



**DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA  
2020**

# ***TOOLKIT*** **PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI**



Diterbitkan oleh:



**Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**

**Penulis** : Muhammad Hasbi  
Wulan Adiarti  
Rahmita P. Soendjojo  
Utin Ritayani  
Murtiningsih  
Istianingsih Rahayu

**Reviewer** : Sri Kurnianingsih  
Awaluddin  
Endinda Huios K  
Iis Faridah  
Mudarwan  
Rian Ardi Wibowo

**Ilustrator** : Zalsabila Fawaza

**Penata Letak** : Arnalis

**Sekretariat** : Hendra Tamara

# DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| Halaman Sampul.....   | i   |
| Kata Pengantar.....   | ii  |
| Daftar Isi.....   | iii |
| 1. Apa Itu Literasi Digital? .....  | 2   |
| 2. Mengapa Literasi Digital Diperlukan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini?.....        | 8   |
| 3. Kapan Mengenalkan Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini? .....        | 12  |
| 4. Bagaimanakah Mengenalkan Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini? ..... | 13  |
| 5. Contoh-Contoh Kegiatan Pengembangan Literasi Digital bagi Anak.....                | 18  |
| 6. Tips-Tips Penggunaan Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini .....      | 34  |

# KATA PENGANTAR

Anak-anak generasi saat ini hidup di dunia digital yang serbacanggih. Penggunaan gawai atau perangkat digital, seperti telepon pintar (*smartphone*), tablet, laptop, jam pintar (*smartwatch*), atau peramban (*browser*) yang berbentuk mesin pencarian canggih, seperti Google; Mozilla; Opera; dan Internet Explorer menjadi keseharian generasi saat ini. Bahkan, dapat dikatakan bahwa gawai adalah bagian dari gaya hidup pada era ini. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) memberikan istilah *digital native* bagi anak-anak yang sudah mengenal media digital sejak lahir.

Kemudahan akses internet dan penggunaan gawai mengubah strategi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Di antara pro dan kontra penggunaan gawai yang mengiringi tumbuh kembang anak, tidak dimungkiri bahwa lembaga PAUD pun ikut memanfaatkan kemudahan teknologi informasi dan komunikasi pada era ini sebagai bahan pembelajaran anak. Pendidikan bagi anak usia dini sebaiknya ikut mengantisipasi era digital karena anak-anak tersebut merupakan generasi penerus bangsa pada 20 hingga 30 tahun mendatang.

*Toolkit Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* dibuat untuk memfasilitasi guru dan orang tua dalam menggunakan akses digital bagi anak usia dini secara baik dan benar. *Toolkit* ini merupakan panduan praktis yang berisi informasi literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini yang mencakup apa, mengapa, dan bagaimana literasi digital dimanfaatkan bagi pembelajaran anak serta tips-tips penggunaan literasi digital secara efektif.

*"Technology will never replace great teachers but technology in the hands of great teachers is transformational."*

**"Teknologi tidak akan pernah menggantikan guru yang hebat, tetapi teknologi di tangan guru hebat adalah transformasional atau mengubah sesuatu ke arah yang lebih baik."**

**(George Couros)**



# APA ITU LITERASI DIGITAL?

Anak-anak yang terlahir setelah tahun 2011 merupakan generasi yang memiliki karakteristik berbeda dengan anak-anak yang terlahir pada tahun-tahun sebelumnya.

Sejak lahir mereka telah terbiasa dengan gawai di lingkungan sekitarnya.



Saat ini anak-anak lebih sering melihat ayah dan bundanya memainkan ponsel. Anak-anak lebih suka mendengarkan lagu-lagu atau menonton film anak, atau bermain gim yang diputarakan untuk mereka dengan ponsel, tablet, laptop, dan lain-lain.

Bahkan, tidak jarang orang tua menggunakan ponsel untuk menenangkan anak-anak mereka. Sering kali gawai menggantikan peran pengasuhan oleh orang tua. Orang tua yang membiarkan anaknya bermain dengan ponsel menjadi pemandangan yang kerap kita saksikan di sekitar kita.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) mendefinisikan literasi digital pada anak usia dini sebagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini dalam menggunakan media digital yang ada di sekitarnya untuk mencari dan memanfaatkan informasi, belajar, bermain, atau mendapatkan hiburan secara sehat dengan pendampingan dari orang dewasa di sekitarnya.

## Kemampuan Apa yang Perlu Dibangun bagi Anak Usia Dini Terkait dengan Literasi Digital?



- Anak-anak mampu menggunakan perangkat elektronik untuk mendapatkan informasi.
- Anak-anak memahami informasi bahwa gambar, teks, cerita, dan film di perangkat elektronik memiliki makna.
- Anak-anak mampu menggunakan perangkat elektronik untuk merekam ide, perasaan, kegiatan, atau lingkungan di sekitar mereka.

# Apa Saja Perangkat Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini?

Komputer dan Laptop



Kamera Digital



Telepon, Faksimile, Ponsel, dan Tablet



Gim, Cerita interaktif, dan Permainan Terprogram



Perangkat Lunak untuk Pengembangan Kreativitas dan Komunikasi



Teknologi Konferensi Video, Televisi, Proyektor, dan Papan Tulis



# PENGGUNAAN PERANGKAT DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Dapat digunakan  
sebagai media  
belajar bagi anak  
usia dini

Sebagai sumber  
belajar untuk  
mendapatkan  
informasi dalam  
mendukung dan  
mengembangkan rasa  
ingin tahu anak

Sebagai alat  
komunikasi yang  
efektif dan efisien  
untuk menyampaikan  
pesan atau informasi

## Penggunaan Perangkat Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini



- Sebagai media belajar misalnya penggunaan laptop, komputer, ponsel, kamera pada saat bermain peran.
- Sebagai sumber belajar misalnya dengan mengajak anak mencari informasi, mendengarkan lagu, melihat video pembelajaran, atau bermain gim untuk mengenal bentuk geometri, dll.
- Sebagai alat komunikasi misalnya dengan melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan melakukan panggilan atau konferensi video.

**MENGAPA LITERASI DIGITAL  
PERLU DIKENALKAN  
KEPADA ANAK USIA DINI?**

- Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, termasuk terhadap gawai.
- Gawai memiliki fitur-fitur yang memicu tantangan sekaligus keceriaan bagi anak. Gambar, lagu, gim, dan film dengan suara dan warna menarik menawarkan pengalaman bermain yang berbeda bagi anak.
- Melarang atau menjauhkan anak dari gawai dikhawatirkan justru akan membuat rasa penasaran anak semakin tinggi.
- Mengenalkan anak tentang kapan dan bagaimana menggunakan gawai justru akan membantu anak untuk menggunakan gawai secara aman.

- Ketika digunakan dengan tepat, perangkat digital menjadi alat untuk membantu anak belajar sehingga mendukung perkembangan mereka.



Anak usia dini yang ada di hadapan kita adalah anak-anak pribumi digital yang memiliki karakteristik sangat berbeda.

Apa yang menjadi ciri anak pribumi digital? Mereka bertindak dan berpikir dengan sangat cepat dan bebas. Mereka dapat dengan mudah mencari dan mengunggah konten-konten digital serta berkolaborasi.

Karena mereka dapat mencari informasi dengan sangat cepat, hal itu menimbulkan konsekuensi, yaitu orang tua/guru harus dapat menyediakan sumber informasi yang aman bagi anak.

Oleh karena itu, orang tua/guru harus memahami informasi-informasi tentang apa yang sering diakses atau disenangi oleh anak-anak.

Anak pribumi digital menyukai kebebasan sehingga tidak mau dikekang. Oleh karena itu, orang tua harus luwes dalam mengendalikan anak.

Penerapan disiplin yang demokratis akan sangat memfasilitasi karakter anak sehingga ada ruang bagi anak untuk bergerak bebas. Namun, ada batasan-batasan yang tetap ditegakkan.

Senang mencari tahu merupakan fitrah anak sehingga rasa ingin tahunya sangat besar.

Oleh karena itu, pemberian kesempatan yang seluas-luasnya bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan akan sangat berarti baginya.

Kesenangan anak untuk mengunggah konten menjadi peluang bagi anak untuk tampil mengekspresikan diri, ide, dan gagasan dengan baik.

Dengan demikian, anak perlu diajak berdialog agar terbangun ide-ide atau gagasan-gagasan yang baik serta didukung untuk mengekspresikan diri secara positif.

Berkolaborasi juga merupakan karakter positif dari anak pribumi digital. Dengan demikian, memupuk kemampuan itu tidak bisa diabaikan.

Untuk itu, ciptakan kegiatan-kegiatan yang membangun semangat untuk berkolaborasi, bukan semata-mata berkompetisi.

# KAPAN MENGENALKAN LITERASI DIGITAL KEPADA ANAK USIA DINI?

Anak butuh bermain menggunakan berbagai benda yang menarik perhatiannya. Gawai yang menawarkan berbagai fitur tentu sangat menarik bagi anak. Kapan dan berapa lama kita bisa memberikan anak kesempatan untuk bermain dengan gawai?

- Pada usia 0-2 tahun sebaiknya anak tidak dikenalkan pada gawai karena sinar pada layar gawai dikhawatirkan membahayakan mata anak dan radiasinya memengaruhi otak anak.
- Pada usia 2-4 tahun anak diperbolehkan menggunakan gawai untuk bermain gim sederhana dengan alokasi waktu maksimal 1 jam dalam sehari.
- Pada usia 4-7 tahun anak diberikan kesempatan untuk beresplorasi dengan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa. Sebaiknya anak diberikan peraturan dan batasan waktu dalam menggunakan gawai, yaitu maksimal 2 jam dalam sehari. (Johari Julinda, 2018).

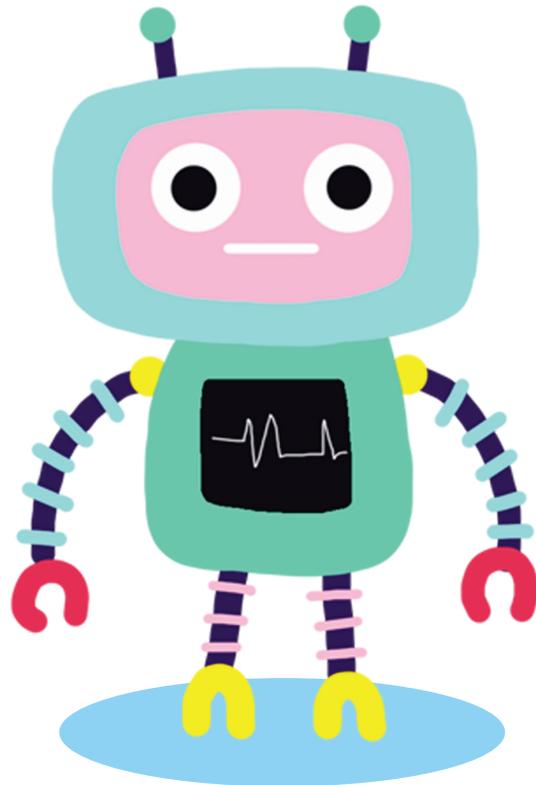


# **BAGAIMANA MENGENALKAN LITERASI DIGITAL KEPADA ANAK USIA DINI?**

Teknologi selalu berhasil menarik perhatian anak, baik itu melalui aplikasi permainan, buku-el (*e-book*), fitur-fitur khusus di telepon pintar, maupun gambar-gambar digital.

Akan tetapi, banyak yang berpandangan teknologi berdampak negative bagi anak karena bisa menyebabkan anak kecanduan, pasif, mengisolasi diri sehingga proses belajar melalui perangkat teknologi tidak lebih efektif dibandingkan dengan tatap muka.

Lalu, bagaimanakah cara yang tepat mengenalkan literasi digital kepada anak usia dini?



# 1. Mengenalai Kebutuhan Anak

- Setiap anak memiliki kecenderungan bervariasi terhadap produk teknologi. Semua itu tergantung pada usia dan pengaruh lingkungan sekitar anak. Agar sesuai dengan kebutuhan anak, faktor utama yang perlu diperhatikan adalah usia anak. Berbeda usia, berbeda pula pilihan dan kebutuhan mereka terhadap akses teknologi.
- Sebagai contoh, anak-anak usia balita masih membutuhkan kegiatan bermain aktif yang melibatkan banyak aktivitas fisik. Oleh karena itu, akses terhadap perangkat teknologi haruslah dibatasi.



## 2. Memasang Aplikasi Pendukung



Langkah selanjutnya adalah memasang aplikasi yang mendukung perkembangan anak. Contohnya adalah sebagai berikut:

- gim yang sesuai dengan usia anak;
- aplikasi khusus yang mendukung bakat dan minat anak;
- aplikasi untuk membangun kemampuan bahasa; dan
- aplikasi untuk mencari pengetahuan dan informasi seperti ensiklopedia.

Aplikasi bermain di  
<https://anggunpauud.kemdikbud.go.id/>

### 3. Melakukan edukasi dan asistensi

Apabila orang tua menjauhkan anak atau bahkan tidak mengizinkan anak untuk mengakses teknologi sama sekali, hal itu akan menyebabkan rasa penasaran anak semakin besar. Hal tersebut dapat mendorong anak-anak menggunakan teknologi di luar pengawasan orang dewasa. Cara yang bijak adalah menggunakan aplikasi berfitur parental lock atau parental control untuk membatasi akses anak dari konten yang diperuntukkan bagi kalangan di luar usianya. Orang tua harus mendampingi anak pada saat mengakses internet. Selain itu, orang tua memberikan tips atau langkah-langkah dalam berinteraksi di dunia maya.

Salah satu laman (website) berfitur dapat diakses untuk mempelajari cara mengaktifkan *parental lock* atau *parental control* dapat diakses <https://www.teknochannel.com/2015/12/cara-menggunakan-parental-control-di-android.html>



## 4. Mengajarkan Cara Menggunakan Teknologi untuk Berkreasi

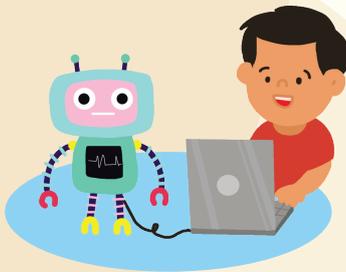


Hal yang tidak kalah penting dipahami anak bahwa teknologi digunakan tidak hanya untuk menemukan konten, tetapi juga untuk membuatnya. Beberapa hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.

- Anak dapat menggunakan Google Apps for Education untuk membuat dokumen dan presentasi.
- Anak dapat menggunakan perangkat gawai untuk membuat sinjar (podcast), film pendek, musik untuk digunakan dalam membuat cerita, animasi, dan buku-el.
- Anak dapat mengomunikasikan hasil karyanya kepada teman atau orang-orang di seluruh dunia melalui aplikasi berbagi, seperti Youtube for Kids.



## CONTOH-CONTOH KEGIATAN PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



Pada kegiatan bermain peran anak dapat menggunakan ponsel, laptop, kamera, dll. sebagai bahan pendukung, misalnya saat menjadi pekerja di kantor, agen perjalanan, kasir, kamerawan, dan di rumah sakit.

Anak juga dapat belajar mengembangkan kemampuan matematika dengan menggunakan gim, misalnya mengenal bentuk-bentuk geometri dan mencari jalan menuju kebun binatang.





Guru dapat mendokumentasikan kegiatan *field trip* atau karyawisata dengan menggunakan kamera digital atau ponsel.

Guru dapat mencetak dan menempel foto karyawisata, lalu meminta anak menempelkan stiker bertuliskan "senang, ceria, seru, atau penuh petualangan" sesuai dengan apa yang mereka rasakan.

Guru menyiapkan stiker dengan beragam tulisan, misalnya "seru, OK, senang, ceria, bersemangat, dan penuh petualangan" untuk ditempelkan oleh anak di foto kegiatan mereka yang diletakkan di papan pengumuman.

# Teknik-Teknik Mengajak dan Melatih Anak Membuat Konten Kreatif Menggunakan Aplikasi Youtube For Kids yang Dikutip dari

<https://www.youtube.com/yt/family/>

Menggunakan dongeng atau kegiatan keseharian anak



Merekam kegiatan olahraga atau gerak dan musik



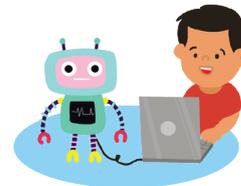
Berpura-pura memberikan respon



Membuat sesuatu misalnya memasak atau prakarya



Mengamati benda atau makhluk hidup di sekitar



Menguji benda atau membuat percobaan sains, atau menjaga lingkungan



# Pengembangan Bahasa dengan Literasi *Digital*



Gambar diakses melalui tautan  
<https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/pustaka/cerita/>



## Mengapa Penting?

Bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan bahasa anak yang baik menjadi cerminan dari kemampuan intelektual yang baik pula.

Pemanfaatan teknologi digital untuk pengembangan bahasa menjadi sebuah strategi yang tepat pada era saat ini.

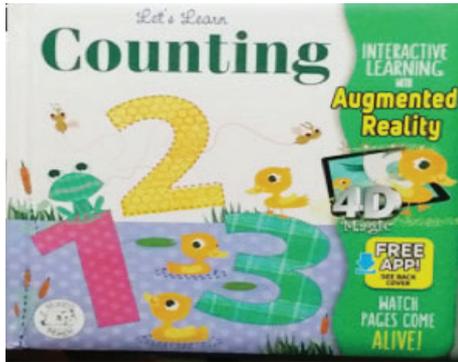
## Mengapa Penting?

Dengan bahasa, kita dapat mengenalkan kepada anak bahwa mereka adalah pembuat pesan. Kita mengajari anak untuk memahami sifat pesan sehingga mereka harus menjadi pembawa pesan yang baik, mengenal dengan cara apa pesan disebar, dan memahami bagaimana dampak pesan tersebut.

Semakin dini anak dikenalkan terhadap pesan-pesan tadi, akan semakin cepat terbentuk kemampuan diri anak dalam menggunakan teknologi digital.



# Contoh-Contoh Kegiatan Bahasa dengan Literasi Digital



Buku bersifat *augmented reality* dapat menjadi sumber belajar bahasa bagi anak.



Buku-buku cerita terdapat di laman <https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/pustaka/buku/>.

<https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20190521112708/Mengenal-Angka-dan-Huruf-Vokal>

## Pengembangan Matematika dan Pemecahan Masalah

Seorang peneliti bernama Clements (2002) menemukan fakta bahwa teknologi dapat mengembangkan kemampuan matematika dan pemecahan masalah. Hal tersebut terjadi karena tanpa disadari, pada saat mengakses teknologi, anak-anak mengamati dan memahami eksplorasi bentuk, pola, dan hubungan numerik menggunakan grafik, atau program "manipulatif komputer" khusus sehingga anak-anak dapat melakukan transformasi matematika tertentu terhadap objek di layar.





## Menghitung Telur

Petunjuk Permainan:



Aplikasi permainan matematika untuk anak mengenalkan matematika dasar yang memang lebih sesuai bagi anak jika dilakukan dengan benda-benda konkret. Akan tetapi, kadang anak-anak tertarik untuk memahami konsep matematika dasar dalam berbagai aplikasi teknologi yang menyajikan komposisi bentuk, warna, dan suara yang menarik.

Berikut ini merupakan laman permainan matematika bagi anak: <https://pbskids.org/games/>

Doodlemaths, Vegetable maths masters, splash math, rocket math, number sense dan masih banyak lagi.

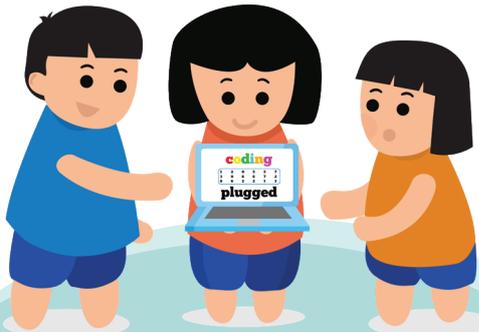
Gambar diakses melalui tautan (*link*)  
<https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/pustaka/cerita/>

# Program Pengenalan Pengodean (*Coding*) bagi Anak

Pengodean terkait dengan instruksi-instruksi yang dipahami dan dijalankan oleh komputer.

Program *coding plugged*

Program *coding unplugged*



Belajar *Coding* dengan Komputer  
(*coding plugged*)

## Contoh Pengenalan Pengodean (*Coding*) bagi Anak

Program *coding unpludge*  
(tanpa elektronik)



Menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar kita, baik ATK (kertas karton, spidol, kertas lipat dan lain-lain), balok, maupun bahan alam atau sekitar.



Program *coding pludge*



Menggunakan komputer (*personal computer* atau laptop), telepon pintar (ponsel dan tablet), dan robot. Program aplikasi tersebut bernama Scratch yang dapat diakses melalui <http://www.scratchjr.org/>





Gambar diambil dari dokumentasi pribadi

## Program Merancang Robot (Programmable Robot)

Robot yang dapat diprogram, seperti Primo®, Cubetto, dan botley®, The Coding robot, memberikan peluang berharga untuk pembelajaran berbasis matematika dan pemecahan masalah. Proyek robot digital untuk anak-anak ini mengajarkan pengodean dasar dan pengetahuan pemrograman sekaligus membantu anak-anak mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

## Pengembangan Moral dan Agama

Perangkat digital juga dapat dimanfaatkan dalam pengenalan nilai-nilai agama dan moral. Beberapa langkah yang dapat dilakukan untuk memanfaatkan literasi digital pada pengembangan moral dan agama adalah

- mengenalkan anak pada cerita-cerita keagamaan dan moral yang ada di dalam situs <https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/pustaka/cerita/> dan
- mengenalkan aplikasi berbagi kepada sesama dengan memberikan santunan secara daring (online), misalnya melalui <https://kitabisa.com/>.



## Pengembangan Fisik dan Motorik Anak

Penggunaan gawai sering kali menimbulkan kekhawatiran bagi guru dan orang tua, terutama terhadap aspek fisik dan motorik anak. Banyak yang masih beranggapan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan membuat anak malas bergerak sehingga akan berdampak terhadap kesehatan fisiknya. Sesungguhnya kekhawatiran tersebut dapat diminimalkan dengan memanfaatkan gawai untuk menstimulasi aspek fisik motorik anak. Contohnya adalah sebagai berikut:

- menirukan gerakan senam irama dari video tutorial seperti contoh pada tautan <https://youtu.be/bFh9y1tkBm4> dan
- menggunakan karpet menari atau *dance pads* sebagai media yang efektif untuk mengajak anak bergerak aktif dengan cara yang menyenangkan. Tanpa disadari anak akan melakukan banyak gerakan, seperti melompat, engklek, menggerakkan tangan, berjongkok, berlari di tempat, sambil bermain.



# TIPS-TIPS PENGGUNAAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Literasi digital sudah menjadi kebutuhan dan keterampilan yang diperhitungkan bagi manusia modern pada masa mendatang. Anak-anak yang hidup pada masa ini adalah generasi *digital native* karena mengenal media digital sejak lahir. Keberadaan media digital beserta segala aplikasi pendukungnya tidak dapat dimungkiri mengiringi tumbuh kembang anak pada masa ini.



Oleh karena itu, agar media digital ini tidak berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak, ada beberapa tips penggunaan literasi digital dalam pembelajaran anak. Tips tersebut adalah sebagai berikut.

Pada saat anak menggunakan gawai, orang tua harus mendampingi agar dapat mengetahui konten yang diakses dan mengendalikan waktu penggunaannya.

Orang tua membatasi paparan layar (maksimal 2 jam/hari). Hal itu dilakukan untuk menghindari ketegangan syaraf di muka dan leher serta mengurangi paparan radiasi dari gawai agar tidak menimbulkan iritasi pada mata.

Orang tua memperhatikan sikap tubuh pada saat anak mengakses gawai: posisi mata harus sejajar, tidak membungkuk, dan menggunakan gawai di tempat terang, dengan volume suara pelan.

Orang tua memperhatikan keberimbangan waktu bermain dan mengakses gawai. Selain itu, orang tua memperhatikan konten yang harus bersifat riang sehingga menghindari konten bersifat sedih atau berkonflik agar tidak merusak suasana hati.

Anak dapat memulai dari belajar menyalakan atau mematikan gawai, menelepon, mengirim pesan, dan memotret. Artinya, anak belajar mulai dari menggunakan sampai dengan akhirnya menciptakan sesuatu dengan menggunakan media digital.

Orang tua tidak perlu menyediakan gawai pribadi bagi anak yang belum cukup umur agar anak terhindar dari penyalahgunaan konten dan waktu.

Anak tidak diperkenankan memiliki akun media sosial atau pos-el (e-mail) pribadi. Hal itu untuk menghindari perundangan siber (*cyber bullying*).

Sebaiknya anak tidak mengakses media digital di ruang pribadi, tetapi harus di ruang umum, seperti ruang keluarga.

# GLOSARIUM

- *Smartwatch* adalah jam tangan pintar yang dapat dipakai dalam bentuk arloji. Jam tangan pintar menyediakan layar sentuh yang berisi fitur untuk penggunaan sehari-hari.
- *Google Search* adalah mesin pencarian yang dimiliki Google Inc. untuk mencari segala informasi yang tersedia secara daring (*online*).
- Tablet adalah perangkat bergerak yang berbentuk datar dan persegi panjang menyerupai majalah, biasanya memiliki layar sentuh, digunakan untuk mengakses internet, menonton video, membaca buku elektronik, dan sebagainya.
- *Coding* adalah kegiatan menyusun algoritma/instruksi menggunakan bahasa yang dipahami oleh komputer.
- *Robotic coding* adalah media pembelajaran coding yang menggunakan robot.
- *Unplugged* adalah pemanfaatan media tanpa menggunakan elektronik.
- *Video conference* adalah seperangkat teknologi telekomunikasi interaktif yang memungkinkan dua pihak atau lebih di lokasi berbeda dapat berinteraksi melalui pengiriman audio dan video dua arah secara bersamaan.
- *Digital native* dimaksudkan untuk mendeskripsikan anak muda yang lahir dari kontak dekat dengan komputer dan internet, yaitu melalui ponsel, tablet, dan konsol gim video.

- *Parental control* adalah fitur yang dapat dimasukkan dalam layanan televisi kabel, komputer, gim video, perangkat seluler, dan perangkat lunak yang memungkinkan orang tua membatasi akses konten bagi anak-anak mereka.
- *Google Apps for Education* adalah layanan dari Google yang menyediakan beberapa versi produk Google yang dapat disesuaikan secara independen menggunakan nama domain yang disediakan oleh pelanggan.
- *Podcast* adalah siaran web atau serangkaian berkas media digital yang diterbitkan sewaktu-waktu dan sering diunduh melalui sindikasi web.
- *Youtube for Kids* adalah sebuah aplikasi video yang dikembangkan oleh YouTube. Aplikasi tersebut menyediakan versi layanan berorientasi anak-anak dengan pemilihan konten, figur bimbingan orang tua, dan penyaringan video yang tak pantas untuk ditujukan kepada anak di bawah usia 12 tahun.

# KODE-KODE QR UNTUK BEBERAPA APLIKASI GIM ATAU PROGRAM UNTUK ANAK

<https://pbskids.org/>



<http://www.nick.com.au/>



<https://quivervision.com/>



<https://gcompris.net/index-en.html>



## DAFTAR PUSTAKA

- Aswan, G. Rudi. (2018). "Begini Cara Mengenalkan Teknologi pada Anak Usia Dini". Diakses melalui laman <https://belalangcerewet.com/2018/09/20/begini-cara-mengenalkan-teknologi-pada-anak-usia-dini/>.
- B, Mustofa dan Budiwati Heni. (2019). "Proses Literasi Digital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now". Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan Volume 11 No. 1, Juni 2019.
- Herlina D., D. Setiawan Benni, Jiwana Gilang. (2018). *Digital Parenting: Medidik Anak di Era Digital, Bantul-DIY: Samudra Biru*.
- Johary, Jolinda. (2018). "Aturan Pemakaian *Gadget* untuk Anak". Diakses melalui laman <https://www.haibunda.com/parenting/20181006125118-61-25872/aturan-pemakaian-gadget-untuk-anak>.
- Kaplan Early Learning Company. Diakses melalui laman <https://www.kaplanco.com/ii/early-childhood-technology?CategoryID=13>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Mclaughlin, Kevin. (2012). "Child-led Learning with ICT". Diakses melalui laman [https://www.Teachprimary.com/learning\\_resources/view/child-led-learning-with-ict](https://www.Teachprimary.com/learning_resources/view/child-led-learning-with-ict)
- New Zealand council for educational research. (2004). "The Role And Potential of ICT in Early Childhood Education: A Review Of New Zealand And International Literature".







**DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DIREKTORAT JENDERAL PAUD, PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Kompleks Perkantoran Kemdikbud, Gedung E, Lantai 7  
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat - 10270  
Telepon. (021) 5703151  
laman: [www.paud.kemdikbud.go.id](http://www.paud.kemdikbud.go.id)