK. Hasil laporan tersebut menunjukkan bahwa guru-guru di sekolah mitra binaan kurang memiliki literasi digital dan keterampilan mengelola pembelajaran berbasis digital. Anak didiknya sendiri pun mengalami kesulitan belajar literasi dengan adanya pandemi Covid-19. Sehingga mereka menemukan pentingnya membuat sebuah program yang berkelanjutan yang menguntungkan baik bagi Yayasan maupun bagi sekolah mitra utamanya anak-anak didik. Salah satunya dengan memberikan pelatihan dan pendampingan literasi berbasis digital.

Berdasarkan hal tersebut, maka prioritas permasalahan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mitra memerlukan program yang berkelanjutan dan dapat diselenggarakan mandiri untuk sustainabilitas Yayasan.
2. Mitra memerlukan bimbingan dalam menyelenggarakan program pengembangan

literasi yang inovatif di masa pandemi Covid-19.

Sehingga diperlukan suatu revitalisasi program literasi yang dapat diselenggarakan di masa pandemi maupun seterusnya di YRKK demi sustainabilitas Yayasan dan juga terwujudnya pengembangan pendidikan sesuai prioritas pembangunan nasional maupun SDGs. Dengan demikian, maka tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pendampingan dalam merancang program pengembangan literasi yang inovatif dan berkelanjutan bagi mitra.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi di atas, maka diperlukan fasilitasi dan pelatihan dalam hal literasi digital dan pembelajaran literasi berbasis digital dengan sasaran anak usia dini dan guru yang merupakan bagian dari sekolah binaan mitra. Solusi ini dihasilkan karena berdasarkan pengalaman penelitian dan pengabdian, menemukan beberapa hal antara lain:

- a. Yasya (Yasya, 2020): Program pembelajaran berbasis komunitas cenderung lebih sustainable atau berkelanjutan karena masyarakat sendiri yang menentukan kebutuhan mereka berkaitan dengan pendidikan, sehingga dalam hal ini penyelenggaraan pembelajaran tidak di sekolah resmi, tetapi berbasis komunitas melalui Yayasan dan sekolah binaannya yang sebagian besar juga adalah PAUD berbasis komunitas
- b. Fadlurahman, Ramadhan, Azhim, Puspita dan Nurhaliza (Fadlurahman et al., 2022): literasi digital penting bagi anak agar dapat bijak menggunakan teknologi apalagi di era disrupsi sekarang

Solusi yang ditawarkan diharapkan dapat memecahkan masalah karena program ini bermitra dengan komunitas yang akan mengappropriasikan sendiri kebutuhan mereka berkaitan dengan pengembangan literasi berdasarkan sumber daya yang mereka miliki sehingga program yang tercipta bersifat inovatif, kreatif, dan berkelanjutan.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

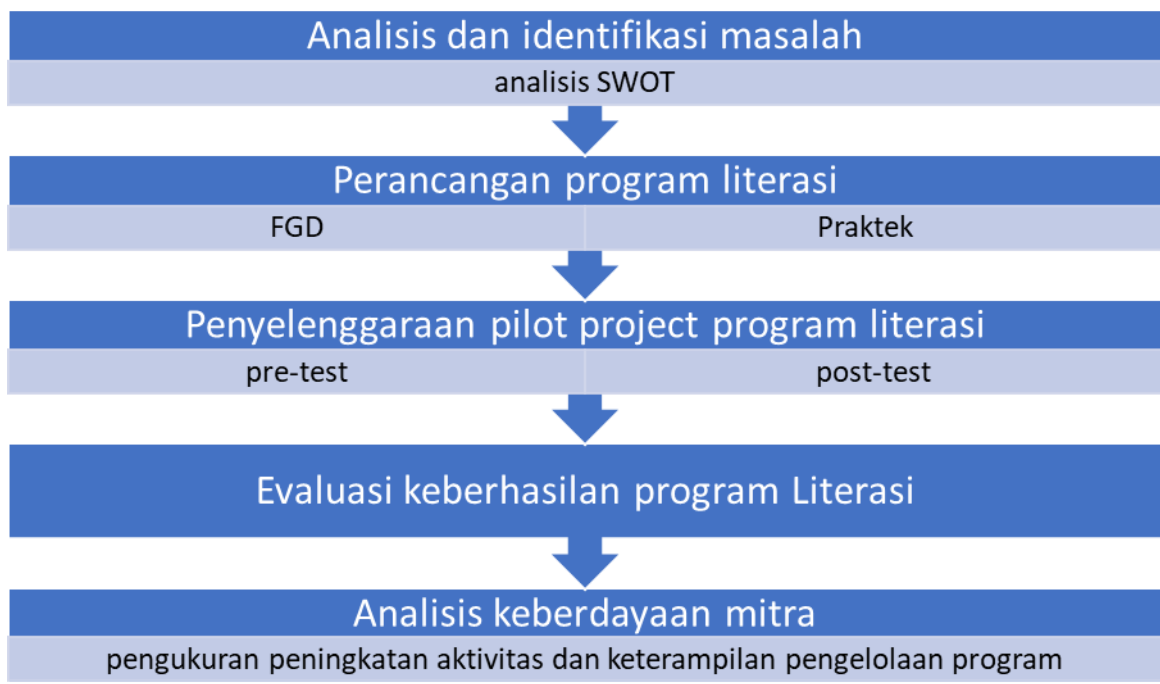
Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM untuk melaksanakan solusi permasalahan yang dipaparkan pada bagian sebelumnya terdiri dari beberapa tahap pelatihan dan fasilitasi kepada mitra sebagai berikut:

1. Melakukan pengenalan lapangan, di mana pengabdian akan berkomunikasi intensif dengan mitra untuk mengetahui lebih dalam tentang mitra dan program-program

yang telah dilakukan sebelumnya, khususnya berkaitan dengan pengembangan literasi

2. Melakukan inventarisasi masalah mitra dalam penyelenggaraan program literasi
3. Merancang program literasi yang dapat diselenggarakan mitra
4. Melaksanakan *pilot project* program literasi mitra
5. Melakukan evaluasi terhadap program yang sudah dilakukan, untuk perbaikan yang ditindaklanjuti oleh mitra

Metode pelaksanaan tersaji dalam bentuk *flowchart* sebagai berikut:



**Gambar 1. Flowchart metode pelaksanaan program**

### **1. Partisipasi Mitra**

Partisipasi mitra dalam program ini bersifat setara. Dalam hal ini, mitra bekerjasama dengan pengabdian untuk merancang dan menyelenggarakan program literasi sesuai dengan kebutuhan dan kondisi eksisting dari mitra. Sehingga, diharapkan ketika program PKM ini selesai, mitra sudah dapat melanjutkan terus program ini tanpa bantuan penuh dari pengabdian.

### **2. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan**

Untuk mengukur keberhasilan program, akan diadakan sesi monitoring dan evaluasi internal pengabdian bersama mitra. Untuk pendampingan, sebelum dimulai

program, anak-anak akan dites kemampuan literasinya terlebih dahulu. Kemudian, akan diadakan tes secara berkala untuk melihat perkembangan belajar anak selama PKM berlangsung.

Penyediaan sarana berupa tablet diberikan kepada mitra sepaket dengan pelatihan dan pendampingan cara merawat tablet dan cara penggunaannya. Sehingga diharapkan ketika kegiatan PKM di lapangan telah selesai dilaksanakan, mitra masih dapat melanjutkan program ini secara mandiri. Dengan demikian, mitra memiliki satu program yang berkelanjutan sehingga dapat terus berjalan memberikan manfaat bagi pendidikan anak bangsa.

### C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra, dalam rangka revitalisasi program literasi di lingkungan YRKK, mereka membutuhkan untuk dilakukannya monitoring dan evaluasi terhadap program yang sedang mereka jalankan atas inisiasi YRKK bekerjasama dengan *Head Foundation Singapura*, yaitu program Sekolah ENUMA. Adanya perkembangan zaman memberikan akses yang lebih mudah kepada anak usia dini terutama anak PAUD/TK dalam memanfaatkan penggunaan digital seperti teknologi handphone dan tablet. Hal tersebut juga tidak menutup kemungkinan bagi perkembangan pendidikan anak di PAUD/TK untuk pengembangan diri mereka. Karena kecanggihan teknologi tersebut membuat pendidikan di Indonesia mulai mengembangkan ranah pembelajaran menjadi pembelajaran teknologi. Seperti halnya yang dilakukan oleh Yayasan Rumah Komunitas Kreatif dengan memberikan akses pendidikan melalui teknologi *tablet* yang memanfaatkan aplikasi Sekolah ENUMA untuk pengembangan diri anak didik. Melalui pengembangan pendidikan berbasis teknologi tersebut, diperlukannya literasi digital sebagai pemenuhan dasar pendidikan anak dan monitoring terhadap kecerdasan teknologi anak didik. Sekolah ENUMA adalah sebuah aplikasi digital dengan ribuan aktivitas belajar serta ratusan buku dan video yang mendukung anak-anak untuk membangun keterampilan dasar untuk keberhasilan belajar (sumber: <https://www.enumaschool.com/id/id>). Pada program ini, dilakukan monitoring terhadap 21 TK/PAUD yang dinaungi Yayasan Rumah Komunitas Kreatif dan mengumpulkan data kuisisioner hasil dari pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Sekolah ENUMA selama kurang lebih 2 bulan.

Melalui pembelajaran aplikasi ini diharapkan memberikan edukasi lebih mendalam mengenai literasi digital kepada pendidik maupun anak didik PAUD/TK yang dinaungi Yayasan Rumah Komunitas Kreatif agar mampu untuk mempelajari secara baik penggunaan aplikasi Sekolah ENUMA saat pembelajaran sedang berlangsung. Program kegiatan utama berfokus pada monitoring penggunaan Sekolah ENUMA dengan menumpulkan data-data berupa pengamatan, dokumentasi, dan pengumpulan data level sekolah ENUMA dari anak didik. Pengabdian juga mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dengan guru/pendidik TK/PAUD yang dinaungi Yayasan Rumah Komunitas Kreatif mengenai perkembangan anak dan efektivitas dari penggunaan aplikasi Sekolah ENUMA.

Sekolah ENUMA merupakan aplikasi pembelajaran digital hasil dari kecerdasan teknologi yang dimanfaatkan oleh anak didik. Pembelajarannya memiliki 3 mata pelajaran utama, yakni Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika. Sekolah ENUMA juga memiliki buku cerita, dan video pembelajaran anak dalam berlatih pemahaman literasi mereka. Program utama kelompok penulis dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan, dimulai pada tanggal 17 Mei - 15 Juni 2022. Pelaksanaannya dibagi lagi menjadi 2 team, yakni team Bekasi dan team Jakarta Timur. Pembelajaran sekolah ENUMA dilaksanakan pada 21 lembaga TK/PAUD yang terbagi di wilayah Bekasi dan Jakarta Timur. Melalui pembelajaran digital Sekolah ENUMA anak didik mulai mengenal kecerdasan teknologi dan memahami bagaimana penggunaannya. Pengamatan yang kelompok penulis lakukan, menghasilkan pembelajaran sekolah ENUMA menjadi pembelajaran favorit anak didik dalam memahami literasi digital. Dalam pengawasan monitoring kami, kami menilai beberapa hal penting yang kelompok penulis simpulkan pada setiap sekolahnya, menjadi;

1. Penggunaan alat tulis secara keseluruhan, anak didik memiliki pola memegang alat tulis/tablet dengan benar, bahkan anak didik sudah mampu untuk menggambar sesuai dengan gagasannya. Gerakan tangan setiap anak didik dalam menggunakan alat tulis memiliki hasil goresan atau penulisan yang rapih dan teratur. Memang tidak keseluruhannya, tetapi anak didik terlihat memiliki hasil tulisan dan posisi penulisan yang baik, berkat bantuan dan pengajaran dari pendidik. Selain tulisan, sebagian anak didik juga terlihat sudah bisa memegang tablet/alat digital dengan baik.



2. Penggunaan alat ENUMA setelah pembelajaran sekolah ENUMA berakhir, anak didik dianjurkan untuk membereskan dan menyimpan *tablet* secara mandiri. Namun, tidak seluruh lembaga menerapkan hal tersebut. Beberapa lembaga, dari pihak pendidiknyanya membantu anak didik dalam merapihkan alat-alat setelah penggunaan sekolah ENUMA berakhir. Beberapa pendidik menganggap bahwa merapihkan alat pembelajaran ENUMA salah satu berlatih dalam kemandirian anak, dan kedisiplinan anak sejak dini. Namun, ada juga yang beranggapan bahwa anak didik belum mampu merapihkan seluruh alat penggunaan sekolah ENUMA karena beberapa alasan. Seperti, kekhawatiran akan alat-alat yang dipinjamkan akan rusak, anak didik sembarangan menaruh alat, dan sebagainya.
3. Kesiapan kognitif, selain kesiapan menulis anak dan kemandirian anak melalui penggunaan alat sekolah ENUMA. Kami juga memantau kesiapan kognitif anak dalam pembelajaran ENUMA mereka. Berbagai pelajaran sekolah ENUMA menghadirkan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan target pencapaian guru-guru pada pembelajaran keseharian mereka. Anak didik mengenal berbagai pola pembelajaran seperti tarik garis membentuk angka 8, *puzzle* mengurutkan gambar. Anak didik memiliki daya fokus yang baik saat melakukan pembelajaran Sekolah ENUMA sehingga menunjukkan perilaku yang eksploratif dan menyelidik, karena membaca setiap perintah yang disebutkan pada setiap pembelajaran. Namun, tidak semua anak menunjukkan sifat ini, ada beberapa yang hanya sekedar memainkan pembelajaran tersebut sambil menebak-nebak, apakah hal tersebut sesuai dengan perintah atau tidak? Anak didik juga menunjukkan perilaku yang eksploratif dalam memenuhi pembelajaran yang ENUMA, karena anak didik kerap kali mencari pembelajaran baru dan hal yang menyenangkan bagi mereka.
4. Kesiapan berbahasa
  - a) Bahasa lisan; anak didik memahami setiap perintah dan arahan dari para guru dalam melakukan pembelajaran seperti “anak-anak, ayok dirapihkan kembali ya *tabletnya*” atau “pasang dulu alat pendengarnya ya, baru buka sekolah ENUMA”. Antusias yang berada pada dalam diri anak didik tersebut, membuat guru memberikan perintah disaat bersamaan mereka sedang menyiapkan alat ataupun membereskan alat-alat ENUMA. Tapi sayang, kami

sulit berkomunikasi dengan anak didik mengenai buku cerita yang mereka pilih, karena kebanyakan mereka memiblih buku cerita berbahasa Inggris.

- b) Bahasa tulisan; anak didik mengenal buku bercerita dan memilih buku bercerita untuk mereka baca. Saat memilih buku bercerita kebanyakan anak didik memilih buku bercerita, anak didik condong memilih buku yang gambarnya menarik. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang belajar menyebutkan kata-kata, menjadi favorite anak didik dalam belajar mengucapkan kosa kata.
- c) Menyusun kalimat sederhana; anak didik sudah mampu mengucapkan kalimat yang memunuhi struktur penulisan seperti “Ibu guru saya mau belajar Bahasa Indonesia”.
- d) Menulis dan membaca nama sendiri; anak didik sudah mampu mengenalkan namanya sendiri saat ditanya dan menulis nama mereka saat login sekolah ENUMA.

Berdasarkan data level ENUMA yang kami terima, Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang paling disukai oleh anak didik. Karena pembelajarannya yang terbilang mudah dipahami dan seperti bermain games pada umumnya bagi mereka. Anak didik juga menganggap bahwa pembelajaran ENUMA, menjadi metode pelajaran yang paling seru dan menyenangkan bagi mereka. Jenis pembelajarannya yang seperti games menjadi daya tarik tersendiri dari pembelajaran sekolah ENUMA.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan program yang telah dilakukan, revitalisasi program literasi lebih berfokus pada program literasi digital yang ternyata diminati oleh anak maupun guru pada lembaga pendidikan usia dini. Literasi digital tidak menutup kemungkinan bagi perkembangan pendidikan anak di PAUD/TK untuk pengembangan diri mereka. Karena kecanggihan teknologi tersebut membuat pendidikan di Indonesia mulai mengembangkan ranah pembelajaran menjadi pembelajaran teknologi. Seperti halnya yang di lakukan oleh Yayasan Rumah Komunitas Kreatif dengan memberikan akses pendidikan melalui teknologi *tablet*. Selain itu, literasi digital memiliki ruang lingkup lebih luas, diantaranya penggunaan gawai untuk pemasaran produk UMKM maupun sebagai sarana pembayaran produk UMKM.

Manfaat literasi digital bagi anak didik PAUD/TK yaitu mampu mengaplikasikan dengan baik penggunaan pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi Sekolah ENUMA, selain itu pada pengembangan diri anak didik, melalui pengembangan pendidikan berbasis teknologi tersebut, diperlukannya literasi digital sebagai pemenuhan dasar pendidikan anak dan monitoring terhadap kecerdasan teknologi anak didik. Selain manfaat yang didapatkan oleh seluruh anak didik, guru PAUD/TK pun turut merasakan manfaatnya bagi diri mereka sendiri. Guru jadi lebih mudah mengatur skema pembelajaran mandiri dan digital untuk meningkatkan perkembangan anak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan dukungan pada program pengabdian kepada masyarakat melalui Hibah Internal Ubhara Jaya Tahun 2022.

### DAFTAR REFERENSI

- Bao, X., Qu, H., Zhang, R., & Hogan, T. P. (2020). Modeling Reading Ability Gain in Kindergarten Children during COVID-19 School Closures. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 6371. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176371>
- Fadlurahman, N. A., Ramadhan, F., Azhim, R. R., Puspita, R., & Nurhaliza, W. O. S. (2022). Pengenalan Literasi Digital kepada Remaja Tongkrongan “ Warbar Skuy ” di Perumahan Bumi Sani Permai Kabupaten Bekasi. 3(1), 10–21.
- Kementerian PPN/Bappenas. (2020). Metadata Indikator Pilar Pembangunan Sosial: Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/ Sustainable Development Goals (TPB/SDGs). <https://sdgs.bappenas.go.id/wp-content/uploads/2020/10/Metadata-Pilar-Sosial-Edisi-II.pdf>
- United Nations. (2021). The Sustainable Development Goals Report 2021. <https://unstats.un.org/sdgs/report/2021/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2021.pdf>.
- World Economic Forum. (2020). The COVID-19 pandemic has changed education forever. This is how. <https://www.weforum.org/agenda/2020/04/coronavirus-education-global-covid19-online-digital-learning/>
- Yasya, W. (2020). Rural empowerment through education: Case study of a learning community telecentre in Indonesia. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 12(4), 12–26. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2020.04.02>