JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 4, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Literasi Digital Anak Usia Dini: Media Interaktif 'Si Kecil Pintar' sebagai Alat Pengembangan Kecerdasan

Dita Kumala Sari[1], N Nelis Febriani S.M[2], Rina Madyasari[3], Muh Fajar Fazriansyah[4], Hizqiya Heryanto[5] , Hilmi Rahmawati[6] , Kiki Pitriana N.A[7] , Rikza Fathul Amin[8]

[1, 4]Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia
[2,6]Prodi Sistem Informasi, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia
[3]Prodi Kewirausahaan, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia
[5]Prodi Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia
[7]Prodi Bisnis Digital, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia
[8]Prodi Akuntansi, Universitas Cipasung Tasikmalaya, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Dita Kumala Sari
ditakumalasari@uncip.ac.id

Abstrak:

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan menerapkan media inetraktif "Si Kecil Pintar" kepada para guru dan siswa di PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Visual Studio Code* sebuah editor lintas platform yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows,* macOS dan Linux. Lalu dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas PAUD/TK/RA. Metode pengabdian menggunakan *Learning by Playing* atau belajar sambil bermain. Program dilaksanakan pada empat tahap: pertama pembuatan media interaktif oleh mahasiswa KKN-PM, kedua kordinasi dengan Kepala Sekolah dan guru PAUD/TK/RA, ketiga pendampingan kepada para guru oleh dosen lalu demo media interaktif "Si Kecil Pintar" oleh mahasiswa KKN-PM, keempat pendampingan kepada siswa PAUD/TK/RA bersama para mahasiswa KKN-PM. Data antusiasme guru diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif untuk memahami faktor yang memengaruhinya. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme cukup tinggi dikalangan guru karena pengenalan media interaktif "Si Kecil Pintar" ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Lalu hasil kegiatan dikalangan siswa pun menunjukkan perkembangan kecerdasan yang diharapkan, seperti kecerdasan kognitif, bahasa, kreatif, sosial-emosial, dan motorik. Kesimpulan dari kegiatan ini yakni untuk menguatkan konsep pembelajaran berbasis bermain yang berorientasi pada pengalaman konkret, serta menekankan pendampingan orang dewasa, dengan tujuan menstimulasi perkembangan kecerdasan. Dengan pengenalan media interaktif "Si Kecil Pintar" tim pengabdian berharap media ini dapat terus bermanfaat dan digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: *literasi digital, anak usia dini, media interaktif, pengembangan kecerdasan*

Pendahuluan

Pendidikan adalah wahana untuk memperluas pengetahuan serta memperkaya pengalaman, sehingga seseorang dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Seiring berjalannya waktu, pendidikan terus mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Di era digital, pendidikan berlangsung melalui proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi digital secara intensif, yang dikenal dengan istilah sistem siber *(cyber system)* (Novitasari & Fauziddin, 2022). Kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat telah membawa masyarakat modern memasuki era

digital. Literasi digital kini bukan lagi hal asing, melainkan sudah menjadi bagian yang akrab bagi generasi milenial. Salah satu bentuk perkembangannya terlihat dari peralihan bahan bacaan cetak menuju bacaan digital. Jika sebelumnya informasi terbaru diperoleh melalui koran, surat kabar, atau majalah, maka saat ini berbagai informasi dapat diakses dengan sangat mudah hanya melalui internet dan *smartphone* yang ada di genggaman (Lindriany et al., 2022).

Di era modern yang ditandai dengan keterhubungan global dan dominasi teknologi, literasi digital bagi anak usia dini menjadi aspek fundamental dalam dunia pendidikan. Selain itu, aspek fundamental yang lainnya yakni penggunaan media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap proses jalannya pembelajaran. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran akan mempermudah anak-anak memahami hal-hal yang sedang dipelajari (Aryanti et al., 2024). Salah satu media pembelajaran tersebut yakni penerapan media interaktif. Media interaktif ialah alat pembelajaran berbasis digital. Melalui media pembelajaran digital yang disusun khusus untuk anak-anak, mereka tidak sekadar diperkenalkan pada teknologi berbasis internet, tetapi juga dibekali dengan fondasi penting agar mampu memanfaatkan teknologi secara cerdas, kreatif, dan bertanggung jawab. (Budiarti Erna, 2024).

Media pembelajaran interaktif "Si Kecil Pintar" merupakan salah satu jenis media interaktif digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dan orang tua untuk media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah atau di rumah. Media interaktif digital ini menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang menghadirkan cara belajar lebih menarik dan efektif. (Wulandari et al., 2025). Sebuah penelitian menemukan bahwa media interaktif digital dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak prasekolah hingga 30% dalam enam bulan(Chang, C.-Y., & Hwang, 2019). Lalu penelitian lain melaporkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan dari 65% menjadi 90% setelah enam minggu menggunakan media interaktif digital (K, K., & Fatmawati, 2023). Sementara itu, ada penelitian lain menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar(Chen et al., 2021). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif efektif untuk pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengenalan dan pemahaman yang lebih jelas mengenai kebutuhan anak-anak di lingkungan sekolah PAUD/TK/RA dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Manfaat penelitian ini adalah penggunaan media interaktif dengan jenis Presentasi bernama "Si Kecil Pintar" sebagai alat bantu belajar untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan anak usia dini. Perkembangan kecerdasan yang didapatkan oleh anak usia dini hasil dari penggunaan media interaktif itu sendiri seperti kecerdasan kognitif yang mana anak belajar mengenal konsep dasar dengan cara yang mudah. Selanjutnya kecerdasan bahasa seperti anak bisa memperkaya kosakata dan memiliki kemampuan bercerita. Selanjutnya kecerdasan kreatifitas seperti anak bisa berimajinasi dan menuangkan ide dengan teknologi. Selanjutnya kecerdasan sosial-emosional seperti anak akan belajar menunggu giliran, memahami aturan, dan menghargai teman. Terakhir kecerdasan motorik seperti anak mampu mengasah motorik halusnya dengan cara menyentuh layar, menggeser, atau memilih gambar, adapun motorik-visual seperti koordinasi tangan-mata pun ikut berkembang.

Dalam proses belajar, anak-anak perlu melibatkan indera mereka agar informasi lebih mudah diterima dan dipahami. Keterlibatan ini mencakup penggunaan penglihatan, pendengaran, dan peraba. Untuk mendukung hal tersebut, media interaktif digital hadir dengan memadukan audio, video, gambar, dan teks, sehingga kegiatan belajar menjadi

Copyright © 2025 The Author(s)

lebih menarik, interaktif, mudah dimengerti, serta membantu anak memahami konsep yang dianggap sulit (Tetelepta et al., 2023).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Yayasan RA Miftahul Karomah pada tanggal 16 September tahun 2025 dengan melibatkan 3 sekolah mitra, yaitu RA Miftahul Karomah, RA Tanfidzul Hanafiyah, TK Safinatul Huda yang berada di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Tiga sekolah dipilih karena dianggap memiliki kesiapan untuk bermitra dalam program pengembangan media pembelajaran, menunjukkan sikap terbuka terhadap inovasi pembelajaran, serta memiliki kebutuhan nyata terkait pengenalan dan peningkatan literasi digital. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka dengan mengacu pada prinsip-prinsip pedagogi modern, seperti keterlibatan peserta, pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, serta penggunaan media interaktif.

Metode pengabdian dilaksanakan melalui kegiatan pendampingan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak. Strategi utama yang dipakai adalah pendekatan *Learning by Playing* atau belajar sambil bermain (Kamal, U., & Dahlan, 2020) dengan menggunakan media interaktif digital "Si Kecil Pintar" yang mengambil konsep Presentasi berbagai materi pelajaran sebagai sarana pembelajaran. Pelaksanaan program ini melalui beberapa tahapan. Pertama pembuatan media interaktif "Si Kecil Pintar" oleh para mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025. Kedua sosialisasi dengan Kepala Sekolah dan guru-guru dari ketiga mitra untuk mendapatkan izin dan dukungan. Ketiga pengenalan dan penerapan media interaktif "Si Kecil Pintar" yang dipandu oleh dosen dan mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya. Keempat pengenalan dan penerapan media interaktif "Si Kecil Pintar" yang dipandu oleh mahasiswa KKN-PM. Pada media interaktif "Si Kecil Pintar" tersebut terdapat beberapa bahan ajar yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di lingkungan PAUD/TK/RA seperti materi keagamaan, doa-doa harian, mengenal huruf alfabet, mengenal angka, mengenal anggota tubuh, mengenal warna, mengenal angka dalam bahasa Arab, *tracing, ice breaking,* dan terdapat *quiz* yang bisa digunakan guru sebagai bahan evaluasi dari materi yang sudah disampaikan.

Keberhasilan program ini dapat diukur melalui beberapa indikator kunci. Pertama seperti peningkatan semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang akan terlihat dari partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam menggunakan media interaktif "Si Kecil Pintar". Kedua perkembangan kecerdasan anak dapat ditingkatkan dari penggunaan media interaktif "Si Kecil Pintar" seperti kecerdasan kognitif, kecerdasan bahasa, kecerdasan kreatif, kecerdasan sosial-emosional, dan kecerdasan motorik. Terakhir, keberlanjutan program menjadi indikator penting, yaitu kesediaan dan kemampuan sekolah untuk terus memanfaatkan media interaktif "Si Kecil Pintar".

Untuk mengukur ketercapaian indikator ini, maka evaluasi akan dilakukan melalui evaluasi formatif (selama kegiatan) dengan cara melakukan observasi langsung dengan mengamati respon siswa ketika menggunakan media interaktif "Si Kecil Pintar" apakah tertarik, antusias, bingung, cepat bosan, dsb. Lalu dapat melakukan ceklis perkembangan kecerdasan anak seperti aspek kognitif (mengenal warna, huruf, angka), motorik (menggeser layar, menekan tombol), bahasa (menyebutkan kata), kreatif (mewarnai) dan sosial-emosional (bergiliran, berbagi perangkat). Selanjutnya evaluasi sumatif (setelah kegiatan) dengan cara mengamati hasil karya siswa misalnya gambar digital, jawaban kuis interaktif, atau aktivitas yang diselesaikan. Lalu melakukan refleksi sederhana

kepada siswa dengan memberikan pertanyaan ringan seperti “Seru tidak?”, “Apa yang kamu suka?” (bisa dengan memberikan ekspresi wajah emotikon senyum/sedih). Terakhir penilaian capaian perkembangan kecerdasan siswa dilihat dari indikator PAUD/TK/RA, misalnya kemampuan mengenal simbol, berpikir logis, atau menambah kosakata.

Data antusiasme guru dalam memanfaatkan media interaktif *“Si Kecil Pintar”* diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keaktifan dan kesiapan guru PAUD di Desa Calingcing saat menggunakan media tersebut, sedangkan wawancara menggali pandangan mereka mengenai manfaat, kemudahan, dan hambatan yang dialami. Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai data pendukung. Seluruh data dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi tema seperti tingkat antusiasme, motivasi, dan pemahaman teknologi, sehingga diperoleh gambaran faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan media interaktif dalam pengembangan kecerdasan anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan media interaktif “Si Kecil Pintar” di Yayasan RA Miftahul Karomah yang dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Berikut, tabel rangkuman pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut:

Tabel 1. Rangkuman Kegiatan Pengabdian

Tahapan	Tanggal	Kegiatan	Metode dan Media	Peserta	Tujuan Utama
Persiapan	1 September 2025	Pembuatan media interaktif “Si Kecil Pintar”	*Participatory Rural Appraisal (PRA)* (analisis kebutuhan), *Design Thinking* (perancangan aplikasi)	Mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya	- Merancang media interaktif digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah PAUD/TK/RA agar memudahkan guru dalam mengajar dan membuat anak belajar mengenal teknologi.
Pra-Pengabdian	10 September 2025	Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan guru kelas tiga mitra. Kemudian pemaparan sekilas terkait media interaktif “Si Kecil Pintar” (materi serta jadwal kegiatan)	Diskusi pemaparan	- Tim pengabdian yakni mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya - Kepala Sekolah - Guru PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing Kec. Sukahening Kab. Tasikmalaya	- Menyusun jadwal serta teknis pelaksanaan kegiatan.
Pertemuan satu	16 September 2025	Pemaparan materi mengenai: - Pengertian literasi digital	Ceramah interaktif, powerpoint, gambar visual, praktik *role play*	- 15 Guru PAUD/TK/RA - 1 Dosen - 9 Mahasiswa KKN-PM	- Mengenalkan literasi digital dan penggunaan media

Copyright © 2025 The Author(s)

		- Ciri khas literasi digital - Tujuan literasi digital - Pengertian media interaktif - Jenis-jenis media interaktif - Perkembangan kecerdasan yang dihasilkan dari penggunaan media interaktif digital Demo aplikasi media interaktif "Si Kecil Pintar" kepada para guru PAUD/TK/RA			interaktif "Si Kecil Pintar" untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas sesuai dengan perkembangan zaman. - Melatih penggunaan media interaktif "Si Kecil Pintar" kepada para guru agar mampu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah mereka masing-masing.
Pertemuan kedua	22 September 2025	Demo aplikasi media interaktif "Si Kecil Pintar" kepada para siswa	Ceramah interaktif, praktik *role play*	- 4 Mahasiswa KKN - 14 siswa RA	- Melatih penggunaan media interaktif "Si Kecil Pintar" kepada para siswa untuk melihat respon anak-anak terhadap aplikasi tersebut.

Sebagai tahap awal, pada tanggal 01 September 2025 tim pengabdian yang terdiri dari mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025 melakukan pembuatan media interaktif "Si Kecil Pintar". Media inetraktif ini dibuat menggunakan *Visual Studio Code*, sebuah editor kode sumber dan lintas platform yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, macOS, dan Linux. Lalu mahasiswa menyesuaikan materi ajar yang akan dimasukkan ke dalam media interaktif digital agar bisa digunakan oleh para guru dan siswa di PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing.



Gambar 1. Persiapan pembuatan media interaktif digital "Si Kecil Pintar"
oleh mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya 2025

Tahap selanjutnya, pra-pengabdian yang dilaksanakan pada tanggal 10 September 2025. Mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025 melakukan kordinasi dengan Kepala Sekolah dan guru PAUD/TK/RA sebanyak tiga mitra. Pada tahap pra-pengabdian ini mahasiswa KKN-PM melakukan kordinasi atau meminta izin kepada para Kepala Sekolah untuk melakukan pengabdian kepada para guru PAUD/TK/RA. Lalu mahasiswa KKN-PM melakukan pemaparan sekilas terkait media interaktif "Si Kecil Pintar" yang akan dikenalkan dan digunakan oleh para guru dan siswa PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening.



Gambar 2. Pra-pengabdian kordinasi mahasiswa KKN-PM dengan Kepala Sekolah PAUD/TK/RA
di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening

Setelah persiapan dan pra-pengabdian dilakukan, selanjutnya pada tanggal 16 September 2025 sebagai pertemuan kesatu, dilakukan pemaparan materi oleh dosen Universitas Cipasung Tasikmalaya. Pemaparan materi dilakukan dengan metode ceramah interaktif dengan bantuan media *power point* dan gambar-gambar menarik sebagai alat bantu visual. Pemateri memulai dengan memaparkan materi mengenai pengertian literasi digital, ciri khas literasi digital, tujuan literasi digital, pengertian media interaktif, jenis-jenis media interaktif, dan media interaktif sebagai pengembangan kecerdasan. Para guru PAUD/TK/RA begitu antusias dalam menyimak materi yang disajikan oleh tim pengabdian, karena pengabdian ini merupakan angin segar bagi mereka untuk bisa menerapkan media baru dalam pembelajaran di kelas.

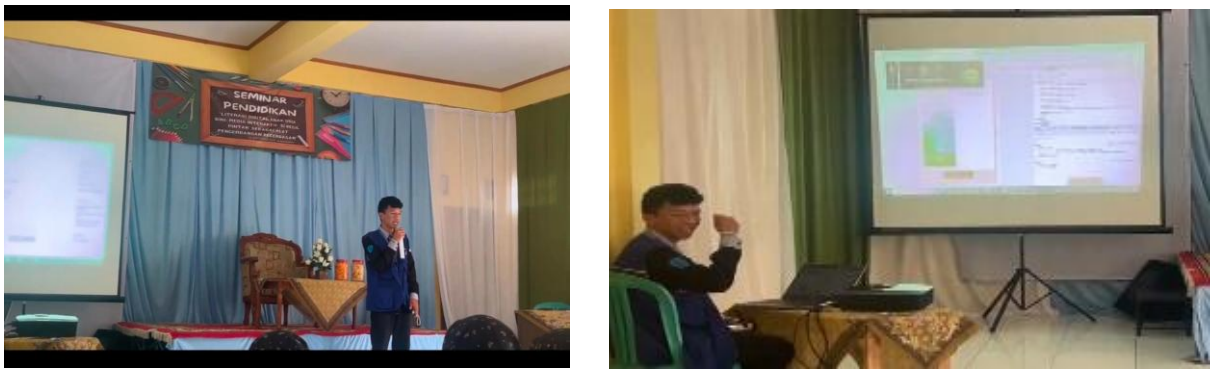
Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 3. Pertemuan kesatu penyampain materi mengenai literasi digital dengan media interaktif bersama tim pengabdian

Setelah pemaparan materi dilakukan oleh dosen, selanjutnya mahasiswa KKN-PM melakukan demo media interaktif “Si Kecil Pintar” kepada para guru PAUD/TK/RA. Demo dilakukan dengan tujuan pertama pengenalan teknologi pendidikan yakni dengan memberikan pemahaman kepada guru tentang media interaktif digital yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya peningkatan kompetensi guru untuk membantu guru menguasai cara penggunaan media digital sehingga mampu mengintegrasikannya ke dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya menjadi inspirasi metode mengajar dengan menyajikan contoh praktik inovatif yang dapat memperkaya strategi pembelajaran guru, terutama agar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selanjutnya mendorong literasi digital di sekolah dengan membiasakan guru untuk lebih terbuka pada perkembangan teknologi digital sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan. Terakhir untuk menunjang pembelajaran abad 21 dengan terciptanya pembelajaran yang kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi sesuai kebutuhan keterampilan abad 21.

Mahasiswa KKN-PM memperkenalkan berbagai jenis materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya seperti materi keagamaan, doa sehari-hari, pengetahuan umum, *tracing* huruf dan angka, quiz, dan *ice breaking*. Untuk meningkatkan pemahaman guru tentang cara menggunakan media interaktif “Si Kecil Pintar”, guru diberi kesempatan untuk mencobanya secara langsung diperangkat masing-masing. Hasil demo menunjukkan bahwa media inetraktif “Si Kecil Pintar” ini sangat membantu dalam menyediakan berbagai sumber pembelajaran yang variatif dan interaktif. Meskipun mereka belum terbiasa dengan teknologi digital, mereka merasa terbantu oleh tampilannya yang sederhana dan mudah dioperasikan. Antusiasmem guru menunjukkan bahwa "Si Kecil Pintar" diterima dengan baik dan dianggap relevan untuk mendukung pembelajaran anak usia dini di Desa Calingcing.



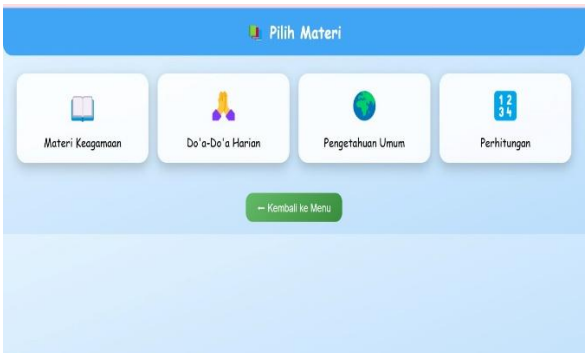
Gambar 4. Demo media interaktif digital "Si Kecil Pintar" oleh mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya 2025

Berikut media interaktif "Si Kecil Pintar" hasil karya anak-anak KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya yang dapat digunakan oleh para guru PAUD/TK/RA sebagai media pembelajaran baru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

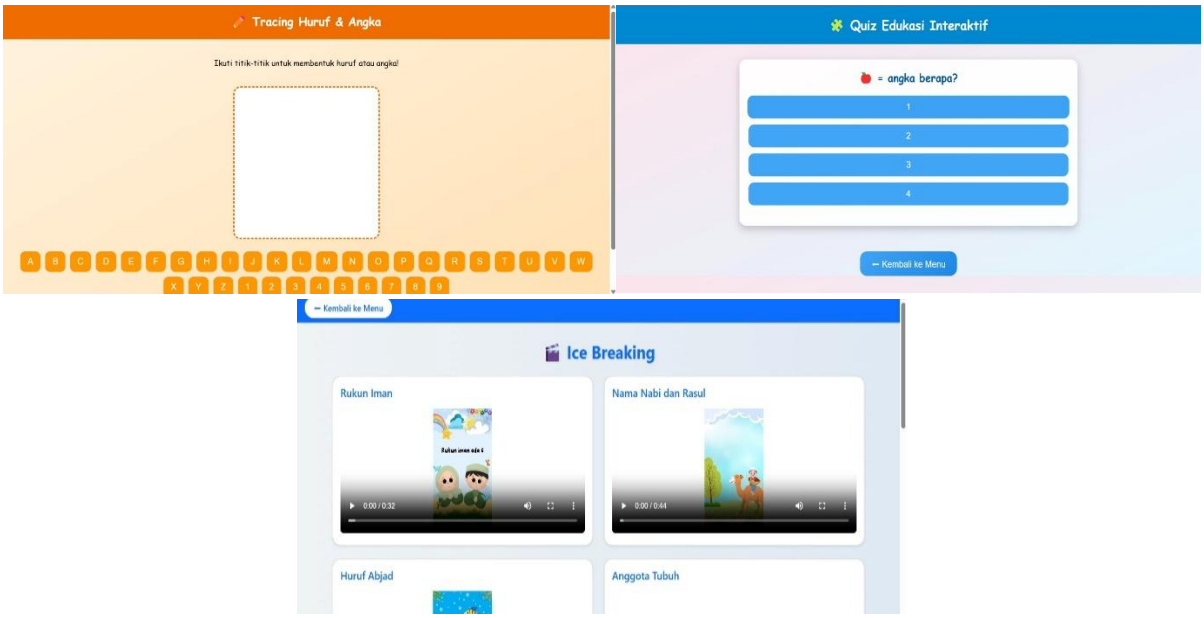








Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 5. Media interaktif "Si Kecil Pintar" hasil karya
mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025

Kegiatan hari kesatu pun telah usai diselenggarakan. Seluruh guru PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing begitu antusias dalam mengikuti acara pengabdian yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025. Media interaktif yang diperkenalkan menjadi suatu media pembelajaran baru bagi guru PAUD/TK/RA karena biasanya mereka hanya menggunakan media buku untuk kegiatan belajar mengajar mereka. Para guru menyadari bahwa dizaman era digitalisasi saat ini penting sekali untuk meng-*upgrade* media pembelajaran agar siswa mampu menyerap materi pelajaran dengan cepat dan menyenangkan. Kegiatan hari pertama diakhiri dengan foto bersama seluruh tim pengabdian dan peserta pengabdian.



Gambar 6. Foto Bersama tim pengabdian dan peserta pengabdian

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 September 2025 dilakukan kegiatan pendampingan langsung kepada para siswa PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing. Pendampingan ini dilakukan oleh mahasiswa KKN-PM sebanyak 4 orang. Pendampingan ini dilakukan dengan tujuan, pertama memperkenalkan teknologi pembelajaran dengan cara memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang penggunaan media interaktif dalam proses belajar. Kedua meningkatkan motivasi belajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketiga mengembangkan keterampilan digital sejak dini dengan membiasakan siswa menggunakan teknologi

secara positif, kreatif, dan aman sesuai dengan tingkat usia mereka. Keempat meningkatkan pemahaman materi untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran melalui simulasi, gambar, animasi, atau permainan edukatif digital. Terakhir mendukung literasi digital anak untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk belajar, bukan hanya untuk hiburan.

Pada pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN-PM kepada para siswa, terlihat antusiasme anak-anak dengan media interaktif "Si Kecil Pintar" yang diperkenalkan. Terlihat anak-anak begitu semangat belajar karena media interaktif yang dibuat untuk anak usia dini memang difokuskan untuk belajar sambil bermain. Pada perkembangan kecerdasan kognitif misalnya anak sudah mulai mengenal huruf abjad dengan media yang berbeda. Biasanya anak-anak belajar pada media buku, namun pada pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN-PM pengenalan huruf abjad dibuat dengan bentuk yang berbeda seperti penggunaan warna yang mencolok, background yang menarik atau bisa bergerak, dan terdapat suara-suara musik yang disenangi oleh anak-anak. Selanjutnya pada perkembangan kecerdasan bahasa anak mulai mendapatkan kosa kata-kosa kata baru yang di dapatkan dari media interaktif "Si Kecil Pintar" karena terdapat materi yang dibuat dengan video-video menarik yang mengandung kosa kata baru bagi mereka.

Selanjutnya pada perkembangan kecerdasan sosial-emosial anak belajar mengenal aturan sederhana untuk menggunakan media interaktif "Si Kecil Pintar" secara bergiliran. Sedangkan untuk perkembangan kecerdasan motorik siswa mulai dilatih motorik halus dengan cara menggunakan jari jemari nya untuk menggeser, meng-*klik,* dan menekan tombol untuk memilih. Lalu motorik-visual nya juga bisa terlatih misalnya pada materi *tracing* yang mengharuskan ada kordinasi motorik dengan mata.



Gambar 7. Pendampingan dilakukan oleh mahasiswa KKN-PM kepada para siswa PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini. Melalui pemanfaatan media interaktif, diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, serta mampu merangsang aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor secara seimbang. Selain memberikan dampak positif bagi siswa,

Copyright © 2025 The Author(s)

kegiatan ini juga menjadi sarana transfer pengetahuan bagi para pendidik dan orang tua mengenai pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran modern.

Dengan demikian, diharapkan hasil pengabdian ini dapat mendorong terciptanya ekosistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, namun tetap menekankan aspek edukatif, kreatif, dan aman bagi anak. Dari kegiatan ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga menjadi pijakan awal untuk penelitian dan pengembangan lanjutan di bidang literasi digital dan pendidikan anak usia dini. Dengan kolaborasi yang berkelanjutan antara perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat, diharapkan upaya peningkatan kecerdasan anak melalui media digital dapat terwujud secara optimal.

Simpulan

Kegiatan pendampingan literasi digital bagi anak usia dini dengan media interaktif "Si Kecil Pintar" sebagai pengembangan kecerdasan anak PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya berhasil memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan kecerdasan anak seperti kecerdasan kognitif, kecerdasan bahasa, kecerdasan sosial-emosional, dan kecerdasan motorik halus serta motorik-visual. Selain itu pendampingan yang diberikan juga sangat bermanfaat dan menjadi angin segar untuk para guru PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya karena dengan media interaktif "Si Kecil Pintar" yang sudah dibuat oleh mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025 dapat dijadikan sebagai media pembelajaran baru yang lebih inovatif dan sesuai perkembangan zaman. Dengan pendekatan kontekstual, materi yang dirancang sudah disesuaikan dengan tingkat keterpahaman siswa dalam menyerap pembelajaran seperti materi keagamaan, doa sehari-hari, pengetahuan umum, mengenal abjad, mengenal angka, mengenal angka dalam bahasa Arab, mengenal anggota tubuh, mengenal warna, *tracing, quiz,* dan terdapat kegiatan *ice breaking.*

Secara teoritik, kegiatan ini menguatkan pada konsep pembelajaran berbasis bermain, lalu berorientasi pada pengalaman konkret, serta menekankan pendampingan orang dewasa, dengan tujuan menstimulasi perkembangan kecerdasan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik anak secara seimbang. Dengan pengenalan media interaktif "Si Kecil Pintar" tim pengabdian berharap media ini dapat terus bermanfaat dan digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk pengabdian berikutnya, sangat disarankan untuk membuat media interaktif yang lebih menarik dan lebih banyak memuat fitur-fitur yang disenangi dan diminati oleh siswa.

Ucapan Terimakasih

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besar nya kepada LPPM Universitas Cipasung Tasikmalaya yang telah mendukung dan memberikan izin atas terlaksananya program pengabdian Literasi Digital Anak Usia Dini: Media Interaktif "Si Kecil Pintar" sebagai Pengembangan Kecerdasan. Kami juga mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada para mitra pengabdian yang telah berpartisipasi secara aktif selama proses pengabdian, menerima kami dengan hangat, menyediakan ruang dan waktu, dan menjadi objek dalam pengabdian kami diantaranya Kepala Sekolah, guru ajar, dan siswa di RA Tanfidzul Hanafiyah, TK Safinatul Huda, dan RA Miftahul Karomah Desa Calingcing Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Terakhir ucapan terima kasih diberikan kepada para mahasiswa KKN-PM Universitas Cipasung Tasikmalaya tahun 2025 sebagai

tim pengabdian yang sudah bekerja keras dan totalitas dalam terwujudnya pengabdian kepada masyarakat yang berdampak dan bermanfaat dalam jangka panjang bagi PAUD/TK/RA di lingkungan Desa Calingcing Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Keterlibatan semua ini menjadi elemen kunci dalam keberhasilan kegiatan ini, sekaligus membangun sinergi positif antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam meningkatkan kualitas Pendidikan.

Referensi

Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K., & Yel, M. B. (2024). Media interaktif pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *4*(1), 61–75. https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282

Budiarti, E. (2024). *Literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini* (A. H. Priyanti Nita, Ed.). Kaizen Media Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=HZIXEQAAQBAJ

Chang, C.-Y., & Hwang, G.-J. (2019). Trends in digital game-based learning in the mobile era: A systematic review of journal publications from 2007 to 2016. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, *13*(1), 68–90. https://doi.org/10.1504/ijmlo.2019.09646

Chen, L., Zeng, S., & Wang, W. (2021). The influence of emotion and learner control on multimedia learning. *Learning and Motivation*, *76*. https://doi.org/10.1016/j.lmot.2021.101762

K., K., & Fatmawati, N. (2023). Difusi inovasi aplikasi Quiver 3-D berbasis teknologi augmented reality pada lembaga pendidikan anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(2), 2. https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.9929

Kamal, U., & Dahlan, T. A. (2020). Belajar berhukum melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement)*, *2*(2), 141–159.

Lindriany, J., Hidayati, D., & Nasaruddin, M. (2022). Urgensi literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *4*(1), 35–49. https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3570–3577. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333

Tetelepta, F. E., Talakua, A. C., Tri, D., & Mira, S. D. N. B. (2023). Pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif di PAUD Indah Permata Bunda untuk meningkatkan hasil belajar anak. *[Nama jurnal tidak dicantumkan]*, 30–41. *(Catatan: Jika Anda memiliki nama jurnalnya, saya bisa melengkapinya.)*

Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa'ida, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, *4*(1), 61–70. https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.86