

Literasi Digital pada Praktik Pendidikan Anak Usia Dini: *Edpuzzle* sebagai Media digital untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital

Firdha Hayati

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

firdhahayati@umbjm.ac.id

Hardiyanti Pratiwi

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

hardiyantipratiwi@uin-antasari.ac.id

Hanifah

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

hanifahnr963@gmail.com

Abstrak

Generasi alpa yang lahir setelah tahun 2010, merupakan generasi yang paling cerdas dalam penggunaan teknologi. Hal ini dikarenakan generasi alpa tumbuh dengan teknologi digital. Minimnya literasi digital individu jika tidak diawasi dan tidak diarahkan dengan benar akan menyebabkan penyimpangan, terkhusus dalam dunia pendidikan. Sehingga literasi digital ditanamkan ke dalam kurikulum pendidikan. Orang tua dan pendidik di sekolah dituntut untuk menggunakan teknologi untuk mengenalkan dan menggunakan literasi pada usia dini ke dalam pembelajaran. Maka pendidik juga harus menerapkan literasi digital ke dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi digital yaitu *Edpuzzle*. Penelitian ini menggali bagaimana media digital *Edpuzzle* yang bersifat komunikatif-interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi digital anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media digital *Edpuzzle* untuk pendidikan anak usia dini. Peneliti mengumpulkan data melalui ceklis observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara kuantitatif deskriptif dan juga secara kualitatif. Langkah-langkah dari penelitian ini ialah (1) analisis kebutuhan materi pembelajaran dan peta konsep untuk tema Alat Transportasi bagi anak usia dini generasi alpa, (2) kemudian mengembangkan produk dengan prosedur *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dalam bentuk Video MP4 bertema Alat Transportasi yang diupload ke situs *Edpuzzle* dengan menambahkan audiovisual dan *voiceover* dalam bentuk tanya-jawab (komunikatif-interaktif) kepada anak di sela durasi video (3) mengadakan pretest pada 4 anak usia 4-5 tahun, (4) ujicoba (5) analisis data. Untuk mengukur kemampuan literasi digital anak dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan hasil karya anak dan metode tanya jawab. Berdasarkan hasil temuan, melalui *Edpuzzle*, kemampuan literasi digital anak meningkat dalam mengolah, memproses maupun mengomunikasikan informasi.

Kata kunci: *literasi digital, edpuzzle, media digital*

Pendahuluan

Semakin maju dan berkembangnya teknologi, maka semakin mempengaruhi seluruh aspek tak terkecuali dengan aspek pendidikan anak. Anak yang lahir setelah tahun 2010 disebut dengan generasi Alpha. Mereka hidup dengan perkembangan dan kemajuan teknologi digital internet (Salehudin 2020:106). Generasi ini disebut dengan generasi yang paling cerdas dan melek akan teknologi digital dibanding dengan generasi sebelumnya yang lahir sebelum tahun 2010. Mc-Crindle (Purnama 2018:497) menyebutkan bahwa sebanyak 2,5 juta anak Generasi Alpha lahir di dunia setiap minggunya. Menurutny, gen A merupakan generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa. Teknologi selalu dilibatkan ke dalam berbagai aktivitas generasi alpa (Swandhina and Maulana 2022:3). Karena pada dasarnya anak sudah familiar dengan penggunaan teknologi sejak lahir dan bertumbuh saat teknologi maju (Pitriyani and Widjayatri 2022:25).

Mc-Crindle juga memprediksi bahwa generasi alpa tidak lepas dari teknologi digital gadget, generasinya kurang bersosialisasi, kurang daya kreativitas, dan juga bersifat individualis. Generasi alpa cenderung menginginkan hal yang instan dan kurang menghargai proses. Sehingga di era digital ini, orang tua dan pendidik di sekolah dituntut untuk menggunakan teknologi untuk mengenalkan literasi pada usia dini yang kita sebut dengan literasi digital. Para akademisi dan pemangku kebijakan juga menyatakan literasi digital perlu ditanamkan di kurikulum pendidikan (Purnama et al. 2021:2). Literasi digital dalam kurikulum pendidikan sangat cocok dengan sifat generasi A yang sangat terampil dalam dunia digital. Ketika literasi digital ditanamkan dalam dunia pendidikan, artinya sumber, media maupun materi pembelajaran dapat diakses melalui media digital.

List mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memperoleh pemahaman dari komputer dan internet. Literasi digital yang integrasikan ke dalam dunia pendidikan dapat dipahami oleh *user*, yaitu para generasi A. Para pakar juga menyatakan bahwa literasi digital sangat berhubungan dengan perkembangan kognitif (Traxler and Lally 2016). Literasi digital yang tidak memadai dapat menyebabkan rendahnya pengendalian diri yang dapat menimbulkan penyimpangan-penyimpangan di dunia digital. Sebagai contoh, seorang individu jika kurang memahami literasi digital maka sangat kecil kemungkinannya untuk mengendalikan diri. Tontontan yang kurang mendidik, vandalisme di dunia internet, maupun *cyber-bullying* dan pornografi juga contoh dari materi literasi digital yang kurang baik. Kemampuan literasi digital yang kurang diarahkan atau dibimbing juga dapat mengakibatkan adiksi terhadap gadget (Bahrainian et al. 2014). Sebagai contoh, anak usia 2 tahun yang kecanduan gadget maka mengakibatkan perkembangannya menjadi kurang optimal. *Speech delay*, sulitnya konsentrasi (Sukmono and Kusuma 2021), gagap bahasa, kurangnya bersosialisasi, kesehatan mata, jam tidur, perkembangan fisik yang terhambat, kesehatan fisik, perkembangan otak juga akibat dari adiksi gadget.

Sebuah studi yang dilakukan oleh Mohammadyari dan Singh (2015) mencatat bahwa tingkat literasi digital seorang individu dapat mempengaruhi performa siswa dalam menggunakan e-learning dan dapat mengurangi dampak negatif dari aktivitas online (Mohammadyari and Singh 2015). Dari perspektif psikologi, literasi digital dapat menunjukkan aktivitas online anak, salah satunya ialah bagaimana anak mengendalikan dirinya (van Deursen, Helsper, and Eynon 2015).

Sejalan dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sehingga anak siap untuk memasuki pendidikan lanjut (Hasanah and Deiniatur 2019), maka sepatutnya pendidik juga menerapkan literasi digital ke dalam pembelajaran. Ketika ingin menunjang literasi digital anak, pendidik dapat menggunakan sumber, media maupun materi pembelajaran digital. Media digital menjadi salah satu media yang esensinya penting untuk pendidikan anak usia dini (Hayati and Wati 2022:67). Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran haruslah bersifat menyenangkan, menarik secara visual maupun audio, dan menghibur. Salah satu media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi digital anak yang dapat diawasi dan dikontrol orangtua yaitu *Edpuzzle*. *Edpuzzle* sangat berguna karena dapat membantu guru untuk menyampaikan materi melalui video. Guru juga dapat menambahkan audio, catatan maupun kuis sehingga *Edpuzzle* memfasilitasi siswa untuk belajar melalui video (Mayang et al. 2021). *Edpuzzle* dalam setting pendidikan anak usia dini merupakan video berbasis online yang komunikatif interaktif, disetting menjadi komunikasi dua arah, audiovisual dan juga terdapat penambahan kuis berupa tanya-jawab *voiceover*. Kajian penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana *edpuzzle* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital anak. Tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan bagaimana *edpuzzle* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital anak dibuktikan dengan hasil evaluasi terhadap anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan media digital *Edpuzzle* untuk pendidikan anak usia dini. Sebelum peneliti mengembangkan produk, peneliti melakukan analisis kebutuhan materi pembelajaran dan peta konsep untuk tema Alat Transportasi bagi anak usia dini generasi alpa. Peneliti mengembangkan produk dengan prosedur *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dalam bentuk Video MP4 bertema Alat Transportasi yang diupload ke situs *edpuzzle* dengan menambahkan audiovisual dan kuis *voiceover* dalam bentuk tanya-jawab kepada anak di sela durasi video. Penelitian ini melibatkan sampel dengan 4 anak usia 5 tahun. Peneliti melakukan kegiatan pre-tes dan post-tes metode tanya-jawab dan hasil karya menggambar dan mewarna anak. Kemudian peneliti mengumpulkan data melalui ceklis observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara kuantitatif deskriptif dan juga secara kualitatif.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penulisan ini berangkat dari potensi dan permasalahan generasi alpa yang tumbuh dengan teknologi digital dan untuk mendukung literasi anak berbasis digital sehingga tidak mengakibatkan literasi digital yang menyimpang. Untuk mengimbangi generasi alpa dalam bidang pendidikan, terkhusus pendidikan anak usia dini, maka peneliti mengembangkan sebuah media berbentuk produk yang dapat meningkatkan literasi berbasis digital melalui *edpuzzle*. Terbatasnya media yang dipergunakan di dalam kelas juga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Sehingga, diperlukanlah media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan generasi alpa agar dapat meningkatkan literasi digitalnya.

Desain produk dibuat dengan menyesuaikan dengan analisis kebutuhan. Proses pembuatan produk ialah mengolah naskah sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan beberapa kali perbaikan, mengolah video animasi dengan Microsoft Power Point dengan format MP4, mengunggah *content* tersebut ke situs *Edpuzzle* yang dapat diakses oleh siapa saja, mengedit *content* tersebut dengan menambahkan *voice over* dan rekaman suara. *Voice*

over berguna untuk mengecek pemahaman anak dengan menggunakan metode tanya-jawab di sela waktu video terputar. Sehingga video ini bersifat komunikasi 2 arah.

Sebelum content tersebut diunggah ke situs *Edpuzzle*, produk divalidasi oleh 4 validator, yaitu ahli media, ahli materi, reviewer dan peer review. Dengan beberapa perbaikan, produk diperbaiki sesuai dengan saran dan kritik dari 4 validator. Penilaian ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat dan penilaian ahli media dari setiap aspek media yang meliputi aspek pemograman, aspek tampilan, aspek pemakaian bahasa, aspek suara, dan aspek kualitas media. Penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat dan penilaian dari setiap aspek materi yang meliputi aspek materi, dan aspek kebahasaan. Penilaian reviewer (guru) dan peer reviewer bertujuan untuk mengetahui pendapat dan penilaian dari setiap aspek yang meliputi aspek pemograman, tampilan, pemakaian bahasa, suara, kualitas media, materi, dan aspek kebahasaan. Hasil penilaian dari keempat validator dituangkan di dalam table berikut:

No	Validator	Jumlah Skor	Kategori
1	Ahli Media	4.3	Sangat Layak
2	Ahli Materi	4.03	Sangat Layak
3	Reviewer	4.23	Sangat Layak
4	Peer Reviewer	3.9	
	Rata-rata	4.1	Sangat Layak

Ujicoba

Setelah itu, peneliti mengujicobakan kepada subyek pada penelitian ini yaitu 4 anak. Sebelum didapat hasil dari ujicoba produk ini, peneliti melakukan pretes dan postes yang hasilnya dituangkan ke dalam tabel berikut:

No.	Nama	Rerata ($\bar{X}$) setelah diterapkan produk	Rerata ($\bar{X}$) setelah diterapkan produk	Ket
1.	A	2.2	2.8	Naik
2.	B	2.1	2.7	Naik
3.	C	2.1	2.8	Naik
4.	D	1.4	2	Naik

Dibawah ini merupakan hasil analisis literasi digital anak berbasis *Edpuzzle* setelah ujicoba:

No	Nama	Hasil
1.	A	A sudah bisa menyebutkan "terminal, kenek, gerbong, masinis, pramugara, rel kereta api, stasiun, palang kereta api, lokomotif, gerbong, lampu merah, berhenti, bandara, <i>landing</i> , <i>take off</i> , loket, ketek, <i>endog</i> , cat air, pelangi, rumah, burung, balon udara". Pada subtema bus, peneliti memfokuskan kegiatan mewarna. A sudah bisa menuangkan berbagai macam warna yaitu ungu untuk warna balon, biru untuk warna awan, jingga untuk warna matahari, hitam untuk warna ban bus, dan warna warni untuk warna bus. Pada subtema kereta api, peneliti memfokuskan kegiatan menggambar bebas. A sudah bisa menggambar bebas pelangi dengan warnanya, burung berwarna hitam, gerbong dengan warna warni, matahari dan bunga. Untuk mewarna pesawat, A menggunakan 3 warna. Lagi, dalam lembar subtema pesawat, ia menuangkan gambar pelangi beserta warna pelangi.
2.	B	B sudah bisa menyebutkan "bus, sopir bus, terminal, kenek, tiket, stasiun, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis,

		bandara, <i>landing, take off</i> , ketek, endog, cat air, pelangi, burung, bunga, ikan dan balon udara". Pada subtema bus, peneliti memfokuskan kegiatan mewarna. B sudah bisa menuangkan berbagai macam warna yaitu hitam untuk warna balon, biru untuk warna awan, jingga untuk warna matahari, merah untuk warna ban bus, dan warna warni untuk warna bus. Pada subtema kereta api, peneliti memfokuskan kegiatan menggambar bebas. B sudah bisa menggambar gerbong, bunga dan karakter anak perempuan. Untuk mewarna pesawat, B menggunakan 3 warna. Lagi, dalam lembar subtema pesawat, ia menuangkan gambar pelangi beserta warna pelangi.
3.	C	C sudah bisa menyebutkan "bus, sopir bus, terminal, kenek, tiket, stasiun, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis, bandara, <i>landing, take off</i> , ketek, endog, cat air, pelangi, burung, bunga, ikan dan balon udara". C sudah bisa menyebutkan "terminal, kenek, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis, pramugara, bandara, <i>landing, take off</i> , kulit telur, pelangi, burung, balon udara, kucing, kupu-kupu". Pada subtema bus, peneliti memfokuskan kegiatan mewarna. C sudah bisa menuangkan berbagai macam warna yaitu putih untuk warna balon dan awan, kuning untuk warna matahari, hitam untuk warna ban dan kaca bus, dan biru. Pada subtema kereta api, peneliti memfokuskan kegiatan menggambar bebas. C sudah bisa menggambar bebas gunung, matahari dan kereta. Untuk mewarna pesawat, C menggunakan 3 warna.
4.	D	D sudah bisa menyebutkan "bus, monyet, kupu-kupu, terminal, toilet, kantin, kenek, gerbong, rel kereta api, palang kereta api, lokomotif, gerbong, masinis, pramugara, pramugari, bandara, <i>landing, take off</i> , loket, ketek, endog, cat air, pelangi, rumah, burung, balon udara, helikopter, matahari". Pada subtema bus, peneliti memfokuskan kegiatan mewarna. D sudah bisa menuangkan berbagai macam warna yaitu ungu untuk warna balon dan awan, jingga untuk matahari dan kuning serta merah muda untuk bus. Akan tetapi, kejelasan dan kerapian D dalam mewarna masih kurang. Pada subtema kereta api, peneliti memfokuskan kegiatan menggambar bebas. D sudah bisa menggambar awan dan matahari serta gunung dan burung. Akan tetapi, coretannya belum sempurna A, B, dan C. Hasil menggambar bebasnya hanya berupa coretan. Untuk mewarna pesawat, masih berupa coretan warna yang kurang rapi, akan tetapi untuk mewarna matahari sudah sesuai.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, maka anak sudah mulai memahami literasi digital melalui *Edpuzzle*. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menemukan, memahami, mengevaluasi, membuat, dan mengomunikasikan informasi digital dalam berbagai format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer (teknologi informasi dan komunikasi lainnya) (Rahayu, Mayasari, and Huriawati 2019). Hal ini juga sudah lebih dulu diuraikan oleh Gilster (2012) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Khasanah and Herina 2019). Media digital bisa dalam berbagai bentuk informasi seperti suara, tulisan dan gambar. Dari tabel hasil analisis temuan, ditemukan bahwa 4 anak dapat menemukan, memahami, mengevaluasi, membuat dan mengomunikasikan informasi digital yang didapat dari *Edpuzzle* yang dituangkan ke dalam hasil tanya jawab dan hasil karya anak.

Simpulan

Generasi Alpha yang lahir setelah tahun 2010, merupakan generasi yang paling cerdas dalam penggunaan teknologi. Hal ini dikarenakan generasi alpha tumbuh dengan teknologi digital. Minimnya literasi digital individu jika tidak diawasi dan tidak diarahkan dengan benar akan menyebabkan penyimpangan, terkhusus dalam dunia pendidikan. Penyimpangan tersebut juga akan menyebabkan berbagai macam gangguan pada perkembangan individu. Literasi digital harus ditanamkan ke dalam kurikulum pendidikan. Orangtua dan pendidik di sekolah dituntut untuk menggunakan teknologi untuk mengenalkan dan menerapkan literasi digital pada usia dini. Maka pendidik juga harus menerapkan literasi digital ke dalam pembelajaran. Hal yang cukup penting agar terlaksananya tujuan pembelajaran ialah media. Salah satu media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak yang dapat diawasi dan dikontrol orang tua yaitu *Edpuzzle*. Penelitian ini menggali bagaimana media digital *Edpuzzle* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital anak. Berdasarkan hasil temuan, melalui *Edpuzzle*, kemampuan literasi digital anak meningkat dalam mengolah informasi.

Referensi

- Bahrainian, S. A., K. Haji Alizadeh, M. R. Raeisoon, O. Hashemi Gorji, and A. Khazaei. 2014. "Relationship of Internet Addiction with Self-Esteem and Depression in University Students." *Journal of Preventive Medicine and Hygiene* 55(3):86.
- Hasanah, Uswatun, and Much Deiniatur. 2019. "Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital." *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 3(01):10–24.
- Hayati, Firdha, and Vera Wati. 2022. "Exploring Childrens' Experience in Using Edpuzzle: A Study to Explore Digital Tools ." *Tajdid Al-Athfal* 1(2).
- Khasanah, U., and Herina. 2019. "Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)." in *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI palembang*.
- Mayang, Gendhis, Gendhis Mayang, Agus Efendi, and Nurcahya Taufik Prakisyah. 2021. "The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by EdPuzzle on Students' ..." *Indonesian Journal of Informatics Education* 5(1):9–15.
- Mohammadyari, Soheila, and Harminder Singh. 2015. "Understanding the Effect of E-Learning on Individual Performance: The Role of Digital Literacy." *Computers & Education* 82:11–25. doi: 10.1016/J.COMPEDU.2014.10.025.
- Pitriyani, Adhatul, and RR Deni Widjayatri. 2022. "Peran Orangtua Milenial Dalam Mendidik Generasi Alpha Di Era Digital." *Qurroti: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4(1):20–32. doi: 10.36768/QURROTI.V4I1.235.
- Purnama, Sigit. 2018. "Pengasuhan Digital Untuk Anak Generasi Alpha." in *Konferensi Nasional dan Rapat Tahunan Perkumpulan Program Studi (PPS) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Indonesia*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Islam Al Hikmah Tuban.
- Purnama, Sigit, Maulidya Ulfah, Imam Machali, Agus Wibowo, and Bagus Shandy Narmaditya. 2021. "Does Digital LLteracy Influence Students' Online Risk? Evidence from Covid-19." *Heliyon* 7(6):e07406. doi: 10.1016/J.HELİYON.2021.E07406.
- Rahayu, Tetra, Tantri Mayasari, and Farida Huriawati. 2019. "Pengembangan Media Website Hybrid Learning Berbasis Kemampuan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Fisika." *Jurnal*

Pendidikan Fisika 7(1):130–42. doi: 10.24127/JPF.V7I1.1567.

Salehudin, Mohammad. 2020. "Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini ." *Jurnal Ilmiah Potensia* 5(2).

Sukmono, Dwi Nur, and Wening Sekar Kusuma. 2021. "Kisah Nabi Dan Rosul Sebagai Upaya Penanaman Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini Untuk Mencegah Problem Etik Digital." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6):4944–51. doi: 10.31004/EDUKATIF.V3I6.1523.

Swandhina, Mutiara, and Redi Awal Maulana. 2022. "Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19." *JESA - Jurnal Edukasi Sebelas April* 6(1):1–9.

Traxler, John, and Vic Lally. 2016. "The Crisis and the Response: After the Dust Had Settled." <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1128216> 24(5):1016–24. doi: 10.1080/10494820.2015.1128216.

van Deursen, Alexander J. A. M., Ellen J. Helsper, and Rebecca Eynon. 2015. "Development and Validation of the Internet Skills Scale (ISS)." *Information, Communication & Society* 19(6):804–23. doi: 10.1080/1369118X.2015.1078834.

The 7th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education
Yogyakarta, November 6th 2022