

Pendampingan Literasi Digital Guru Paud Melalui Pemanfaatan *Smartphone* Untuk Produksi Video Pembelajaran Kontekstual

Lilianti^{1*)}, Deden Plasna²⁾, Asliatin³⁾, Iin Nurnaningsih⁴⁾, Suliani⁵⁾, Samsudin⁶⁾, Sinarlin F⁷⁾,
Sunarmin⁸⁾, Rusdin⁹⁾, Arzak¹⁰⁾

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

Email: lilianti@umkendari.ac.id¹, dedenplasna10@gmail.com², asliatinh@gmail.com³,
iinnurnaningsih63@gmail.com⁴, anhysuliani@gmail.com⁵, samsuddinpenjas@gmail.com⁶,
sinarlinfirdaus@gmail.com⁷, sunarmin891@gmail.com⁸, cun_geo01@yahoo.co.id⁹,
arhyarzak45@gmail.com¹⁰

Abstract: *This community service program aims to improve the digital literacy of Pelita Ibu Kendari PAUD teachers, specifically in producing contextual learning videos based on the Canva application through the use of smartphones. The implementation method uses a participatory learning-by-doing approach, implemented on January 2, 2026. The results of the activity showed significant changes; before mentoring, only 2 teachers (33.3%) were able to make simple videos, while after the program, all teachers (100%) succeeded in producing at least 2 local context-based learning videos with a duration of 3–5 minutes that integrate the child's environment and the teacher's personal figure. In conclusion, structured mentoring based on portable devices has proven effective as a model for strengthening PAUD teachers' digital literacy that is applicable and sustainable.*

Abstrak: *Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru PAUD Pelita Ibu Kendari secara spesifik dalam memproduksi video pembelajaran kontekstual berbasis aplikasi Canva melalui pemanfaatan smartphone. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan learning by doing yang partisipatif, dilaksanakan pada 2 Januari 2026. Hasil kegiatan menunjukkan perubahan signifikan; sebelum pendampingan, hanya 2 guru (33,3%) yang mampu membuat video sederhana, sedangkan setelah program, seluruh guru (100%) berhasil memproduksi minimal 2 video pembelajaran berbasis konteks lokal berdurasi 3–5 menit yang mengintegrasikan lingkungan sekitar anak dan figur guru secara personal. Kesimpulannya, pendampingan terstruktur berbasis perangkat portabel terbukti efektif sebagai model penguatan literasi digital guru PAUD yang aplikatif dan berkelanjutan.*

Keywords: *Digital Literacy, ECE Teacher, Smartphone, Learning Video, Contextual Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan motorik anak Wahyudi et al., (2024), Pada tahap ini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Dalam konteks pendidikan masa kini, guru PAUD tidak hanya dituntut mampu menyelenggarakan pembelajaran secara konvensional, tetapi juga perlu memiliki literasi digital yang memadai agar dapat memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan anak. Sebagaimana Bian et al., (2024); Tangse (2022), menegaskan bahwa praktik literasi dalam pendidikan anak usia dini sangat berkaitan dengan persepsi dan kesiapan guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna.

Transformasi digital di bidang pendidikan telah mengubah cara guru merancang dan menyampaikan pembelajaran. Menurut Husna et al., (2023); Pebriana et al., (2025), menjelaskan bahwa kemampuan literasi digital guru PAUD menjadi aspek penting dalam mendukung proses pembelajaran, terutama ketika guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi secara efektif. Hal ini diperkuat oleh Wati & Nurhasannah, (2024) yang menunjukkan bahwa kompetensi digital guru PAUD masih memerlukan penguatan, terutama pada aspek pembuatan konten, pengelolaan pembelajaran, pemecahan masalah, dan penguasaan teknis.

Pada pendidikan anak usia dini, penggunaan media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik apabila dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. media pembelajaran digital dapat menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun apabila digunakan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran. Hudain et al., (2023) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis *video* berpengaruh terhadap motivasi belajar anak. Selain itu Budiarti et al., (2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini karena bersifat visual, menarik, dan mudah digunakan.

Meskipun demikian, di lapangan masih banyak guru PAUD yang lebih berperan sebagai pengguna media digital daripada produsen media pembelajaran Kuntari, (2023) menjelaskan bahwa literasi digital guru berkaitan erat dengan kualitas stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini Sugiarti, (2012), juga menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada satuan PAUD masih menghadapi kendala kemampuan dan motivasi guru dalam menggunakan TIK sebagai alat bantu mengajar. Di sisi lain Bintang et al., (2024) menekankan bahwa penerapan multimedia interaktif pada PAUD masih belum optimal karena keterbatasan guru dalam penguasaan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Pelita Ibu Kendari, diketahui bahwa anak-anak lebih tertarik ketika guru menggunakan media *visual* dan *audio-visual* dibandingkan media konvensional seperti buku gambar atau papan tulis. Namun, guru masih cenderung menggunakan *video* dari *YouTube* atau platform digital lain tanpa modifikasi sesuai konteks pembelajaran di kelas. Media yang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik lingkungan anak, bahasa sehari-hari, dan pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, guru menganggap pembuatan media digital sebagai sesuatu yang rumit, membutuhkan keterampilan teknis tinggi, dan memerlukan biaya besar. Padahal, seluruh guru telah memiliki *smartphone* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana produksi *video* pembelajaran sederhana.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pengabdian yang bersifat praktis, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Pemanfaatan *smartphone* sebagai alat produksi *video* pembelajaran menjadi pilihan yang relevan karena perangkat tersebut telah akrab digunakan oleh guru dalam kehidupan sehari-hari. Dengan dukungan aplikasi yang mudah dioperasikan, seperti *Canva*, guru

diharapkan dapat memproduksi *video* pembelajaran secara mandiri dan kontekstual. Hal ini juga sejalan dengan temuan Kisworo et al., (2022), bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran *video*. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini secara spesifik bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital guru PAUD Pelita Ibu Kendari dalam mengoptimalkan perangkat *smartphone* sebagai media produksi *video* pembelajaran secara mandiri. Melalui program ini, keterampilan praktis guru ditingkatkan secara bertahap dalam merancang skenario, melakukan perekaman, hingga menyunting *video* pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi Canva.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 2 Januari 2026 yang bertempat di PAUD Pelita Ibu Kendari dengan melibatkan enam orang guru PAUD sebagai peserta utama pendampingan. Seluruh rangkaian kegiatan ini dijalankan secara kolaboratif oleh tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Magister Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari. Dalam pelaksanaannya, bahan utama yang digunakan bertumpu pada pemanfaatan perangkat *smartphone* milik guru sendiri. Pemilihan telepon pintar ini didasarkan pada pertimbangan praktis, kemudahan akses, serta fakta bahwa perangkat tersebut telah menjadi bagian dari aktivitas keseharian guru, sehingga program dapat terlaksana secara efisien tanpa memerlukan pengadaan alat tambahan yang mahal.

Sementara itu, perangkat lunak yang diaplikasikan adalah Canva karena menyediakan ragam fitur penyuntingan *video* sederhana yang ramah pengguna, seperti pemotongan *video*, penambahan teks, penyisipan suara, serta penggabungan gambar dan elemen visual pendukung. Untuk mengoptimalkan luaran, pelatihan ini juga ditunjang oleh bahan pendukung berupa tema pembelajaran mingguan PAUD, materi ajar yang diselaraskan dengan kurikulum satuan pendidikan, lembar panduan praktik, contoh *video* pembelajaran, serta instrumen evaluasi komprehensif berupa lembar observasi, lembar refleksi guru, dan format penilaian produk *video*.

Pendekatan operasional yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan partisipatif dengan strategi *learning by doing*. Pendekatan ini dipilih karena dinilai sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran orang dewasa (*andragogy*), khususnya bagi pendidik PAUD yang membutuhkan pengalaman dan simulasi langsung dalam mempraktikkan pengadopsian teknologi digital sebagai media instruksional. Model pendampingan berbasis praktik mandiri semacam ini didukung oleh kajian Lilianti et al., (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media *video* dapat meningkatkan kemampuan guru secara signifikan dalam

menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Selaras dengan hal tersebut, temuan dari Surur et al., (2024) juga memperlihatkan bahwa program pelatihan yang berbasis pada praktik langsung mampu meningkatkan wawasan, literasi digital, serta keterampilan teknis guru PAUD dalam merancang ragam media digital interaktif berbasis aplikasi Canva.

Seluruh alur pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diwujudkan ke dalam tiga tahapan berkesinambungan yang dijalankan secara sistematis. Tahap pertama merupakan fase persiapan yang dilakukan melalui observasi awal dan diskusi mendalam bersama pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi riil mitra, analisis kebutuhan pelatihan, sekaligus memetakan kendala spesifik yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media digital. Pada fase awal ini, dilakukan pula penilaian awal (*pre-assessment*) guna mengetahui rekam jejak atau pengalaman dasar guru dalam membuat video pembelajaran serta mengukur tingkat kepercayaan diri awal mereka terhadap integrasi teknologi. Tahap kedua dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan intensif yang dialokasikan selama dua hari. Materi yang diberikan mencakup pengenalan literasi digital guru, teknik optimalisasi *smartphone* sebagai alat produksi media, penyusunan skenario video pembelajaran sederhana, teknik pengambilan gambar, hingga penyuntingan video menggunakan Canva. Pada fase ini, guru didampingi secara langsung untuk mempraktikkan siklus perekaman dan penyuntingan video, di mana guru diposisikan sebagai subjek utama yang aktif merancang dan memproduksi konten pembelajaran. Strategi penempatan guru sebagai produsen aktif ini sejalan dengan pandangan Askahar dan Akbar (2025) yang menegaskan pentingnya penguatan kapasitas guru dalam mengelola dan memanfaatkan multimedia interaktif secara praktis dan aplikatif.

Rangkaian program pengabdian ini kemudian ditutup dengan tahap ketiga yaitu evaluasi dan refleksi untuk meninjau keberhasilan intervensi yang telah diberikan. Proses evaluasi dilakukan melalui penilaian akhir (*post-assessment*), observasi keterampilan guru, dan penilaian berkala terhadap kualitas produk video yang dihasilkan. Diskusi refleksi bersama diselenggarakan guna memetakan transformasi pemahaman, perkembangan keterampilan teknis, serta penguatan aspek psikologis guru pasca-pendampingan. Keberhasilan dari keseluruhan kegiatan pengabdian ini diukur berdasarkan indikator capaian yang jelas dan terukur, meliputi kemampuan mandiri guru dalam merekam video pembelajaran menggunakan *smartphone*, keterampilan melakukan penyuntingan video sederhana memanfaatkan aplikasi Canva, keberhasilan setiap guru dalam memproduksi minimal dua video pembelajaran berbasis konteks lokal dengan durasi tiga hingga lima menit, serta adanya peningkatan kepercayaan diri yang signifikan pada guru dalam mendayagunakan teknologi digital sebagai instrumen media pembelajaran harian mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD Pelita Ibu Kendari telah terbiasa menggunakan *smartphone* untuk komunikasi sehari-hari, tetapi belum optimal memanfaatkannya sebagai media produksi pembelajaran. Guru cenderung menggunakan *video* dari platform publik tanpa menyesuaikan isi, bahasa, maupun konteks dengan kebutuhan anak. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru masih berada pada posisi sebagai konsumen media pembelajaran digital, bukan produsen media pembelajaran Melisa, (2024). Kondisi serupa juga diungkapkan oleh Bintang et al., (2024) bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAUD masih terkendala oleh kemampuan dan motivasi guru.

Hasil *pre-assessment* menunjukkan bahwa dari 6 guru yang terlibat, hanya 2 guru (33,3%) yang pernah mencoba membuat *video* pembelajaran sederhana, sedangkan 4 guru lainnya (66,7%) belum pernah memproduksi *video* pembelajaran secara mandiri. Seluruh guru (100%) menyatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan *video* dari *YouTube* atau sumber lain tanpa melakukan modifikasi. Temuan ini sejalan dengan Safitri et al., (2025) menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital guru PAUD masih perlu diperkuat, khususnya dalam aspek produksi dan distribusi konten pembelajaran. Selain hambatan teknis, guru juga menunjukkan hambatan psikologis. Beberapa guru merasa tidak percaya diri untuk tampil di depan kamera, khawatir melakukan kesalahan teknis, dan menganggap penyusunan media digital sebagai pekerjaan yang sulit. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penguatan literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis, tetapi juga dengan keberanian guru untuk mencoba, bereksperimen, dan merefleksikan praktik pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan Egok, (2024) yang menekankan bahwa peningkatan literasi digital guru berkaitan erat dengan kesiapan profesional guru menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

Pada tahap pendampingan, *smartphone* terbukti menjadi perangkat yang paling mudah diterima guru karena telah akrab dengan aktivitas sehari-hari mereka. Guru mulai menyadari bahwa perangkat yang selama ini digunakan untuk komunikasi, dokumentasi, dan media sosial dapat dimanfaatkan pula untuk menghasilkan *video* pembelajaran sederhana. Hal ini penting karena penggunaan perangkat yang dekat dengan kehidupan guru dapat mengurangi hambatan awal dalam belajar teknologi. Temuan ini sejalan dengan Maghfiroh et al., (2026) yang menyatakan bahwa literasi digital guru PAUD berkembang lebih baik ketika guru memanfaatkan teknologi yang dekat dengan kebutuhan praktik pembelajaran sehari-hari. Penggunaan aplikasi *Canva* juga sangat membantu karena menyediakan fitur penyuntingan yang mudah dipahami. Guru dapat memotong *video*, menambahkan teks, memasukkan suara, serta menyusun tampilan *video* secara sederhana tanpa memerlukan keterampilan teknis tingkat lanjut.

Temuan ini sejalan dengan Nuryani et al., (2025) mengatakan bahwa media berbasis *Canva* efektif digunakan untuk mendukung kreativitas dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif pada PAUD. Selama proses pendampingan, guru mulai belajar menyusun skenario pembelajaran

singkat, menentukan materi yang sesuai dengan tema belajar anak, memilih bahasa yang sederhana, dan menampilkan diri mereka sendiri sebagai figur utama dalam *video*. Kehadiran guru dalam *video* menjadi nilai tambah karena anak dapat melihat wajah dan mendengar suara yang telah mereka kenal. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, kedekatan emosional semacam ini penting karena memengaruhi rasa aman, minat, dan kenyamanan anak dalam belajar. Hal ini didukung Mauluddia & Yulindrasari, (2024) menjelaskan terkait guru yang memiliki persepsi positif terhadap pemanfaatan media *video* akan berdampak baik pada perilaku dan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

Hasil *post-assessment* menunjukkan adanya perbaikan yang nyata pada keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Setelah kegiatan pendampingan, seluruh guru (100%) berhasil menghasilkan minimal 2 *video* pembelajaran berdurasi 3–5 menit menggunakan *smartphone* dan aplikasi *Canva*. *Video* yang dihasilkan memuat materi sederhana sesuai tema pembelajaran, menampilkan guru sebagai figur utama, menggunakan bahasa yang dipahami anak, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai konteks visual pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan telah membantu guru bergerak dari posisi pengguna media digital menuju produsen media pembelajaran digital sederhana. Perubahan kondisi guru sebelum dan sesudah kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perubahan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Indikator	Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan
Guru yang pernah membuat <i>video</i> pembelajaran	2 guru (33,3%)	6 guru (100%)
Guru yang mampu merekam <i>video</i> pembelajaran mandiri	2 guru (33,3%)	6 guru (100%)
Guru yang mampu mengedit <i>video</i> sederhana di <i>Canva</i>	1–2 guru terbatas	6 guru (100%)
Guru yang menghasilkan minimal 2 <i>video</i> pembelajaran	0 guru	6 guru (100%)
Guru yang menggunakan <i>video</i> kontekstual buatan sendiri	0 guru	6 guru (100%)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mengubah cara pandang guru terhadap teknologi. Guru mulai melihat teknologi bukan sebagai beban tambahan, melainkan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian materi dan memperkuat keterlibatan anak dalam pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan Kisworo et al., (2022); Mubaroq et al., (2025) yang sama-sama menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Temuan ini juga sejalan dengan Styowati & Utami, (2022) mengatakan bahwa *video* pembelajaran yang dikembangkan secara tepat dapat dinyatakan valid dan

praktis digunakan pada pembelajaran anak usia dini. Selain itu, Fitria (2014) juga menyimpulkan bahwa media *audiovisual* mampu mendukung perkembangan kemampuan anak usia dini, sehingga *video* pembelajaran kontekstual yang dibuat guru berpotensi memberi manfaat lebih luas pada proses belajar anak.

Pendampingan ini juga memberikan dampak tidak langsung terhadap anak dan orang tua. Guru melaporkan bahwa anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika belajar menggunakan *video* yang dibuat oleh guru mereka sendiri. Anak tampak lebih fokus karena materi disajikan dengan bahasa yang familiar, visual yang dekat dengan lingkungan mereka, dan figur guru yang telah dikenal sehari-hari. Temuan ini sejalan pendapat Hudain et al., (2023) bahwa media pembelajaran berbasis *video* berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar anak. Orang tua juga merasakan manfaat dari penggunaan *video* pembelajaran buatan guru. Materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami karena sesuai dengan konteks belajar anak di rumah. Selain itu, kehadiran figur guru dalam *video* membantu orang tua merasa lebih yakin dalam mendampingi anak belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan guru tidak hanya memperkuat interaksi guru-anak, tetapi juga mempererat hubungan antara sekolah dan keluarga dalam proses belajar anak.

Secara lebih luas, keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital guru PAUD tidak selalu harus dimulai dari teknologi yang kompleks. Pemanfaatan perangkat yang telah dimiliki guru, seperti *smartphone*, justru lebih efektif karena mengurangi hambatan psikologis maupun teknis. Ketika guru merasa perangkat yang digunakan dekat dengan kehidupan mereka, proses belajar teknologi menjadi lebih alami dan tidak menimbulkan resistensi yang besar. Temuan ini mendukung Maghfiroh et al., (2026) yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital guru PAUD tercermin dari kemahiran penggunaan teknologi dan kreativitas dalam pengembangan *video* pembelajaran.

Pendampingan berbasis praktik langsung juga terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Dalam kegiatan ini, guru tidak hanya menerima materi tentang literasi digital, tetapi juga mengalami langsung proses merancang, merekam, dan menyunting *video* pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Kisworo et al., (2022) menekankan bahwa *workshop* atau pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan keterampilan teknologi guru secara nyata. Artinya, dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, pendekatan partisipatif dan *learning by doing* menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru.

Aspek kontekstual dari *video* pembelajaran yang dihasilkan juga menjadi salah satu kekuatan kegiatan ini. *Video* yang menampilkan wajah dan suara guru, menggunakan bahasa sehari-hari, serta memanfaatkan lingkungan sekitar anak dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Dalam perspektif PAUD, pembelajaran yang dekat dengan pengalaman nyata anak sangat penting karena anak belajar lebih baik ketika materi dikaitkan dengan situasi yang mereka kenal. Hal

ini selaras dengan Fitria et al., (2025); Purwawijaya et al., (2024); Novitasari et al., (2025) yang menunjukkan bahwa media digital dan multimedia interaktif dapat mendukung pengembangan literasi dini ketika dirancang sesuai karakteristik anak. Dengan demikian, penggunaan *smartphone* untuk memproduksi *video* pembelajaran kontekstual tidak hanya memperkuat literasi digital guru, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih humanis, dekat, dan relevan bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Pendampingan literasi digital melalui pemanfaatan *smartphone* sebagai media produksi *video* pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru PAUD Pelita Ibu Kendari dalam merancang, merekam, dan menyunting media pembelajaran digital sederhana. Sebelum pendampingan, sebagian besar guru belum pernah membuat *video* pembelajaran secara mandiri dan masih bergantung pada konten dari platform publik. Setelah pendampingan, seluruh guru berhasil menghasilkan minimal 2 *video* pembelajaran yang sesuai dengan tema belajar, menggunakan bahasa yang dekat dengan anak, serta menampilkan guru sebagai figur utama dalam penyampaian materi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. *Video* pembelajaran yang dihasilkan juga memberi dampak positif terhadap keterlibatan anak dan memudahkan orang tua dalam mendampingi belajar di rumah. Dengan demikian, pendampingan berbasis perangkat sederhana dan praktik langsung dapat menjadi model penguatan literasi digital guru PAUD yang efektif, aplikatif, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Ketua Yayasan Pelita Ibu, Kepala PAUD Pelita Ibu Kendari, serta seluruh guru peserta yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697–4704. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752>
- Askahar, A., & Akbar, M. (2025). Klinik Guru Digital: Pendekatan Inovatif Untuk Transformasi Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 67–76. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i1.490>

- Bian, Y., Lilianti, L., Mokodompit, M., Sari, Y. P., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva For Education dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka: Sebuah Analisis Studi Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 6(1), 12–20.
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis penggunaan teknologi pada proses pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873–884. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.810>
- Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, E., & Purwanti, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1821–1838. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1821-1838.2023>
- Egok, A. S. (2024). Pelatihan literasi digital untuk guru SD dalam mencetak smart kids di era teknologi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(4), 1767–1777. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i4.1140>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Fitria, A., Mukaromah, H., & Septasari, D. (2025). Literanu: Media Animasi Interaktif pada Pembelajaran Literasi dan Numerisasi untuk Anak Usia Dini. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 9(3), 975–984. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v9i3.32434>
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, Juhanis, Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak? *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4881–4891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924>
- Husna, K., Fadhilah, F., Harahap, U. H. S., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi peran guru di era digital: Tantangan dan peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Sakti, A. B. O., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi pendidik PAUD nonformal di Kota Semarang. *Abdimas*, 26(1). <https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.33745>
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 90–94. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>
- Lilianti, L., Adam, A., Nurzaima, N., & Mujiati, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint untuk Guru PAUD. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, Dan Dakwah*, 4(2), 22–30. <https://doi.org/10.32939/altifani.v4i2.4676>
- Maghfiroh, Z. D., Adhe, K. R., Saroinsong, W. P., Kristanto, A., Istiq'faroh, N., & Haq, M. . (2026). Literasi Digital Guru PAUD Dalam Mengembangkan Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10((1)), 514–526. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7779>
- 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>

- Melisa, M. (2024). Analisis kesiapan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran kurikulum merdeka. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 3(1), 443–462. <https://doi.org/10.56436/mijose.v3i1.304>
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 950–960. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Novitasari, N., Nur'Aini, A. N., & Rahman, T. A. (2025). Transformasi Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Digital di TK PKK 1 Bangilan. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–15. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v6i1.11596>
- Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(3), 436–443. <https://doi.org/10.59025/q3pqtq26>
- Pebriana, P. H., Rosidah, A., & Nurhaswinda, N. (2025). Peningkatan literasi digital guru untuk pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(1), 137–148. <https://doi.org/10.31004/jh.v5i1.2177>
- Priyanti, E., & Haryanto, H. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 7(4), 4585–4598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>
- Purwawijaya, E., Wayahdi, M. R., & Ruziq, F. (2024). Peningkatan Literasi Awal pada Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia dengan Pemanfaatan Website Interaktif di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 8–14. <https://doi.org/https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/article/view/7>
- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi digital dalam dunia pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiarti, Y. (2012). Pendayagunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Teknodik*, 16(1), 45–58. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.7>
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98. <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1715>
- Tangse, U. H. M. (2022). Literasi dalam pendidikan anak usia dini: Pentingnya lingkungan terhadap kemampuan membaca awal anak usia dini. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 6(1). <https://doi.org/10.58822/tbq.v6i1.76>
- Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. (2024). Pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini: Menyelaraskan aspek kognitif, emosional dan sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 33–72. https://doi.org/wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotsky

Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan kompetensi guru dalam menghadapi era digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155.