



Penerapan Pemrograman Usia Dini Untuk Meningkatkan Literasi Digital Anak

Praditia Putra Setiawan¹

¹ Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Slamet Riyadi

email: praditiaputra.s@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital anak usia dini yang umumnya hanya menggunakan perangkat digital untuk hiburan. Tujuan pengabdian adalah memberikan pelatihan dasar pemrograman sederhana bagi siswa MI Alhuda Cawan, Klaten, sebagai upaya meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir logis, dan kreativitas mereka. Mitra dalam kegiatan ini adalah siswa kelas 6 MI Alhuda Cawan sebanyak 30 orang. Metode yang digunakan berupa ceramah pengantar, praktik pembuatan website biodata sederhana dengan HTML dan CSS, serta pengisian kuesioner dan wawancara. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa siswa antusias, mengalami peningkatan pemahaman dasar logika pemrograman, dan menunjukkan minat melanjutkan pembelajaran coding secara mandiri. Kegiatan ini memberi kontribusi positif dalam mengubah paradigma penggunaan teknologi dari sekadar hiburan menjadi sarana pembelajaran produktif.

Kata Kunci: coding, literasi digital, anak usia dini, pengabdian masyarakat

Abstract

This community service activity is motivated by the low level of digital literacy among young children, who generally use digital devices only for entertainment. The purpose of this service is to provide basic programming training for students at MI Alhuda Cawan, Klaten, as an effort to improve their digital literacy, logical thinking, and creativity. The partners in this activity were 30 sixth-grade students of MI Alhuda Cawan. The method used included an introductory lecture, practice in creating a simple biodata website using HTML and CSS, and the distribution of questionnaires and interviews. The results showed that students were enthusiastic, experienced an increase in understanding basic programming logic, and showed interest in continuing to learn coding independently. This activity contributed positively to shifting the paradigm of technology use from mere entertainment to productive learning.

Keywords: coding, digital literacy, early childhood, community service

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Namun, pada anak usia dini, penggunaan teknologi masih dominan sebagai hiburan, seperti bermain game atau menonton video. Literasi digital seharusnya menjadi keterampilan dasar yang diperoleh sejak dini agar anak mampu memahami dan menggunakan teknologi secara produktif.

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan untuk mengenalkan pemrograman sederhana kepada siswa MI Alhuda Cawan, Klaten. Rumusan masalah kegiatan ini adalah bagaimana memperkenalkan pemrograman sejak dini dapat meningkatkan literasi digital anak. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman dasar pemrograman, mengasah kemampuan berpikir logis, dan membangun minat anak dalam

bidang teknologi.

Kajian literatur sebelumnya menegaskan pentingnya literasi digital sejak dini (Mauluddia & Yulindrasari, 2024), namun penggunaannya masih terbatas pada hiburan (Aliyah & Nurlaila, 2023). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian berbasis coding dipandang relevan sebagai hilirisasi hasil penelitian yang mendukung peningkatan literasi digital anak. Selain itu, keterlibatan orang tua juga menjadi faktor penting dalam penguatan literasi digital anak sejak dini (Munawara et al., 2019).

Tambahan literatur terbaru juga menunjukkan bahwa pengenalan coding sejak usia dini melalui game maupun praktik *unplugged* memberikan dampak positif terhadap pemahaman anak dan memunculkan minat belajar lebih lanjut (Sugiana et al., 2023; Hidayati et al., 2023). Lebih jauh, implementasi literasi digital di sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kesiapan anak dalam menghadapi perkembangan teknologi (Naimah et al., 2024).

Sementara literasi digital sering diidentikkan dengan penggunaan perangkat untuk hiburan, temuan terbaru menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang tepat—seperti coding berbasis game maupun website edukatif—anak usia dini justru dapat memperoleh manfaat yang lebih besar, termasuk penguatan logika berpikir dan keterampilan sosial (Hidayati et al., 2023; Fairuzillah & Dirgantara, 2024).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di MI Alhuda Cawan, Klaten. Mitra pengabdian adalah 30 siswa kelas 6.

Metode pelaksanaan meliputi:

1. Pemberian pengantar materi literasi digital dan dasar pemrograman.
2. Praktik langsung pembuatan website biodata sederhana menggunakan HTML dan CSS dengan aplikasi Visual Studio Code.
3. Observasi kelas, wawancara, dan kuesioner untuk mengukur pemahaman dan minat siswa.



Gambar 1. Foto Pengenalan Website sederhana berbasis HTML dan CSS



Gambar 2. Partisipasi aktif siswa dalam menuliskan coding Website Sederhana berbasis HTML dan CSS

Tabel 1. Metode Pengumpulan Data

Metode	Tujuan	Partisipan
Observasi Kelas	Mengamati aktivitas belajar siswa dan strategi dalam pengenalan coding	Siswa
Wawancara Terstruktur	Menggali persepsi siswa mengenai pembelajaran pengenalan coding dan pemrograman sederhana	Siswa
Kuesioner	Mengukur pemhamaman dan ketertarikan siswa terhadap pemrograman usia dini	Siswa

Tabel 2. Instrumen Identifikasi Kebutuhan Khusus

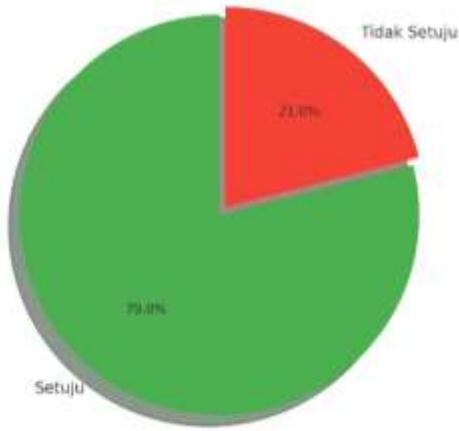
Kategori	Indikator
Pemahaman Dasar	Mampu mengikuti instruksi, mengenali logika sederhana, mampu membuat simulasi pemahaman dasar
Ketertarikan	Tertarik mencoba lagi, aktif bertanya, menunjukkan minat di luar jam pelajaran
Manfaat	Merasa terbantu memahami cara kerja teknologi , berpikir lebih logis dan kreatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini mendapat respon positif dari siswa maupun guru. Sebagian besar siswa menyatakan antusias mengikuti praktik pembuatan website, mampu memahami logika dasar pemrograman, dan menunjukkan minat melanjutkan pembelajaran coding secara mandiri.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Pemahaman dan Ketertarikasn Siswa terhadap Pemrograman

No	Metode	Setuju(%)	Tidak setuju (%)
1	Saya tertarik mempelajari coding dengan Visual Studio Code	86%	14%
2	Saya memahami dasar- dasar logika pemrograman setelah praktik pembuatan Website Biodata Sederhana	80%	20%
3	Pembelajaran coding membuat saya berpikir lebih kritis dan logis	83 %	17%
4	Saya ingin belajar coding lebih lanjut dirumah atau diluar sekolah	78%	22%
5	Coding membuat saya lebih memahami bagaimana teknologi bekerja	90%	10%



Gambar 3. Diagram Lingkaran Pemahaman dan Ketertarikan siswa

Hasil kuesioner menunjukkan:

- 86% siswa tertarik mempelajari coding lebih lanjut.
- 80% siswa memahami dasar-dasar logika pemrograman setelah praktik.
- 83% siswa merasa coding membuat mereka berpikir lebih kritis dan logis.
- 90% siswa menyatakan coding membantu memahami cara kerja teknologi.

Selain itu, guru menilai kegiatan ini efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran digital. Dokumentasi kegiatan menunjukkan keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemrograman sederhana terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir logis, dan kreativitas siswa MI Alhuda Cawan. Hambatan yang ditemui antara lain keterbatasan fasilitas perangkat komputer dan variasi kemampuan awal siswa. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan materi yang lebih variatif serta dukungan perangkat yang memadai agar hasil lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada MI Alhuda Cawan, Klaten, yang telah menjadi mitra pengabdian serta Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang mendukung kegiatan ini.

PUSTAKA

Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan

anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>

Aliyah, S., & Nurlaila, E. (2023). Pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi di Kelompok Bermain Asy-Syuar. *Anaking: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 143–151. <https://doi.org/10.37968/anaking.v2i1.444>

Sugiana, S., Prasetyo, T. R., Pradini, S., & Irzalinda, V. (2023). Pemahaman guru PAUD tentang pembelajaran coding untuk anak usia dini. *Jurnal Aulad*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.394>

Hidayati, N., Nurjanah, S., & Lestari, W. (2023). Praktik unplugged coding berbasis daily lives meningkatkan kemampuan computational thinking anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 45–58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/57349>

Naimah, N., Muttaqin, M. F., & Meilina, M. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>

Fairuzillah, M. N., & Dirgantara, Y. (2024). The advantages of Qur'an memorization toward children's social-emotional development. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(4), 796–806. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.3922>

Munawara, M., Muniroh, F., Achmad, R., & Prihatin, T. (2019). Keterlibatan orang tua dalam pendidikan literasi digital anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2019(1), 272–279. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/272>