



## Upaya Mengembangkan Kemampuan Guru Terhadap Literasi Digital Di TK Negeri Pembina Kalianda

Anisa Nurul Aini<sup>1✉</sup> & Muhammad Hanif

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, ainianisanurul18@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-3598-8077](https://orcid.org/0000-0002-3598-8077)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, muhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

### Article Info

#### History Article

Received:

Aug 2022

Accepted:

Aug 2022

Published:

Aug 2022

### Abstract

During the pandemic, all levels of education, including kindergarten, were required to use technology as a medium for conveying learning messages. This community service aimed to develop the ability of teachers to digital literacy at the Pembina Kalianda State Kindergarten, through education and assistance on the procedures for making digital comics and using the InShot software application. The approach used in this research is gradual training and mentoring. The target subjects in this community service were the teachers of the Pembina Kalianda State Kindergarten. The stages that are passed in this program are preparation, implementation, and assistance. The success of this community service program can be seen through data from interviews, observation, and documentation results. The results showed that by introducing technology users through education and assistance on the procedures for making digital comics and procedures for using the InShot software app, teachers at the Pembina Kalianda State Kindergarten could identify and begin to recognize Digital Literacy and could create digital-based learning media, namely Digital Comics and know how to use them (InShot app & Digital Comic). Digital literacy through Digital Comics can attract the attention of teachers to know more about digital-based learning media for AUD and help improve the quality of teachers in providing lessons to their students so that teachers can innovate learning media in kindergarten

### Keywords:

Teachers' Ability, Digital Literacy, Kindergarten

### How to Cite:

Aini, A. N., & Hanif, M. (2022). Upaya mengembangkan kemampuan guru terhadap literasi digital di TK Negeri Pembina Kalianda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 166-178.

---

## Artikel Info

### *Riwayat Artikel*

Dikirim:  
Agu 2022  
Diterima:  
Agu 2022  
Diterbitkan:  
Agu 2022

## Abstrak

Selama pandemi semua level Pendidikan termasuk TK dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai medium penyampai pesan pembelajaran. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru literasi digital di TK Negeri Pembina Kalianda, melalui edukasi dan pendampingan tata cara pembuatan komik digital dan penggunaan APK InShot. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pelatihan dan pendampingan bertahap. Subyek sasaran dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru TK Negeri Pembina Kalianda. Tahapan yang dilalui dalam program ini adalah persiapan, pelaksanaan dan pendampingan. Keberhasilan program pengabdian ini dilihat melalui data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil program ini menunjukkan bahwa dengan mengenalkan pengguna teknologi melalui edukasi dan pendampingan tata cara pembuatan komik digital dan tata cara penggunaan APK InShot, guru di TK Negeri Pembina Kalianda dapat mengidentifikasi dan mulai mengenal literasi digital dan dapat membuat media pembelajaran berbasis digital, yaitu Komik Digital dan mengetahui cara menggunakannya (APK InShot dan Komik Digital). Literasi digital melalui Komik Digital mampu menarik perhatian guru untuk lebih mengenal media pembelajaran berbasis digital untuk Anak Usia Dini dan membantu meningkatkan kualitas guru dalam memberikan pelajaran kepada siswanya, sehingga guru dapat melakukan media pembelajaran inovatif di Taman Kanak-Kanak.

---

## Kata Kunci:

Kemampuan Guru, Literasi Digital, Taman Kanak-Kanak

---

## Cara mensitasi:

Aini, A. N., & Hanif, M. (2022). Upaya mengembangkan kemampuan guru terhadap literasi digital di TK Negeri Pembina Kalianda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 166-178.

## PENDAHULUAN

Di era yang semakin canggih dan modern teknologi sudah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak tidak lepas dari penggunaan teknologi. Semakin lama teknologi semakin dekat dengan kehidupan keseharian manusia untuk mempermudah dan memberikan wawasan baru bagi penggunanya. Penggunaan gadget/smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang, yang didukung data dari Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa hampir 55 persen penduduk Indonesia adalah pengguna aktif smartphone dan itu setengah dari jumlah penduduk Indonesia (Susanti, 2020). Teknologi juga berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti untuk memberikan pesan jarak jauh atau bahkan untuk memudahkan pekerjaan manusia melalui mesin. Oleh karena itu tak terkecuali pada sektor pendidikan, teknologi berperan untuk membantu para pendidik khususnya guru TK/PAUD untuk membantu proses pembelajaran. Banyak sekali manfaat dari penggunaan teknologi bagi kehidupan manusia, tetapi hal itu tetap harus memperhatikan banyak hal seperti waktu, kebutuhan, dan kebijakan dalam penggunaannya.

Berkat kemajuan teknologi, berbagai perangkat elektronik yang dulu beragam, sekarang telah makin terintegrasi dengan ukuran yang makin kecil. Smartphone misalnya, alat ini dapat melakukan fungsi mulai dari Global Positioning System (GPS), handphone, telephone, MP3 Player, kamera, televisi, laptop dan komputer. Bahkan dapat untuk mengakses internet dan menyambung ke media sosial seperti Facebook, Twitter, Google Plus, Instagram, MySpace, LinkedIn, Path, dan sebagainya. Dengan hadirnya smartphone banyak orang menggunakannya untuk kebutuhan hidup sehari-hari. Bahkan dalam keluarga tingkat ekonomi ke atas, seluruh anggota keluarganya memiliki smartphone masing-masing. Sehingga tidak data yang diperoleh dari penggunaan internet di Indonesia saat ini mencapai tidak kurang dari 139 juta jiwa atau 54,5% dari total penduduk (Nahriyah, 2018). Ciri-ciri generasi digital: (1) Identitas, generasi digital membuat akun di media sosial untuk membuktikan keberadaan diri mereka. (2) Privasi, generasi digital cenderung lebih terbuka, blak-blakan dan berfikir lebih efektif. (3) Kebebasan Berekspresi, generasi ini cenderung ingin memperoleh kebebasan dalam segala hal selalu ingin memegang kendali dan susah untuk diatur hidupnya. (4) Proses Belajar, dalam proses pembelajaran, generasi digital ini selalu mengakses dengan Google, Yahoo atau menggunakan mesin pencari lainnya. kemampuan belajar generasi digital lebih cepat karena segala informasi mudah diakses. Manfaat teknologi digital dan dampak positif dari teknologi digital tidak dapat diragukan. Hidup menjadi serba mudah, serba cepat dan serba praktis. Adapun manfaat digital adalah sebagai berikut: sebagai sumber informasi, membangun kreatifitas, komunikasi, pembelajaran jarak jauh, jejaring sosial, mendorong pertumbuhan usaha, dan memperbaiki pelayanan publik.

Undang-undang No 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan mendefinisikan literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (life skills) yang meliputi kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital (Setyawati, Ekadewi & Hapsari, 2021).

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah merupakan upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan dengan menciptakan lingkungan agar anak dapat melakukan eksplorasi pengalaman yang diberikan. Sehingga kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak suka bermain gadget karena lingkungan di sekitar, seperti ayah dan ibunya yang hampir setiap waktu dilihatnya asyik menggunakan gadget. Hal ini akan membuat anak secara tidak langsung akan terbentuk juga. Oleh karena itu, perlu memberikan stimulus berupa pengalaman dan kesempatan dalam menggunakannya. Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan anak saat ini yang sudah terbiasa atau dikenal dengan piranti teknologi

Guru memiliki peran yang sangat besar dalam melaksanakan pendidikan. Peran guru menentukan arah dan tujuan pendidikan yang dilaksanakan. Untuk mendapatkan pendidikan yang baik harus berjalan lurus dengan kualitas guru yang melaksanakan pendidikan tersebut. Proses mendidik terjadi perubahan-perubahan dari zaman ke zaman. Cara yang dilaksanakan pada suatu zaman tidak selamanya dapat digunakan pada masa berikutnya. Guru harus menyesuaikan kemampuannya dengan keadaan zaman yang ada pada masanya

Guru harus memiliki kompetensi dan dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Untuk membuat pembelajaran menarik penguasaan terhadap teknologi harus dimiliki oleh guru. Guru yang menguasai teknologi dapat meramu pembelajaran dengan menggunakan teknologi dengan baik. Teknologi tidak dapat dimanfaatkan jika guru sebagai pengajar tidak dapat memanfaatkan teknologi tersebut (Sukono, 2018). Guru harus mengubah cara pandang dalam pembelajaran yang awalnya dari konvensional menjadi modern. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari sehingga harus mempersiapkan diri untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus belajar lebih giat untuk dapat melek dalam teknologi karena akan bermanfaat untuk pembelajaran di Sekolah. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi memberikan daya tarik bagi anak untuk termotivasi dalam pembelajaran (Chodzirin, 2016).

Teknologi akan selalu berkembang, teknologi akan merambah dalam semua lini kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi akan memberikan dampak positif dan negatif terhadap penggunaannya. Guru memiliki peran memberikan bantuan agar dampak negatif tidak dapat mempengaruhi anak didiknya. Dampak-dampak tersebut dapat diminimalisir jika guru dapat melakukan masukan dan bantuan kepada anak didiknya dalam dunia teknologi. Mempersiapkan kemampuan dengan baik akan membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan teknologi (Jamun, 2018). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaannya dapat dilakukan seperti proses mencari data, mengembangkan media dan yang lain. Penggunaan yang tepat guna dapat membantu proses pembelajaran dengan baik. Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan wawasan yang luas. Pada anak usia dini (AUD) perlu diberikan pembelajaran yang ditujukan untuk perkembangan yang dikenal dengan pengembangan perkembangan. Karakteristik perkembangan seperti kognitif, motorik, sosio emosional dan bahasa (Darimi, 2017). Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 pengembangan pada PAUD nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Kemendikbud, 2014).

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak ada beberapa aspek perkembangan yang harus mendapatkan perhatian guru TK, yaitu 6 aspek perkembangan anak baik nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pada saat ini pengembangan banyak dilakukan dengan menggunakan cara yang konvensional. Penggunaan Teknologi dalam pembelajaran pengembangan masih jarang digunakan terutama pada daerah-daerah yang memiliki akses internet yang kurang dan terpencil. Kemampuan literasi guru yang berupa kemampuan membaca, berbicara, melihat, mendengarkan dan berpendapat yang baik berpotensi pada kemampuan pemanfaatan Teknologi. Artinya guru yang meningkatkan kualitas dirinya dapat memberikan dampak yang baik terhadap pemanfaatan terhadap Teknologi. Pemanfaatan Teknologi dalam pembelajaran merupakan tantangan bagi guru masa depan. Teknologi berperan dalam proses kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Tidak semua pendidik yang dapat memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran. Pemberian pelatihan dan pendampingan diperlukan agar pendidik dapat meningkatkan kemampuan penguasaan teknologi untuk pembelajaran (Febrialismanto, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan Peneliti, terungkap adanya persoalan yang sedang dihadapi oleh guru di TK Negeri Pembina Kalianda, yakni kurangnya kemampuan pendidik terhadap penggunaan teknologi khususnya dalam pembelajaran di TK. Guru hanya menggunakan buku tulis biasa sebagai media pembelajaran dan Alat Peraga Edukatif (APE) pada umumnya seperti balok, puzzle, dan sebagainya. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dari guru untuk memberikan stimulus yang lain seperti melalui komik digital

agar anak tidak bosan. Untuk memberikan stimulus tersebut, tentunya guru harus mempelajari terlebih dahulu mengenai bagaimana cara merancangya.

Komik digital adalah sebuah media pembelajaran berbentuk digital yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik mulai dari avatar, suara, video, dan latihan-latihan yang dapat membantu perkembangan anak. Sedangkan APK InShot merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pembelajaran sehingga menjadi menarik yang memiliki banyak fitur seperti mengedit suara, pencahayaan, memasukkan musik dan sebagainya. InShot merupakan aplikasi pengedit video yang cukup populer baik di Android maupun iOS. Aplikasi video editor ini cukup digemari mungkin alasannya karena fitur-fitur yang ada di dalamnya cukup banyak. Selain itu desain aplikasinya juga mudah dipahami, dan bisa dipakai secara gratis meskipun ada iklan. Biasanya InShot sering digunakan oleh orang-orang yang suka atau ingin mengupload video ke berbagai sosial media (Aestetika et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu mendeskripsikan bagaimana upaya mengembangkan kemampuan guru terhadap teknologi digital di TK Negeri Pembina Kalianda.

## **METODOLOGI**

Pendekatan program ini menggunakan ialah penyuluhan atau sosialisasi dan pendampingan. Tahapan program disusun dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan pendampingan. Subjek dampingan adalah Guru di TK Negeri Pembina Kalianda. Dengan teknik pengumpulan data keberhasilan program melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Pendekatan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru melalui kegiatan program kemitraan masyarakat ini adalah:

1. Memberikan sosialisasi dan edukasi mengenai pemanfaatan teknologi menggunakan media poster dalam rangka meningkatkan pengetahuan guru.
2. Memberikan edukasi dan pendampingan kepada guru mengenai tata cara penggunaan APK InShot.
3. Memberikan edukasi dan pendampingan kepada guru mengenai tata cara membuat media pembelajaran berbasis digital yakni, komik digital

Wawancara diawali dengan menanyakan serentetan pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan mencari keterangan lebih lanjut. Dengan pedoman pertanyaan yang sudah dibuat diharapkan pertanyaan dan pernyataan responden lebih terarah dan memudahkan untuk rekapitulasi catatan hasil pengumpulan data penelitian (Adhimah, 2020).

Manfaat yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran berbasis digital adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena praktis dan dapat dibawa kemana-mana
2. Menarik perhatian peserta didik, karena terdapat fitur video, gambar, suara dan warna
3. Melatih peserta didik melalui latihan-latihan yang disediakan
4. Mengenalkan kepada peserta didik tentang penggunaan teknologi digital di era yang serba digital saat ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pelaksanaan Program**

Kegiatan pendampingan, edukasi dan sosialisasi ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kalianda, yang berlangsung pada tanggal 18 sampai tanggal 30 Juli 2022. Adapun tahapan kerja pada kegiatan ini yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan kegiatan, dan tahapan evaluasi.

#### ***Tahapan Persiapan***

Agar kegiatan ini berjalan lancar sesuai dengan ekspektasi dan rencana dan memenuhi tujuan serta sesuai target yang ingin dicapai, maka perlu adanya tahap persiapan pada kegiatan. Adapun tahapan persiapan sebagai berikut.

**Mengadakan observasi** terhadap objek sasaran, agar informasi yang diperoleh terhadap permasalahan yang dihadapi oleh sekolah lebih jelas dan dapat memberikan gambaran mengenai kegiatan yang akan dilakukan nantinya. Pada tahap ini, diawali dengan koordinasi dengan pihak TK Negeri Pembina Kalianda. Melalui wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan beberapa guru dapat diperoleh informasi tentang pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran di sekolah. Sejauh ini guru-guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Sejauh ini juga guru-guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi pembelajaran. Adapun media yang digunakan sejauh ini yakni, buku tulis biasa dan APE pada umumnya seperti balok, puzzle, dan loosepart sebagai media pembelajaran sehari-hari. Hasil koordinasi dengan kepala TK Negeri Pembina Kalianda, disepakati bahwa kegiatan dilaksanakan di ruang kantor TK Negeri Pembina Kalianda.

Penulis sebagai inisiator pengabdian masyarakat mulai **merumuskan langkah-langkah** apa saja yang harus dilaksanakan terhadap kegiatan ini, termasuk juga dalam hal ini menetapkan media atau perangkat yang digunakan untuk melakukan pendampingan, membuat materi pendampingan, dan bentuk keterampilan lainnya. Dalam hal ini, peneliti membuat materi pendampingan dengan memperhatikan usulan dari kepala TK Negeri Pembina Kalianda.

Langkah selanjutnya ialah **penentuan peserta pendampingan**. Peserta pendampingan atau target sasaran yakni guru-guru di TK Negeri Pembina Kalianda dengan jumlah 5-7 orang dari jumlah keseluruhan 10 orang. Kegiatan selanjutnya yakni, **menetapkan materi pendampingan** dan edukasi yang terdiri dari pengenalan pemanfaatan teknologi untuk AUD, pengenalan langkah-langkah pembuatan komik digital dan pengenalan tata cara penggunaan InShot. **Menetapkan jadwal pelaksanaan** kegiatan serta susunan acara kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta pengabdian kepada masyarakat.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Memberikan sosialisasi dan edukasi mengenai pemanfaatan teknologi menggunakan media poster dalam rangka meningkatkan pengetahuan guru. Dalam pelaksanaan ini, peneliti melibatkan guru sebagai target sasaran untuk melaksanakan program ini. Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan melalui media poster yang telah dibuat dengan memaparkan dan menjelaskan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital khususnya untuk anak usia dini. Pada poster sudah tertera penjelasan agar guru lebih mudah untuk memahami tentang materi yang diberikan.



**Gambar 1.** Sosialisasi dan Edukasi Mengenai Pemanfaatan Teknologi Digital melalui Media Poster

Berdasarkan Gambar 1, sasaran mencapai kurang lebih 5 orang. Sasaran yang diberikan kepada perwakilan guru tiap kelasnya yang berjumlah 5 kelas. Respon yang diberikan sangat baik, guru memahami maksud dan arti pada penjelasan materi pemanfaatan teknologi digital untuk AUD melalui media poster. Tak jarang guru melontarkan beberapa pertanyaan mengenai pemanfaatan teknologi digital.

Memberikan edukasi dan pendampingan kepada guru mengenai tata cara penggunaan APK InShot. Dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti melibatkan guru wali pada setiap kelas. Media yang digunakan ialah handphone. Kegiatan dilaksanakan dengan melalui tahapan, yakni (1) menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada APK InShot seperti fitur background/kanvas, fitur musik, teks dan stiker, kontrol kecepatan video, Memotong Video, Efek Slow Motion atau Time Lapse, dan Stiker Bergerak atau Gif, Tersedia Filter dan Efek Video, Bisa Menyesuaikan Rasio Video, Menggabungkan dan Mengkompres Video, Converter Video dan Pembuat Slideshow Foto, Putar dan Balik Video, Bisa Langsung Dibagikan ke Media Sosial dengan Kualitas High Definition (HD) Tidak Hanya Video, Bisa Juga Digunakan Untuk Foto, dan (2) mencoba menggunakan fitur satu persatu. Adapun cara mengedit video menggunakan APK InShot yang diajarkan sebagai berikut:

- a. Mendownload APK InShot melalui play store
- b. Mengedit video dengan memilih fitur yang terdapat pada halaman utama. Bisa berupa video, photo atau collage. Pilih salah satu fitur.
- c. Setelah kita memilih video maka akan muncul untuk memilih bentuk video yang sesuai dengan selera kita. Ada berbagai pilihan bentuk video yang bisa kita gunakan. Ada bentuk video full tanpa adanya background dengan bentuk landscape, dan berbagai macam bentuk yang telah tertera ukuran dan cocok untuk sosial media yang mana. Pilihlah salah satu bentuk sesuai dengan selera kita, kemudian klik tanda checklist yang ada di bagian pojok kanan bawah.
- d. Kita juga bisa menggeser di setiap sisi bagian video kita untuk mengatur bentuk video yang sesuai dengan selera kita. Jadi dalam menentukan bentuk video tidak dibatasi hanya dengan bentuk saja. Bentuk tersebut hanya pilihan di awal, kita bisa menentukan bentuk video secara manual yang sesuai dengan keinginan kita. Namun jika kita merasa repot untuk menggeser-geser video, InShot memberikan beberapa alat bantu geser kiri dan kanan. Caranya, klik pada tandah panah atau kotak kemudian sesuai selera yang kita inginkan dan setelah kita selesai memilih, kemudian klik pada tanda “checklist.” Kemudian Kita juga dapat memperkecil video ataupun memperbesar video dengan cara menggeser bulatan putih ke kanan dan ke kiri. Jika kita geser bulatan ke kiri maka video akan mengecil dan jika kita menggesernya ke kanan, video kita akan diperbesar. Setelah selesai, klik tanda “checklist.”
- e. Mematikan / Menghidupkan Efek Blur Pada Background, untuk melakukan edit video, kita dapat membuat efek blur pada background video. Namun jika kita tidak menyukai efek blur yang ada di background video kita, maka kita bisa mematikannya dengan menggunakan aplikasi InShot ini. Pertama pilihlah fitur “Blur BG” kemudian akan muncul di bagian kiri sebuah simbol bulatan dengan sebuah garis yang menyilang. Klik pada simbol tersebut maka efek blur akan hilang. Selain itu juga kita dapat mengatur tingkat efek blur dengan cara menggeser bulatan hijau ke kanan dan ke kiri. Setelah Anda selesai, jangan lupa untuk klik tanda checklist.
- f. Mengedit Musik, untuk menambahkan musik dengan menggunakan aplikasi InShot sangat mudah. Kita dapat mengklik pada fitur “music” maka akan muncul pilihan musik yang akan kita tampilkan di video kita. Kita dapat memilih musik yang sudah disediakan dari aplikasi InShot atau kita bisa memilih musik yang ada di playlist kita dengan memilih menu “My Music.” Pilihlah musik yang kita inginkan kemudian klik “USE” yang berada dalam kotak hijau di bagian kanan musik yang kita pilih. Setelah itu, akan muncul sebuah

notifikasi “edit volume” dimana **kita** dapat mengatur volume dari suara bawaan video yang **dipilih** dan juga **kita** dapat mengatur volume musik yang **dipilih** dengan menggeser bulatan hijau ke kanan dan ke kiri. Setelah selesai, Anda bisa klik “OK.” Setelah mengklik “OK” kemudian klik tanda checklist yang ada di bagian pojok kanan bawah.

- g. Menambahkan Stiker, untuk menambahkan stiker pilihlah fitur “Sticker” kemudian akan muncul berbagai macam stiker yang disediakan. Pilihlah stiker yang sesuai dengan selera kita. Setelah itu kita bisa geser stiker yang kita pilih dan letakan di tempat yang sesuai dengan keinginan kita. Kita juga dapat menyamarkan watermark dengan meletakkan stiker yang kita pilih di bagian pojok kanan bawah yang bertuliskan “InShot.” kita juga bisa memperbesar dan memperkecil ukuran stiker dengan cara menarik sisi bagian kiri bawah yang ada simbol “panah” Kita juga dapat mengatur durasi stiker akan muncul seberapa lama, sesuai yang kita mau. Setelah kita selesai dalam melakukan editing stiker kita bisa tap tombol “back” pada layar smartphone kita dan jangan lupa untuk klik tanda “checklist” yang ada di bagian pojok kanan bawah
- h. Menambahkan Teks, untuk menambahkan teks dengan menggunakan aplikasi InShot, Kita dapat klik pada fitur “Text.” Kemudian kita tulis teks yang kita inginkan dan kita juga dapat meletakkan teks ke tempat sesuai yang kita inginkan seperti kita menambahkan stiker. Kita juga bisa memilih warna untuk teks kita dengan cara mengklik simbol bulat dengan memiliki berbagai macam warna. Selain itu juga kita dapat memilih jenis font dengan mengklik simbol “Aa” yang berada di bagian samping kanan simbol warna. Setelah kita selesai dalam memilih warna font dan memilih jenis font yang kita inginkan, kita dapat klik tanda checklist yang ada di bagian kanan simbol “Aa.” Dan jangan lupa untuk mengklik tanda checklist lagi untuk kedua kalinya di bagian kanan.
- i. Mengubah Warna Background. Sebelumnya, pada saat di awal memulai memilih bentuk video, kita dihadapkan oleh salah satu bentuk video dengan adanya efek blur. Namun, jika kita tidak menyukai efek blur, kita dapat mengganti background blur dengan background berwarna. Mengganti efek background blur menjadi background berwarna dengan menggunakan aplikasi InShot sangat mudah. Pertama kita klik fitur “Background.” Kemudian akan muncul berbagai macam warna yang bisa kita pilih sesuai dengan selera kita. Setelah selesai memilih, kita bisa klik tanda checklist yang ada di bagian pojok kanan bawah.
- j. Menyimpan dan Mengekspor Video. Nah, tahap ini adalah tahap penyelesaian kita dalam melakukan editing sebuah video. Untuk melakukan penyimpanan video yang sudah kita buat, kita dapat klik “simpan” yang ada di bagian pojok kanan atas. Kemudian kita akan dihadapkan dua pilihan yaitu 720p atau 640p. kita bisa memilih diantara keduanya dengan cara mengklik salah satunya. Setelah kita memilih biasanya akan langsung muncul iklan, kita bisa langsung tap tombol “back” yang ada di smartphone kita. Setelahnya kita telah selesai dalam melakukan ekspor video ke dalam galeri kita.





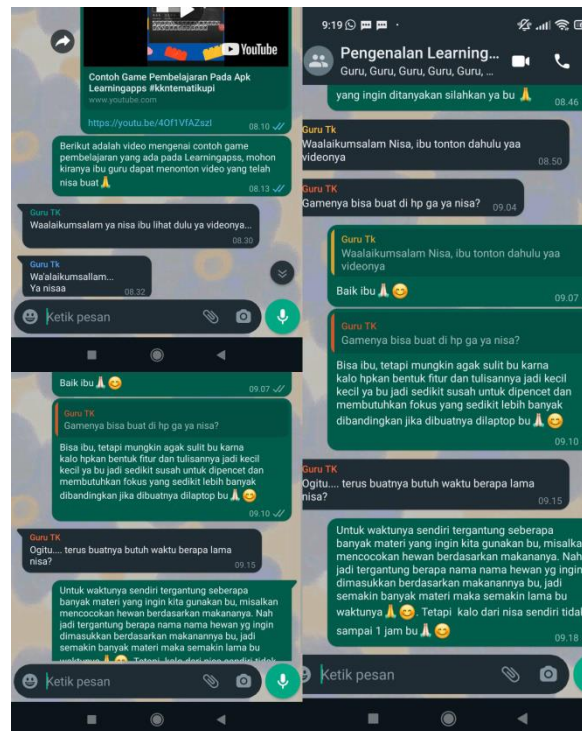
**Gambar 2.** Memberikan Edukasi dan Pendampingan Tata Cara Penggunaan APK InShot

Berdasarkan Gambar 2, sasaran mencapai 5 orang perwakilan dari guru wali kelas. Guru sudah mulai mengenal dan mengetahui bagaimana tata cara penggunaan APK Inshot untuk mengedit video pembelajaran. Guru terbantu dengan adanya edukasi mengenai tata cara penggunaan InShot, karena guru sangat awam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital salah satunya APK InShot. Sehingga guru antusias untuk terus belajar dan mengenal tata cara penggunaan APK InShot.

**Memberikan Edukasi dan Pendampingan**

Tahapan selanjutnya memberikan edukasi dan pendampingan kepada guru mengenai tata cara membuat media pembelajaran berbasis digital yakni, komik digital. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan beberapa tahap, antara lain sebagai berikut.

1. Mengenalkan terlebih dahulu bagaimana tata cara penggunaan APK Inshot seperti penjelasan pada Gambar 2.
2. Setelah mengenal APK Inshot kemudian guru mengenal bagaimana tata cara pembuatan avatar pada APK Bitmoji. Untuk membuat avatar ada beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain: (a) Instal Apk Bitmoji di Play Store; (b) Buka aplikasi Bitmoji lalu pilih Create Avatar; (c) Setelah itu pilih Use Email, namun jika sudah memiliki akun Snapchat silakan login menggunakan email yang sama untuk Snapchat; (d) Input tanggal lahir; (e) Buatlah kata sandi atau password untuk akun Bitmoji yang ingin kita buat; (f) Pilih jenis kelamin terlebih dahulu; (g) Secara otomatis kita akan diminta untuk melakukan selfie. Dari foto ini, aplikasi akan merekomendasikan avatar diri kita. Namun, jangan khawatir karena jika kurang sesuai, dapat diedit kembali; (h) Sesuaikan ciri fisik dan aksesoris yang dikenakan. Lakukan dengan memilih ikon di bagian bawah. Anda dapat menambahkan jilbab, kacamata, topi, pakaian, dst; (i) Jika sudah cukup puas dengan penampilan yang kita inginkan, silahkan klik Save di kanan atas.
3. Kemudian kegiatan yang dilakukan setelah membuat bitmoji adalah mengetahui bagaimana cara membuat learning apps melalui video yang telah dibuat dan diupload oleh peneliti dan dikirim melalui *WhatsApp group*. Berdasarkan Gambar 3 di bawah, guru menonton video yang telah dibuat dan kemudian memberikan beberapa pertanyaan tentang Learning Apps. Respon yang diberikan oleh guru sangat baik dan antusias dengan sasaran mencapai 5-6 orang guru.



Gambar 3. Pengiriman Video Melalui WhatsApp Group

- Setelah mengetahui pembuatan learning apps, peneliti mulai melakukan pendampingan dan edukasi mengenai tata cara pembuatan komik digital kepada guru TK Negeri Pembina Kalianda



Gambar 4. Pendampingan kepada Guru Mengenai Pembuatan Komik Digital

Berdasarkan Gambar 4, kegiatan yang selanjutnya yakni melakukan pendampingan kepada guru mengenai pembuatan komik digital. Dengan media laptop. Peneliti menjelaskan tahap-tahapan yang telah **dipelajari daan** melakukan finishing akhir dari program pembuatan komik digital tersebut. Guru memperhatikan dengan fokus dan mencoba satu

persatu secara bergantian. Hasil yang didapatkan, guru sudah mulai mendapatkan kualitas pengenalan teknologi digital yang baik terhadap media pembelajaran berbasis digital yakni, komik digital.

## **Pembahasan**

Kompetensi TIK guru masih perlu ditingkatkan. Kemampuan penggunaan TIK guru yang masih rendah disebabkan diantaranya adalah tingkat penguasaan guru terhadap TIK, ketersediaan perangkat TIK yang tidak mendukung. Dari penjelasan tersebut diperlukan pembuktian untuk mengetahui bagaimana kondisi sebenarnya tentang aktivitas penggunaan TIK guru dan mengungkapkan bagaimana guru memilih TIK untuk pengembangan Anak. Tugas guru paud untuk mengembangkan perkembangan anak yang sesuai dengan perkembangan TIK sangat diperlukan pada saat sekarang ini. Untuk mengungkapkan keadaan tersebut agar dapat diketahui kondisi sebenarnya tentang aktivitas penggunaan teknologi dan kemampuan guru menggunakan TIK untuk pengembangan anak usia dini perlu dilakukan agar informasi yang didapatkan bisa dijadikan sebagai acuan untuk memberikan masukan atau pelatihan untuk guru. Kemudian pihak yang pemangku kepentingan dapat mempersiapkan guru yang menguasai teknologi dan dapat memanfaatkan teknologi untuk pengembangan anak (Batubara, 2017).

Berdasarkan pemaparan dan hasil diatas, Media Pembelajaran berbasis digital perlu dilakukan oleh guru khususnya pada sektor pendidikan anak usia dini. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yakni seperti melakukan pendampingan, edukasi dan sosialisasi mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis digital seperti komik digital dan aplikasi InShot. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru dalam menghadapi era globalisasi yang semakin berkembang.

Guru merupakan fasilitator yang berperan dalam memberikan pelayanan termasuk ketersediaan fasilitas guna memberi kemudahan dalam kegiatan belajar bagi peserta didik. Tidak hanya itu, guru juga harus memperhatikan aspek perkembangan anak baik dari segi kognitif, fisik-motorik, moral-agama, bahasa, seni dan sosial-emosional. Oleh karena itu guru harus mempunyai kreativitas dan keterampilan yang memadai agar dapat memberikan stimulasi sesuai dengan kebutuhan anak khususnya di era digital ini. Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk anak terkhususnya anak usia dini yang sedang berkembang secara pesat atau disebut usia emas.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Aini Indriasih, menunjukkan bahwa media pembelajaran e-comic layak diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Secara kuantitatif, penilaian dari ahli materi adalah (3,87) dalam kategori baik. Penilaian ahli didasarkan atas kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi termasuk dalam kategori baik), dan penilaian ahli media diperoleh skor (4,0) penilaian ahli media didasarkan pada pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis, skor (4,0) dalam kategori baik. Sementara penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji lapangan (3,88), uji lapangan lebih luas (3,99), dan uji operasional (3,91), perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran e-comic berkategori baik, yang berarti bahwa media pembelajaran e-comic efektif digunakan untuk meningkatkan kecakapan hidup anak usia dini. Secara kualitatif, media e-comic sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan hidup mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah (Indriasih et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama proses pendampingan, edukasi dan sosialisasi mengenai pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Guru memberikan tanggapan yang baik, responsif, dan antusias terhadap kegiatan yang dilakukan mulai dari yakni sebagai berikut.

1. Memberikan sosialisasi dan edukasi mengenai pemanfaatan teknologi menggunakan media poster dalam rangka meningkatkan pengetahuan guru.
2. Memberikan edukasi dan pendampingan kepada guru mengenai tata cara penggunaan APK InShot.

3. Memberikan edukasi dan pendampingan kepada guru mengenai tata cara membuat media pembelajaran berbasis digital yakni, komik digital

Hal ini menunjukkan bahwa guru setuju bahwa pendampingan, edukasi dan sosialisasi dari program pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan telah bermanfaat terhadap pengembangan kemampuan teknologi digital pada guru di TK Negeri Pembina Kalianda melalui 3 program kegiatan tersebut.

## KESIMPULAN

Hasil dari program kegiatan pendampingan fasilitasi penggunaan media online berbasis 4C ini dapat disimpulkan terlaksana dengan baik. Setelah dikupas maka pengabdian masyarakat ini menyimpulkan : melalui 5 strategi pendampingan meliputi penyampaian manfaat google classrom, pengenalan fitur, praktek penggunaan, pendampingan satu-satu dan presentasi hasil, pendidik dan tenaga kependidikan MI kebondalem wonosobo bisa mempraktekkan pembelejaran daring berbasis 4C (*critical thinking, creatifity, collaboration and comunication*) dengan aplikasi *google classroom*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan antusiasme para peserta yang memiliki rasa ingin tahu dan bertambahnya wawasan guru mengenai penggunaan Google Classroom sebagai media. Kegiatan ini menumbuhkan pengetahuan baru bagi guru MI Ma'arif yang sebelumnya belum menggunakan media tersebut. Setelah ini, guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya dalam berkreasi konten pembelajaran dalam kelas Google Classroom dan mulai memanfaatkan dan mengembangkan kreasi dari medium berbasis TIK yang lain.

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan, bahwa adanya peningkatan dalam upaya pengembangan kemampuan guru terhadap literasi digital di TK Negeri Pembina Kalianda hal ini ditunjukkan pada 3 tahapan, yakni tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan pendampingan yang disertai evaluasi. Dimana pada tahapan-tahapan tersebut yang telah dilaksanakan, guru memberikan tanggapan yang baik, responsif dan antusias mengenai program yang telah dilakukan. Hal ini menjadi sebuah inovasi terhadap media pembelajaran yang sebelumnya hanya dilakukan dengan cara konvensional menjadi media pembelajaran berbasis digital dengan tetap menggunakan teknologi digital secara bijak dan sesuai dengan kebutuhan pada 6 aspek perkembangan anak, yaitu kognitif, fisik-motorik, moral-agama, seni, bahasa dan sosial-emosional. Sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan keinginan. Serta guru dan anak dapat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital di masa sekarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran orang tua dalam menghilangkan rasa canggung anak usia dini (Studi kasus di Desa Karangbong RT. 06 RW. 02 Gedangan-Sidoarjo ). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57-62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Aesthetika, N. M., Febriana, P., Destiana, E., & Recoba, A. M (2021). Tutorial Penggunaan aplikasi edit video Inshot. *Umsida Press*, 1-25. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6081-30-3>
- Batubara, D. S. (2017). Kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru SD/MI (Potret, faktor-faktor, dan upaya meningkatkannya). *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 48–65. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.954>
- Chodzirin, M. (2016). Pemanfaatan information and communication technology bagi pengembangan guru madrasah sub urban. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 16(2), 309–332. <https://doi.org/10.21580/dms.2016.162.1095>

- Darimi, I. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111–121. <http://dx.doi.org/10.22373/cs.v1i2.2030>
- Febrialismanto, F. (2021). Perbedaan kemampuan guru menggunakan TIK untuk pengembangan anak usia dini. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 5(2), 1603–1615. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.743>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 154-162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia
- Nahriyah, S. (2018). Tumbuh kembang anak di era digital. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 4(1), 65-74.
- Setyawati, R., Ekadewi, D., & Hapsari, M. I. (2021). Peran literasi digital bagi guru pendidikan anak usia dini untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring selama pandemi covid 19. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP 2021*, (pp. 360–365). Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Sukono, S. (2018). Memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kompetensi guru. *Prosiding Seminar Nasional IKA UNY Tahun 2018* (pp. 58-64). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanti, S. S. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 65-76.