

# Peningkatan Literasi Awal pada Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia dengan Pemanfaatan Website Interaktif di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia

Ellanda Purwawijaya\*<sup>1</sup>, M. Rhifky Wayahdi<sup>2</sup>, Fahmi Ruziq<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

<sup>2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi, Universitas Battuta

\*e-mail: [ellanda.purwa.wijaya@gmail.com](mailto:ellanda.purwa.wijaya@gmail.com)

## Abstrak

*Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia melalui pengenalan huruf berbasis multimedia menggunakan website interaktif. Latar belakang kegiatan ini adalah perlunya inovasi dalam metode pengajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan era digital, di mana anak-anak lebih tertarik pada pendekatan interaktif. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah mengenal huruf dan mengembangkan minat belajar, sementara tenaga pengajar memperoleh keterampilan dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pengajaran. Kesimpulan dari kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif, dengan peningkatan kemampuan anak-anak dan tenaga pengajar, serta harapan untuk kelanjutan dan pengembangan program ini agar dapat memberikan dampak yang lebih luas di masa mendatang.*

**Kata kunci:** Literasi, Anak usia dini, Pengenalan huruf, Multimedia, Website interaktif.

## Abstract

*This community service activity aims to improve early childhood literacy at Sanggar Keadilan SMH-Indonesia through multimedia-based letter recognition using an interactive website. The background of this activity is the need for innovation in more interesting teaching methods, and by the digital era, where children are more interested in interactive approaches. Through this activity, it is hoped that children can more easily recognize letters and develop an interest in learning while teaching staff to gain skills in using technology as a teaching aid. The conclusion of this activity shows positive results, with the improvement of the abilities of children and teaching staff, as well as the hope for the continuation and development of this program to have a wider impact in the future.*

**Keywords:** Literacy, Early childhood, Letter recognition, Multimedia, Interactive website.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan praktis pada anak [1]. Bahkan pendidikan lingkungan bagi anak usia dini banyak dilakukan [2]. Literasi awal seperti pengenalan huruf, merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran membaca dan menulis. Dalam era digital saat ini, pendekatan tradisional dalam pengajaran literasi sering kali perlu dilengkapi dengan metode yang lebih interaktif dan berbasis teknologi untuk menarik minat anak-anak. Karena literasi adalah sebuah konsep dan praktik yang diperlukan untuk membantu anak-anak mendapatkan informasi [3].

Literasi digital merupakan kompetensi penting untuk memberdayakan warga negara di dunia digital, termasuk anak usia dini. Hal ini telah menjadi elemen kunci dalam pengajaran dan pembelajaran di berbagai tahapan Pendidikan [4]. Perkembangan teknologi akan semakin cepat seiring berjalannya waktu [5] dengan mengedepankan peningkatan kualitas secara digitalisasi [6]. Namun demikian, orang tua tetap mempunyai pengaruh yang paling besar terhadap pembelajaran dan perkembangan anak usia dini [7]. Perkembangan anak usia dini pada beberapa

tahun pertama kehidupan meletakkan dasar bagi mental dan kehidupan seumur hidup kesehatan fisik, pendidikan, produktivitas, dan kesejahteraan [8].

Anak usia dini biasanya tertarik kepada hal yang berhubungan dengan gambar, warna, dan sejenisnya. Dalam ilmu komputer, hal tersebut dikenal dengan multimedia, yaitu gabungan teks (abjad atau numerik), simbol, gambar, audio, video, dan animasi dengan bantuan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman atau hafalan. Teknologi multimedia memiliki beberapa karakteristik seperti integrasi, keragaman, dan interaksi yang memungkinkan manusia untuk mengkomunikasikan informasi [9]. Karena prinsip multimedia adalah di mana orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja [10].

Agar lebih mudah diakses, multimedia dapat diterapkan dalam sebuah website. Dengan website, informasi bisa diakses oleh siapa saja di mana saja selama terhubung dengan internet. Ini memberikan banyak manfaat bagi pembuat dan pengguna website [11]. Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. Judul kegiatan yang dibawa yaitu "Peningkatan Literasi Awal pada Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia dengan Pemanfaatan Website Interaktif di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia". Sanggar Keadilan SMH-Indonesia merupakan sebuah lembaga yang bergerak di bidang pemberdayaan masyarakat, memiliki program untuk meningkatkan literasi anak usia dini di wilayahnya.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu: (1) meningkatkan minat belajar anak usia dini terhadap literasi awal melalui pengenalan huruf yang berbasis multimedia, (2) memanfaatkan website interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk memperkenalkan huruf kepada anak-anak, dan (3) memberikan sedikit pelatihan kepada tenaga pengajar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia tentang cara menggunakan teknologi multimedia dalam pengajaran.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **Tahapan Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pelaksanaan ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

#### **a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak Sanggar Keadilan SMH-Indonesia untuk memahami kebutuhan dan kondisi di lapangan. Dilakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa metode yang akan digunakan sesuai dengan kondisi dan karakteristik anak usia dini yang menjadi target kegiatan. Selanjutnya, tim mengembangkan materi pembelajaran berbasis multimedia dan merancang website interaktif yang akan digunakan sebagai media pengajaran literasi awal.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dimulai dengan sosialisasi program kepada tenaga pengajar dan orang tua anak-anak di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. Tim pengabdian kemudian melakukan pelatihan bagi tenaga pengajar mengenai penggunaan teknologi multimedia dan website interaktif dalam proses pengajaran. Pelatihan ini meliputi pengenalan alat dan teknik penggunaan, serta cara memanfaatkan konten multimedia untuk mengajarkan literasi awal kepada anak-anak. Setelah pelatihan, dilakukan implementasi pengenalan huruf menggunakan website interaktif yang telah dikembangkan. Pendekatan ini dirancang untuk memaksimalkan partisipasi anak-anak dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan program dan dampak yang dihasilkan terhadap peningkatan literasi awal anak-anak. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung, wawancara dengan tenaga pengajar dan orang tua, serta analisis hasil belajar anak-anak. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan program lebih lanjut.

### **Lokasi Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlokasi di Jl. Tahi Bonar Simatupang, Lalang, Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara 20127. Kamis, 15 Agustus 2024 pukul 09.00 - 12.00 WIB.

### **Peserta**

Peserta dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak usia dini di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia yang berjumlah lebih kurang 15 orang anak yang didampingi oleh orang tua masing-masing.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dengan judul "Peningkatan Literasi Awal pada Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia dengan Pemanfaatan Website Interaktif di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia" telah mencapai hasil yang memuaskan:

a. Peningkatan Minat Belajar Anak Usia Dini

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia yang tepat dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran literasi awal.

b. Peningkatan Keterampilan Tenaga Pengajar

Para pengajar melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan alat-alat teknologi dan website interaktif sebagai bagian dari metode pengajaran mereka.

c. Evaluasi Efektivitas Website Interaktif

Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pengenalan huruf, yang dapat dilihat dari hasil latihan yang mereka kerjakan melalui website.

d. Tantangan dan Hambatan

Beberapa anak menghadapi kesulitan dalam mengakses website di rumah karena keterbatasan perangkat atau koneksi internet. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian merekomendasikan pengembangan modul offline yang dapat diunduh dan digunakan tanpa koneksi internet.

e. Dampak Jangka Panjang

Dengan adanya peningkatan literasi awal yang diperoleh melalui metode pengajaran yang lebih interaktif, diharapkan anak-anak akan memiliki dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap pembelajaran yang lebih lanjut.

## **Pembahasan**

Dalam kegiatan ini ada beberapa faktor pendukung yang berperan penting dalam keberhasilan pelatihan ini, antara lain:

- a. Kerjasama yang baik dengan Sanggar Keadilan SMH-Indonesia.
- b. Metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini.
- c. Media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Dalam kegiatan ini pula ada beberapa faktor penghambat yang dapat menjadi perhatian penting apabila kegiatan seperti ini dilakukan lagi kedepannya, antara lain:

- a. Keterbatasan waktu.
- b. Keterbatasan sumber daya.
- c. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman anak-anak tentang teknologi.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pelatihan



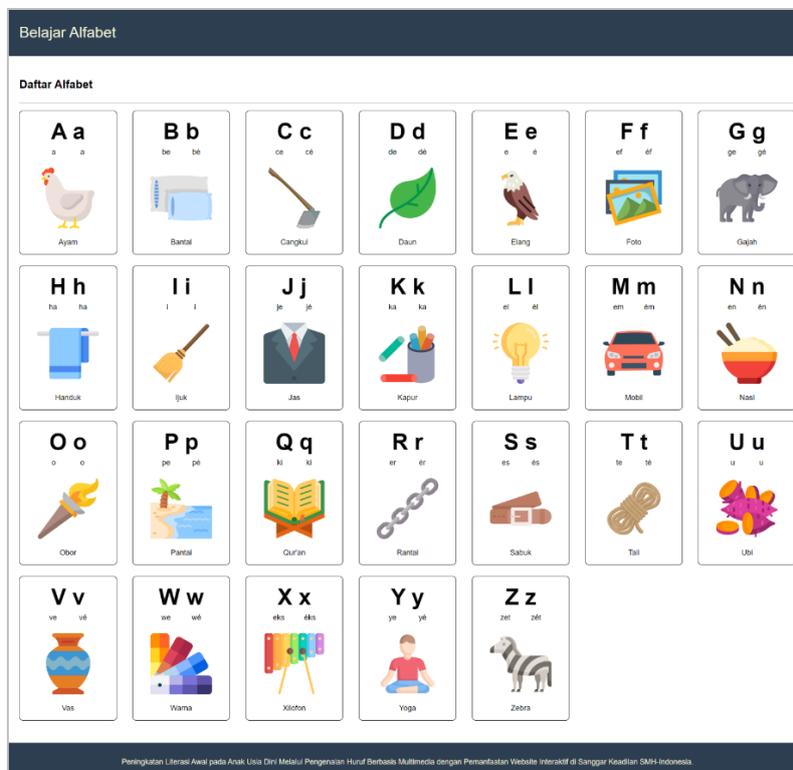
Gambar 2. Dokumentasi kegiatan selesai pelatihan dan foto bersama antara pemateri dan peserta



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan selesai pelatihan dan foto bersama antara pemateri dan peserta (2)

Sebagai bagian dari kegiatan pengabdian ini, tim telah mengembangkan sebuah website interaktif yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak usia dini dalam mengenal huruf dan meningkatkan literasi awal mereka. Website ini dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia yang menarik, seperti permainan pengenalan huruf, video edukasi, dan latihan menulis yang dapat diakses secara mudah oleh anak-anak.

Gambar 4 menunjukkan tampilan dari beberapa fitur utama yang ada di dalam website interaktif tersebut. Fitur-fitur ini dirancang dengan pendekatan *user-friendly* untuk memastikan anak-anak dapat menggunakannya tanpa kesulitan dan dengan antusiasme tinggi. Desain yang menarik dan penggunaan warna-warna cerah bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dan membuat proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan.

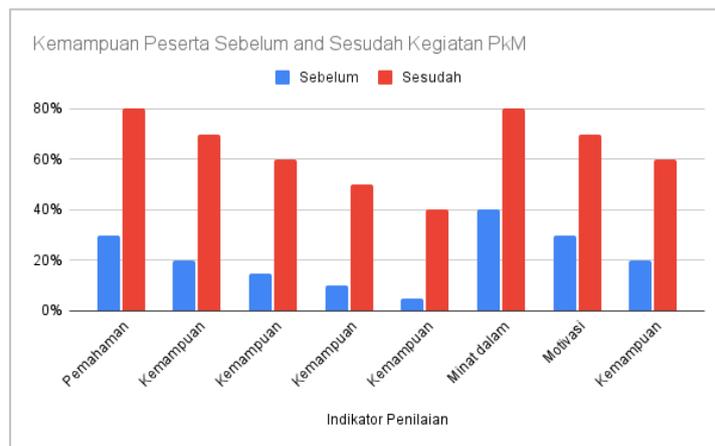


Gambar 4. Tampilan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa indikator penilaian untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, objek penilaian adalah anak-anak usia dini yang menjadi peserta pelatihan:

- a. Pemahaman konsep dasar multimedia
- b. Kemampuan pengenalan huruf
- c. Kemampuan menggunakan teknologi interaktif
- d. Kemampuan menyerap materi pembelajaran
- e. Kemampuan berkolaborasi dan interaksi sosial
- f. Minat dalam belajar
- g. Motivasi dalam belajar
- h. Kemampuan berpikir logis

Metode penilaian yang dilakukan adalah penilaian formatif (observasi, tanya jawab, dan latihan selama kegiatan) dan penilaian sumatif (ujian praktek di akhir pelatihan). Hasil penilaian disajikan dalam bentuk grafik yang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Kemampuan Peserta Sebelum dan Sesudah Kegiatan PkM

Grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada semua indikator penilaian setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan serta meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan literasi awal anak usia dini melalui penggunaan media interaktif berbasis multimedia di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia telah berjalan dengan sukses dan memberikan dampak positif yang signifikan. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pengenalan huruf, minat belajar, serta kemampuan menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Para tenaga pengajar juga berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Harapannya, kegiatan ini dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan lebih lanjut, sehingga literasi anak-anak di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia dapat terus berkembang, memberikan fondasi yang kuat untuk pendidikan mereka di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. W. Sitopu, M. Khairani, M. Roza, and L. Judijanto, “THE IMPORTANCE OF INTEGRATING MATHEMATICAL LITERACY IN THE PRIMARY EDUCATION CURRICULUM: A LITERATURE REVIEW,” *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, vol. 2, no. 1, 2024.
- [2] N. M. Ardoin and A. W. Bowers, “Early childhood environmental education: A systematic review of the research literature,” Nov. 01, 2020, *Elsevier Ltd.* doi: 10.1016/j.edurev.2020.100353.
- [3] H. Cho, J. Cannon, R. Lopez, and W. Li, “Social media literacy: A conceptual framework,” *New Media Soc.*, vol. 26, no. 2, pp. 941–960, Feb. 2024, doi: 10.1177/14614448211068530.
- [4] V. I. Marin and L. Castañeda, “Developing Digital Literacy for Teaching and Learning,” in *Handbook of Open, Distance and Digital Education*, Springer Nature, 2023, pp. 1089–1108. doi: 10.1007/978-981-19-2080-6\_64.
- [5] M. R. Wayahdi, S. H. N. Ginting, and F. Ruziq, “Pelatihan Membangun Website Portofolio Menggunakan Bootstrap V5.3 Pada Siswa/I SMK Swasta Jambi Medan,” *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 86–94, Sep. 2023, doi: 10.47776/praxis.v2i1.715.
- [6] M. R. Wayahdi, F. Ruziq, and S. H. N. Ginting, “Pelatihan Menjadi Backend Developer Dengan Framework Laravel Pada Siswa Dan Siswi SMK Swasta Free Methodist Medan,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, vol. 6, no. 1, pp. 20–29, Mar. 2024, doi: 10.57214/pengabmas.v6i1.472.
- [7] C. Kong and F. Yasmin, “Impact of Parenting Style on Early Childhood Learning: Mediating Role of Parental Self-Efficacy,” *Front Psychol*, vol. 13, Jun. 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.928629.
- [8] L. M. Richter, C. Cappa, G. Issa, C. Lu, N. Petrowski, and S. N. Naicker, “Data for action on early childhood development,” Dec. 05, 2020, *Lancet Publishing Group*. doi: 10.1016/S0140-6736(20)32482-X.
- [9] M. D. Abdulrahman *et al.*, “Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review,” Nov. 01, 2020, *Elsevier Ltd.* doi: 10.1016/j.heliyon.2020.e05312.
- [10] R. E. Mayer, “The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning,” *Educ Psychol Rev*, vol. 36, no. 1, Mar. 2024, doi: 10.1007/s10648-023-09842-1.
- [11] F. Ruziq, M. R. Wayahdi, and S. H. N. Ginting, “Pengenalan Struktur Website, Tools, dan Karir Web Developer pada Siswa-Siswi SMK Swasta Jambi Medan,” *PRAXIS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 16–22, Sep. 2023, doi: 10.47776/praxis.v2i1.717.