



**PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENGEMBANGKAN KONTEN
EDUKASI DIGITAL BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK ANAK PAUD IT ASYIFA**

***APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN DEVELOPING DIGITAL
EDUCATIONAL CONTENT BASED ON LOCAL CULTURE FOR CHILDREN AT PAUD
IT ASYIFA***

**Sukardi^{1*}, Mohammad Andika², Supardi Ngareng³, Adinda Inayah Wulandari Mangowal⁴,
Nur Oktaviani Talinggo⁵**

^{1*2345}, STMIK Adhi Guna, Palu, Indonesia

^{1*}sukarvi@gmail.com

Article History:

Received: February 16th, 2026

Revised: April 10th, 2026

Published: April 15th, 2026

Abstract: *This Community Service Program (PKM) aims to integrate information technology with the preservation of local culture through the development of digital learning modules based on Kaili culture for PAUD IT Asyifa Palu. The implementation methods include socialization, training for teachers and parents, development of interactive modules, implementation of educational applications, as well as mentoring and evaluation. The results of the program indicate an improvement in teachers' skills in utilizing technology, increased enthusiasm of children toward new learning media, and active involvement of parents. Collaboration with STMIK Adhi Guna and funding support from the Ministry of Higher Education, Research, and Technology (Diktisaintek) have enabled the creation of digital modules and interactive educational applications. This program contributes to children's digital literacy, preservation of local culture, and enhancement of teachers' capacity in developing educational content.*

Keywords: *digital education, local culture, early childhood education, information technology, Kaili.*

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan mengintegrasikan teknologi informasi dengan pelestarian budaya lokal melalui pengembangan modul pembelajaran digital berbasis budaya Kaili untuk PAUD IT Asyifa Palu. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan guru dan orang tua, pengembangan modul interaktif, penerapan aplikasi edukasi, serta pendampingan dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi, antusiasme anak terhadap media belajar baru, dan keterlibatan aktif orang tua. Kolaborasi dengan STMIK Adhi Guna dan dukungan pendanaan dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Diktisaintek) memungkinkan terciptanya modul digital, aplikasi edukasi interaktif. Program ini berkontribusi pada literasi digital anak, pelestarian budaya lokal, dan peningkatan kapasitas guru dalam menghasilkan konten edukasi.

Kata Kunci: edukasi digital, budaya lokal, PAUD, teknologi informasi, Kaili.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menghadirkan peluang besar bagi dunia pendidikan, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Namun, penerapan teknologi sering kali belum mengakomodasi kearifan lokal, padahal integrasi budaya daerah penting untuk menanamkan identitas sejak dini. Kota Palu, Sulawesi Tengah, dengan kekayaan budaya Kaili, membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengenalkan bahasa dan tradisi lokal secara menarik. PAUD IT Asyifa, sebagai lembaga pendidikan anak usia dini berbasis Islam terpadu, memandang perlunya inovasi pembelajaran digital yang relevan dengan budaya setempat. Melalui kolaborasi dengan STMIK Adhi Guna dan dukungan pendanaan Diktisainte, program ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut.

METODE

Kegiatan dilaksanakan selama enam bulan dengan pendekatan partisipatif.

1. Sosialisasi - Menyampaikan tujuan program kepada guru, orang tua, dan pemangku kepentingan melalui presentasi multimedia
2. Pelatihan - Memberi pelatihan guru dan perwakilan orang tua terkait pembuatan konten digital dan pemanfaatan aplikasi
3. Pengembangan Produk - Menyusun dua modul pembelajaran interaktif dan aplikasi edukasi yang memuat cerita rakyat dan bahasa Kaili.
4. Penerapan dan Uji Coba – Modul dan aplikasi diuji di kelas dengan dukungan tablet dan koneksi internet.
5. Pendampingan dan Evaluasi – Monitoring mingguan, pengumpulan masukan, dan perbaikan antarmuka aplikasi.

Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner guru, serta catatan evaluasi selama proses implementasi.

HASIL

Program menghasilkan:

1. Produk teknologi: modul digital interaktif berbasis budaya Kaili, dan aplikasi edukasi.
2. Peningkatan kapasitas guru: guru PAUD IT Asyifa menguasai pengoperasian aplikasi dan pembuatan konten sederhana.
3. Antusiasme peserta didik: anak-anak menunjukkan minat tinggi terhadap kuis interaktif dan cerita digital.
4. Partisipasi orang tua orang tua aktif mendampingi anak saat pembelajaran berbasis aplikasi di rumah.

PEMBAHASAN

Integrasi teknologi informasi dengan konten budaya lokal terbukti efektif menumbuhkan

ketertarikan anak sekaligus melestarikan kearifan daerah. Guru memperoleh sarana pembelajaran inovatif, sementara orang tua menjadi mitra penting dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya *technology-enhanced learning* yang kontekstual dan berbasis budaya. Dukungan Diktisaintek dan kolaborasi STMIK Adhi Guna juga memastikan keberlanjutan, baik dari sisi pendanaan, pendampingan teknis, maupun pengembangan lanjutan. Keberhasilan implementasi di PAUD IT Asyifa menunjukkan potensi replikasi di lembaga PAUD lain di Sulawesi Tengah dan daerah lain di Indonesia.

KESIMPULAN

Program PKM ini berhasil mengembangkan dan menerapkan modul pembelajaran digital berbasis budaya Kaili yang meningkatkan literasi digital anak, keterampilan guru, dan partisipasi orang tua. Keterlibatan STMIK Adhi Guna dan dukungan dana Diktisaintek menjadi faktor kunci keberhasilan. Ke depan, program ini dapat diperluas melalui kolaborasi lintas lembaga, pengembangan fitur aplikasi, dan publikasi hasil ke jurnal ilmiah untuk mendukung adopsi nasional.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendiknas) yang telah memberikan pendanaan dalam rangka melaksanakan program PKM dengan Nomor kontrak induk No. 137/C3/DT.05.00/PL/2025 Tanggal 28 Mei 2025 dan Nomor kontrak turunan No. 913/LL116/AL.04/2025 Tanggal 04 Juni 2025. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada STMIK Adhi Guna, guru, orang tua, dan seluruh tim PAUD IT Asyifa yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- Kemendikbudristek. (2025). *Panduan Hibah Pengabdian kepada Masyarakat*. Jakarta: Ditjen Diktisaintek.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 34(1), 179–225.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Strategi Literasi Digital untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.