

PELATIHAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN WEB INTERACTY

Roza Paulina^{1*}, Cornelia Thahirah², Revani Alya Desra³, Tusmita Puan⁴,
Sri Indriani Harianja⁵, Akhmad Fikri Rosyadi⁶

¹²³⁴⁵⁶ Pg-Paud, FKIP, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email : corneliac437@gmail.com

Article History:

Received: December 18th, 2025

Revised: February 10th, 2026

Published: February 15th, 2026

Abstract: *This community service activity was motivated by the low utilisation of interactive digital media in early childhood education, resulting in young children receiving insufficient digital literacy stimulation appropriate to their developmental stage. The objectives of this activity were to improve the digital literacy of young children through Web Interacty-based interactive media, provide an enjoyable learning experience, and encourage social interaction among children. The activity was carried out in several stages, including preparation and submission of a permit to the school principal, introduction of the concept of interactive media to teachers, development of learning media on Web Interacty, implementation of interactive games such as guessing body parts, digital puzzles, and picture-letter games, and observation of children's responses. The activity was attended by 13 children aged 5–6 years at Tunas Harapan III Kindergarten. The results showed that the children were very enthusiastic, their concentration and participation increased, and their ability to recognise letters, words, and simple concepts developed. The children's social interaction also increased. In addition, the activity was beneficial for teachers and early childhood education institutions through increased capacity in the use of interactive digital media and the availability of innovative learning models.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media digital interaktif di PAUD sehingga anak usia dini kurang mendapatkan stimulasi literasi digital yang sesuai dengan perkembangan mereka. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan literasi digital anak usia dini melalui media interaktif berbasis Web Interacty, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong interaksi sosial anak. Metode kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahap, meliputi persiapan dan pengajuan izin kepada kepala sekolah, pengenalan konsep media interaktif kepada guru, penyusunan media pembelajaran di Web Interacty, pelaksanaan permainan interaktif berupa tebak-tebakan anggota tubuh, puzzle digital, dan permainan gambar-huruf, serta observasi respons anak. Kegiatan diikuti 13 anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Harapan

III. Hasil menunjukkan anak sangat antusias, konsentrasi dan partisipasi meningkat, serta kemampuan pengenalan huruf, kata, dan konsep sederhana berkembang. Interaksi sosial anak juga meningkat. Selain itu, kegiatan bermanfaat bagi guru dan lembaga PAUD melalui peningkatan kapasitas penggunaan media digital interaktif dan tersedianya model pembelajaran inovatif.

Kata Kunci: Literasi Digital, Anak Usia Dini, Media Interaktif, *Web Interacty*, Pembelajaran Kreatif.

PENDAHULUAN

Kalangan anak saat ini tidak dapat dipisahkan dari dunia digital. Hampir setiap hari, mereka berinteraksi dengan perangkat elektronik, mulai dari menonton video, bermain permainan digital, hingga menggunakan berbagai aplikasi komunikasi. Oleh karena itu, pengenalan literasi digital sejak dini sangat penting. Literasi digital tidak hanya meliputi kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan menggunakan teknologi secara efektif untuk belajar, menilai informasi, serta bertindak secara bertanggung jawab di dunia maya. Sebagaimana dikemukakan oleh Mauluddia dan Yulindrasari (2023), literasi digital menjadi landasan utama dalam mendukung perkembangan anak agar mampu menghadapi tantangan di era digital.

Teknologi sebetulnya dapat menjadi media yang sangat strategis dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Jika digunakan secara tepat, media digital dapat merangsang kemampuan berbahasa, kreativitas berpikir, dan kecakapan sosial anak. Penelitian yang dilakukan oleh Nurkhasyanah dan Ichsan (2024) membuktikan bahwa penggunaan teknologi dengan pengawasan yang terarah mampu meningkatkan interaksi positif anak serta membantu mereka mengekspresikan diri dengan lebih percaya diri. Meski demikian, pendampingan dari orang dewasa sangat diperlukan agar pemanfaatan teknologi memberikan manfaat optimal tanpa menimbulkan risiko bagi anak.

Berbagai tantangan masih dihadapi dalam implementasi literasi digital pada pembelajaran PAUD di Indonesia. Banyak guru merasa belum percaya diri menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, disebabkan oleh keterbatasan sarana dan rendahnya kemampuan digital mereka. Studi Novitasari dan Fauziddin (2022) menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik PAUD baru menguasai literasi digital pada tingkat dasar, sehingga memerlukan pelatihan lanjutan agar dapat mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, media digital yang selama ini digunakan di PAUD umumnya bersifat pasif, seperti video atau *e-book* yang hanya digunakan sebagai media visual tanpa melibatkan anak secara aktif dalam eksplorasi. Padahal, menurut Safitri dkk (2023), pembelajaran interaktif mampu meningkatkan semangat, fokus, dan partisipasi anak secara aktif. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebaiknya memungkinkan anak untuk berkreasi dan memecahkan masalah, tidak hanya menjadi penonton.

Namun, penggunaan teknologi pada anak usia dini harus dijalankan secara bijaksana. Anak yang terlalu bebas menggunakan perangkat digital berisiko mengalami kecanduan layar, terpapar konten yang tidak sesuai, dan berkurang interaksi sosial langsung. Nurhayati dan Chandra (2023) menekankan bahwa pembiasaan literasi digital harus diiringi nilai pendampingan yang kuat dari guru dan keluarga agar anak dapat menjadi pengguna teknologi yang aman dan beretika.

Melihat kondisi tersebut, literasi digital tidak cukup diberikan hanya melalui konten yang statis. Anak perlu pengalaman belajar yang memungkinkan mereka untuk menyentuh, memilih, mencoba, dan menemukan sendiri. Media berbasis *Web interacty* menyediakan ruang belajar sekaligus bermain yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang senang bereksplorasi. Oleh karena itu, pelatihan literasi digital menggunakan *Platform Web Interacty* menjadi inovasi yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan ini.

Melalui pelatihan ini, anak tidak hanya dikenalkan pada alat digital, tetapi juga diarahkan untuk memahami cara memanfaatkan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Diharapkan pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi digital anak, tetapi juga memperkuat karakter, menumbuhkan keberanian untuk berkreasi, dan menyiapkan anak sebagai generasi yang siap menghadapi tantangan zaman dengan keterampilan yang relevan. Dengan demikian, literasi digital menjadi bekal hidup yang penting, bukan sekadar tren sesaat.

METODE

1. Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan III, Kota Jambi, pada tanggal 18 November 2025. Lokasi kegiatan dipilih karena lembaga ini merupakan salah satu PAUD yang memiliki komitmen terhadap inovasi pembelajaran, tetapi belum optimal menggunakan media digital interaktif. Kegiatan berlangsung di ruang kelas kelompok A yang nyaman, terang, dan cukup luas untuk menampung 13 anak usia 5–6 tahun serta tim pengabdian sebanyak 5 orang. Penentuan lokasi ini mempertimbangkan kemudahan akses, kesiapan fasilitas, serta kesediaan kepala sekolah dan guru untuk berkolaborasi.

2. Sasaran Kegiatan

Sasaran utama kegiatan adalah anak-anak usia dini 5–6 tahun yang terdaftar di TK Tunas Harapan III, dengan jumlah peserta sebanyak 13 anak. Anak-anak dipilih berdasarkan kelompok usia yang sesuai dengan literasi awal dan kesiapan mereka untuk berinteraksi dengan media digital. Selain itu, guru dan kepala sekolah juga menjadi mitra kegiatan, karena keterlibatan mereka penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan dan keberlanjutan program. Penentuan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah, mempertimbangkan kesiapan anak, motivasi untuk belajar, dan keseimbangan jumlah anak agar kegiatan tetap efektif.

3. Metode Pengabdian

Kegiatan dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan interaktif, dengan tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tim pengabdian mengkoordinasikan dengan kepala sekolah dan guru kelas, Melakukan Pengurusan perizinan pelaksanaan kegiatan, Survei fasilitas digital yang tersedia di kelas serta membuat media pembelajaran digital menggunakan *Web Interacty*, termasuk permainan tebak gambar anggota tubuh, *puzzle* digital, dan permainan gambar-huruf. Media diuji coba untuk memastikan kelancaran dan kemudahan penggunaan bagi anak-anak. Menurut Sari dan Nugroho (2024), keberhasilan literasi digital pada usia dini ditentukan oleh kesiapan lingkungan belajar dan pendamping profesional.

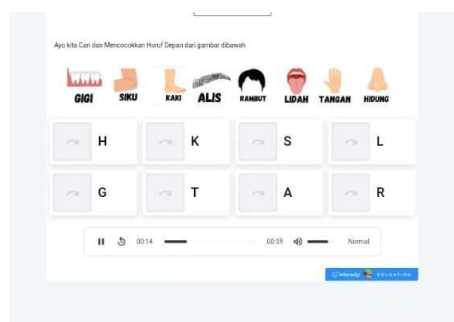
2) Pengenalan Media

Guru dan anak-anak diperkenalkan dengan konsep pembelajaran berbasis digital. Anak-anak diajarkan cara berinteraksi dengan permainan interaktif di layar, termasuk menekan jawaban dan mencocokkan huruf-gambar.

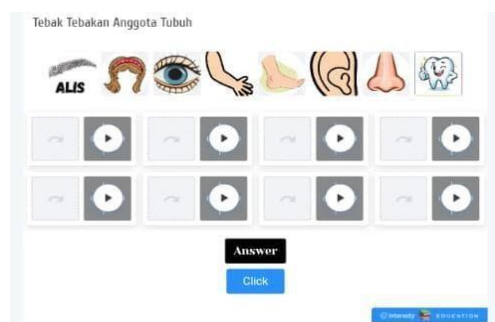
3) Pelatihan

Tim pengabdian memandu anak-anak melalui tiga sesi permainan interaktif: Tebak-tebakan anggota tubuh, *Puzzle* digital dan Pendampingan Anak-anak didampingi secara individu maupun kelompok kecil untuk memastikan semua peserta dapat berpartisipasi aktif dan memahami setiap aktivitas. Memberikan petunjuk jika anak bingung, tetapi membiarkan anak mengeksplorasi sendiri sebanyak mungkin.

a. Tahap desain



Gambar 1.
Permainan Gambar Huruf



Gambar 2.
Permainan Tebak – tebakan Anggota Tubuh

Puzzle kidz :



Gambar 3.
Permainan Puzzle

Permainan gambar-huruf. Demonstrasi dilakukan secara langsung dengan pendampingan guru. Langkah-Langkah Membuat Permainan Belajar di *Interacty*. Pembuatan media pembelajaran interaktif dilakukan melalui *Platform Interacty*, sebuah situs yang menyediakan berbagai template dan fitur permainan edukatif yang mudah digunakan oleh guru. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan media:

1. Membuat Akun dan Masuk ke Platform

Proses dimulai dengan membuka situs *Interacty*, kemudian membuat akun menggunakan email. Setelah berhasil masuk, tampilan awal *Interacty* cukup sederhana sehingga memudahkan pendidik untuk langsung menentukan bentuk media yang akan dibuat. Pengalaman ini terasa menyenangkan karena tidak diperlukan kemampuan teknis yang rumit.

2. Memilih Template Pendidikan

Langkah berikutnya adalah memilih kategori *Education* yang berisi berbagai pilihan bentuk permainan edukatif. Dalam kategori ini disediakan macam-macam aktivitas seperti *puzzle*, mencocokkan gambar, kuis sederhana, dan tebak gambar. Pemilihan template membantu mempercepat proses pembuatan media karena struktur permainan sudah tersedia dan tinggal disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

3. Membangun Permainan dari Blok *Interacty*

Interacty bekerja layaknya menyusun kepingan lego: pendidik hanya perlu memilih blok kegiatan dan melakukan drag and drop sesuai alur permainan yang diinginkan. Untuk kegiatan literasi digital tentang anggota tubuh, digunakan kombinasi blok “*Puzzle*”, “*Memory/Matching*”, dan “*Quiz*”. Strategi ini membuat permainan lebih variatif sehingga anak tidak mudah bosan.

4. Menambahkan Gambar dan Simbol Huruf

Untuk memperkuat pemahaman anak, gambar bagian tubuh seperti tangan, kaki, dan mata diunggah ke dalam aplikasi. Gambar-gambar tersebut kemudian dipasangkan dengan simbol huruf awalnya, misalnya huruf K untuk “kaki”. Proses ini melatih anak mengenal huruf sekaligus objek secara bersamaan. Semua elemen visual diatur agar tampak menarik dan mudah dikenali anak.

5. Memberikan Pertanyaan dan Umpan Balik

Setiap tugas dalam permainan disertai pertanyaan singkat yang sederhana dan mudah dipahami anak. Setelah menjawab, akan muncul respons seperti “Hebat! Kamu benar!” atau “Yuk coba lagi!”. Umpan balik ini penting agar anak tetap semangat meskipun melakukan kesalahan, karena mereka merasa proses belajar adalah bagian dari permainan yang menyenangkan.

6. Menambahkan Suara dan Efek (Opsional)

Jika diperlukan, permainan dapat dilengkapi suara instruksi atau bunyi kecil sebagai bentuk penghargaan ketika jawaban tepat. Efek sederhana ini membuat anak merasa lebih terlibat dan pengalaman belajar menjadi lebih hidup. Meskipun bersifat opsional, fitur audio ini membantu anak yang lebih responsif terhadap rangsangan pendengaran.

7. Melakukan Uji Coba

Sebelum digunakan dalam kegiatan, media diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan semua tombol berfungsi, instruksi jelas, dan gambar tampil pada posisi yang tepat. Tahap ini dilakukan agar tidak ada kendala teknis saat permainan digunakan oleh anak-anak yang masih belajar beradaptasi dengan teknologi.

8. Mempublikasikan dan Membagikan Permainan

Setelah uji coba selesai, permainan dipublikasikan. *Interacty* menyediakan tautan yang dapat dibagikan langsung kepada guru dan peserta didik. Dengan begitu, anak dapat mengakses permainan melalui laptop atau layar proyektor di kelas.

9. Memantau Hasil dan Menilai Respon Anak

Selama permainan berlangsung, guru dapat mengamati bagaimana anak berinteraksi dengan media, sejauh mana mereka memahami instruksi, serta apakah permainan cukup menarik untuk mempertahankan perhatian mereka. Observasi ini berguna untuk menentukan bagian mana yang perlu diperbaiki.

10. Pengembangan Lebih Lanjut

Masukan dari guru dan respon nyata anak menjadi dasar untuk penyempurnaan permainan. Elemen yang dirasa membingungkan akan diperbaiki, sementara bagian yang paling disukai anak bisa dikembangkan lagi menjadi permainan baru. Dengan cara ini, media dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak yang selalu berkembang

b. Pelaksanaan kegiatan:



Gambar 4.



Gambar 5.

Penjelasan Singkat Tentang Materi Anak Antusias Mencoba Permainan

- Anak diberi penjelasan singkat bahwa akan bermain di laptop
- Anak mencoba permainan interaktif di *Web Interacty* seperti menyocokkan gambar dengan huruf, menyusun *puzzle* dan menjawab tebak tebakkan.
- Guru mengamati, mencatat respons, memberi dorongan jika anak tampak ragu, tetapi tidak menyelesaikan tugas untuk anak.
- Setelah selesai, guru mengajak anak menanya misalnya: “Mana bagian yang kamu suka?”, “Bagian mana yang susah?”, “Kamu mau coba lagi nanti?” untuk mendengar pengalaman anak langsung.

c. Dokumentasi & Observasi



Gambar 6.
Foto Bersama Tim dan Anak – anak

Selama kegiatan, tim mencatat reaksi anak (antusias, bingung, ragu, senang), tingkat keberhasilan tugas, serta interaksi anak dengan guru. Foto aktivitas dan catatan harian tim dijadikan dokumentasi.

4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan pengabdian diukur melalui indikator berikut;

- a) Minat dan antusiasme anak selama bermain media interaktif (dapat diukur dari jumlah anak yang aktif menanggapi pertanyaan dan mengikuti permainan).
- b) Peningkatan perhatian dan konsentrasi anak selama sesi belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- c) Pemahaman dasar huruf dan kata melalui permainan gambar-huruf.
- d) Kemampuan bekerja sama dan interaksi sosial antar-anak selama sesi permainan.
- e) Partisipasi guru dalam mengaplikasikan media digital di kelas, yang mencerminkan kemampuan transfer pengetahuan dan keberlanjutan kegiatan

5. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik sebagai berikut:

1. Observasi langsung terhadap perilaku anak selama bermain, termasuk respons terhadap media, fokus perhatian, dan interaksi dengan teman.
2. Wawancara informal dengan guru dan kepala sekolah mengenai kemudahan penggunaan media, efektivitas pembelajaran, dan ketercapaian tujuan.
3. Catatan lapangan yang mendokumentasikan setiap sesi permainan, tantangan yang muncul, serta keberhasilan anak dalam menyelesaikan aktivitas.
4. Analisis reflektif tim pengabdian untuk menilai pencapaian indikator keberhasilan, mengidentifikasi hambatan, dan memberikan rekomendasi perbaikan untuk kegiatan selanjutnya.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan 13 anak usia 5–6 tahun di TK

Tunas Harapan III dengan dukungan tim pengabdian yang terdiri dari 5 orang. Pelaksanaan kegiatan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Web Interacty yang mencakup tiga jenis permainan, yaitu tebak-tebakan anggota tubuh, puzzle digital, dan permainan gambar-huruf.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dalam mengikuti setiap sesi permainan. Pada permainan gambar-huruf, anak-anak tampak aktif mengangkat tangan, menunjuk ke layar, serta menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Respons anak berlangsung cepat dan spontan, menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Interaksi sosial antar anak juga mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang saling membantu, berbagi jawaban, menunggu giliran, serta mengekspresikan kegembiraan bersama ketika berhasil menyelesaikan permainan. Selain itu, tingkat perhatian dan konsentrasi anak terlihat lebih stabil dibandingkan pembelajaran konvensional. Pada sesi puzzle digital, beberapa anak mampu menyelesaikan permainan secara mandiri, sementara anak lainnya memerlukan bimbingan ringan dari guru atau tim pengabdian.

Kegiatan ini juga memberikan pengalaman awal literasi digital dasar bagi anak, meliputi kemampuan mengenal dan menekan ikon di layar, memahami instruksi visual, mengenali simbol digital seperti tombol benar dan salah, serta merespons umpan balik otomatis dari media digital. Anak tidak hanya berperan sebagai pengguna pasif, tetapi terlibat aktif dalam interaksi dengan teknologi secara aman dan terarah.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Web Interacty mampu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, interaksi sosial, serta pengenalan literasi digital dasar pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis Web Interacty memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran anak usia dini. Antusiasme dan keterlibatan aktif anak selama kegiatan sejalan dengan temuan Rantisi (2025) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi anak secara signifikan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Peningkatan interaksi sosial yang terlihat selama kegiatan, seperti saling membantu dan berdiskusi, menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari dan Suyadi (2024) yang menegaskan bahwa permainan interaktif efektif sebagai media pembelajaran holistik yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini.

Dari sisi perhatian dan konsentrasi, penggunaan Web Interacty terbukti mampu mempertahankan fokus anak lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Anak yang biasanya kehilangan perhatian setelah 10–15 menit kegiatan, mampu mempertahankan konsentrasi hingga 25–30 menit. Temuan ini memperkuat pandangan Humaida dan Suyadi (2022) bahwa permainan edukatif berbasis teknologi memberikan stimulasi visual, auditori, dan kinestetik yang dapat memperkuat perhatian serta keterlibatan anak dalam belajar.

Selain itu, permainan gambar-huruf yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam membantu anak mengenal huruf, kata, dan kosakata baru. Temuan ini mendukung penelitian Khoir dan Aminatuzzuhriah (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kosakata dan kemampuan komunikasi anak usia dini. Anak belajar melalui pengalaman langsung, sebagaimana ditegaskan oleh Rahmawati dkk. (2024), bahwa pembelajaran berbasis pengalaman konkret mampu meningkatkan kemampuan bahasa dan saintifik anak.

Dampak positif kegiatan tidak hanya dirasakan oleh anak, tetapi juga oleh guru dan lembaga PAUD. Guru menjadi lebih terbiasa menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran, sehingga memiliki kesiapan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran rutin. Lembaga PAUD juga memperoleh media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara berkelanjutan, memperkuat citra sekolah sebagai lembaga yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Hal ini konsisten dengan temuan Pawitri dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa integrasi media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat tata kelola dan inovasi institusi pendidikan.

Berdasarkan pembahasan tersebut, kegiatan pengabdian lanjutan disarankan untuk menyediakan sesi tambahan bagi anak yang memerlukan pendampingan lebih intensif serta memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru dalam merancang dan mengimplementasikan media digital interaktif agar pemanfaatannya semakin optimal (Sari & Suyadi, 2024; Rahmawati, Mulyana, & Qonita, 2024)

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Interacty* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus efektif bagi anak usia dini. Anak-anak menunjukkan tingkat antusiasme, konsentrasi, serta keterlibatan aktif yang lebih tinggi selama sesi permainan, baik secara individual maupun dalam kelompok. Media pembelajaran interaktif ini tidak hanya mendukung peningkatan literasi digital serta pengenalan huruf dan kosakata, namun juga berperan dalam mendorong perkembangan aspek kognitif, sosial, dan emosional pada anak.

Dari perspektif lembaga, kegiatan ini memberikan kontribusi positif berupa model pembelajaran inovatif yang dapat diadopsi dan dikembangkan lebih lanjut oleh para pendidik. Secara konseptual, pengabdian ini memperkuat konsep bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung melalui media digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman konsep pada anak usia dini (Rantisi, 2025; Sari & Suyadi, 2024).

SARAN

1. Untuk kegiatan pengabdian berikutnya dianjurkan untuk memberikan durasi waktu yang lebih panjang agar seluruh anak dapat menyelesaikan aktivitas digital secara optimal.
2. Pendidik perlu mengikuti pelatihan secara berkala dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.

3. Sekolah disarankan untuk melakukan investasi pada perangkat keras dan jaringan internet yang memadai agar proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lancar dan merata bagi semua peserta didik.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif baru disarankan untuk disesuaikan dengan tema yang lebih variatif seperti cerita, angka, ilmu pengetahuan sederhana, serta nilai-nilai moral guna memperluas cakupan literasi dan keterampilan anak.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada, Kepala Program Studi PG-PAUD Ibu Uswatul Hasni, M.Pd., dan Ibu Dosen Sri Indriani Harianja, M.Pd., serta seluruh staf program studi yang telah memberikan dukungan penuh melalui surat tugas pengabdian masyarakat, sehingga kegiatan pelatihan literasi digital anak usia dini menggunakan *web interactivity* ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah dan guru-guru TK Tunas Harapan III, Kota Baru, Kota Jambi, atas izin lokasi, fasilitas aula, dan kerjasama yang luar biasa selama pelaksanaan pada tanggal 18 November 2025. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi pengembangan pembelajaran inovatif dan literasi digital anak usia dini.

DAFTAR REFERENSI

- Humaida, R. T., & Suyadi. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Journal on Early Childhood*, 4(2) 78 – 87.
- Khoir, A. & Aminatuzzuhriah. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Riview Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3) 12002 – 12008.
- Mauluddia, Y., & Yulindasari, H,. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5) 1209 – 1220.
- Nurhayati, Y., & Chandra, R. D. A. (2025). Literasi Digital Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis Atas Peluang dan Risiko Adikasi di Era Teknologi. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 8(2) 478 – 488.
- Nurkhasyanah, A., & Ichsan. (2024). The Influence of Digital Literacy on The Social Behavior of Early Childhood. *Jurnal Of Early Childhood education*, 4(2), 177 – 190.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4) 3570 – 3577.
- Novitasari, N., dkk. (2025). Transformasi Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Digital: Studi di TK PKK 1 Bangilan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1) 1 – 15.

- Pawitri, A., dkk. (2024). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1) 889 – 898 .
- Rahmawati, F., dkk. (2024). Digitalisasi Pendidikan Melalui Pengembangan Media Digital Interaktif Tema Alam Semesta untuk Memfasilitasi Keterampilan Saintifik Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi AUD*, 10 (1) 57 – 69.
- Rantisi, A. A. (2025). Efektifitas Penggunaan Media Komunikasi Interaktif terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1) 1 – 8.
- Safitri, R. N., dkk (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Berbasis Mobile (web game) untuk Meningkatkan Literasi Dgital Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1) 285 – 298.
- Sari, B. M., & Suyadi. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Prndidikan dan Pembelajaran*, 5(1) 2049 – 2058.