

Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Ahmad Gani*¹, Taufik Hidayat²

¹Program Studi Teknik Komputer, Fakultas, Universitas Bina Saran Informatika, Indonesia

²Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Wiralodra, Indonesia

*Penulis Korespondensi :Penulis (e-mail: ahmad.hmg@bsi.ac.id)

Abstrak

Pendidikan anak usia dini adalah fase penting dalam pembentukan karakter manusia dan dasar keilmuan. Dengan berkembangnya teknologi informasi, ada peluang untuk memasukkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui konten edukasi digital. Penelitian ini berfokus pada pendidik yang bekerja di lingkungan pendidikan anak usia dini untuk membuat workshop pembuatan konten digital. Tujuan utama adalah untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan pendidik dalam membuat konten digital yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Workshop ini melibatkan praktik langsung, diskusi kelompok, dan instruksi. Hasilnya menunjukkan bahwa para pendidik dapat membuat konten edukasi digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini, bahwa teknologi harus dimasukkan ke dalam pendidikan anak usia dini dan bahwa pendidik harus berperan aktif dalam membuat lingkungan belajar yang inovatif. Hasil dari pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan jenis ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini dalam era digital saat ini.

Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Konten Edukasi Digital, Pembelajaran Interaktif, Teknologi Informasi

Abstract

Early childhood education is an important phase in the formation of human character and scientific foundation. With the development of information technology, there is an opportunity to incorporate more interactive and engaging learning methods through digital educational content. This research focuses on educators working in an early childhood education environment to create a digital content creation workshop. The main objective is to improve educators' skills and knowledge in creating effective and engaging digital content for children. The workshop involved hands-on practice, group discussion, and instruction. The results show that educators can create digital educational content that is innovative and suitable for early childhood learning needs, that technology should be incorporated into early childhood education and that educators should play an active role in creating innovative learning environments. The results of this community service show that this type of training is very important to improve the quality of early childhood education in today's digital era.

Keywords: Early Childhood Education, Digital Educational Content, Interactive Learning, Information Technology

1. PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 muncul teknologi-teknologi baru yang mengakibatkan perubahan yang luar biasa di hampir semua bidang kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan[8]. Pendidikan anak usia dini mengalami perubahan besar di era komputer dan internet saat ini. Pemanfaatan konten edukasi digital sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Konten digital memberi anak platform interaktif yang memungkinkan mereka untuk memperkaya pengalaman belajar mereka dengan cara yang menarik dan inovatif. Menciptakan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak usia dini, bagaimanapun, harus diperhatikan secara serius serta pendekatan konseptual untuk desain program profesional tambahan "Bantuan psikologis dan pedagogis untuk keluarga dengan anak kecil"[1]. Menciptakan konten digital yang tidak hanya menarik tetapi juga pedagogis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak adalah tantangan utama. Pembelajaran dan penilaian semakin dimediasi oleh teknologi digital. Dengan demikian, pengalaman peserta didik dengan. Pendidikan harus merangkul teknologi dan metode pengajaran baru untuk memenuhi kebutuhan siswa yang terus berubah[7]

Teknologi digital ini semakin penting, karena dapat mempengaruhi pembelajaran dan penilaian[5]. Penilaian guru tentang bagaimana mereka dapat menerapkan dan menanamkan teknologi digital ke dalam praktik pedagogi mereka.[13] Pemahaman yang lebih dalam tentang cara menggunakan teknologi dalam kurikulum anak usia dini sangat diperlukan. Tujuan utama dari workshop ini adalah untuk memberikan pendidik dan praktisi keterampilan yang diperlukan untuk membuat dan menerapkan konten edukasi digital yang efektif untuk pendidikan anak usia dini. belajar menggunakan kamera digital dan berlatih membuat fotograferis. Data dikumpulkan melalui foto-foto yang diambil oleh anak-anak, rekaman video [2] Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menemukan cara terbaik untuk memasukkan konten digital ke dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Banyak penelitian dan studi yang berkaitan dengan pembuatan konten edukasi digital telah dimasukkan dalam penelitian literatur ini. Daftar referensi utama mencakup artikel dan prosiding konferensi tentang teknologi pendidikan, teori tentang pembelajaran anak usia dini, dan studi kasus penggunaan teknologi dalam pendidikan. Jika dibandingkan dengan setumpuk buku catatan, iPad relatif ringan. Jika dibandingkan dengan buku yang berat, menjelajahi E-book lebih mudah.[4]

Sasaran workshop ini adalah guru dan praktisi pendidikan anak usia dini. Profil mereka termasuk latar belakang pendidikan mereka, pengalaman mengajar, dan pengetahuan teknologi. Situasi saat ini menunjukkan bahwa kompetensi yang lebih baik diperlukan dalam teknologi pendidikan, khususnya dalam menerapkan konten digital untuk anak usia dini. Tempat yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan ini sangat beragam, dari segi fisik, sosial, ekonomi, dan lingkungan. Salah satu potensi ini adalah akses teknologi, keberagaman sosial-ekonomi siswa, dan karakteristik lingkungan pendidikan anak usia dini lokal. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memaksimalkan kemampuan-kemampuan tersebut dalam pembuatan konten edukasi digital. Di masa lalu, banyak upaya telah dilakukan untuk memasukkan teknologi ke dalam pendidikan anak usia dini. Misalnya, penggunaan "minigames" digital untuk mendukung kualitas pendidikan anak usia dini telah digunakan, penting untuk meningkatkan dan membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan menggunakan inklusif, terutama sebagai alat pedagogis dan motivasi dalam pendidikan anak usia dini.[3]. Sektor pendidikan di seluruh dunia beradaptasi dengan peningkatan pembelajaran digital yang tak terelakkan.[6]

Keinginan pembelajaran profesional pendidik anak usia dini dan nilai potensial dari pembelajaran mobile dalam menyediakan akses ke pembelajaran profesional bagi pendidik anak usia dini yang bekerja di lingkungan dengan sumber daya terbatas dan terbatas secara geografis.[9]. Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini anak usia dini dikonseptualisasikan kembali dari pembelajaran anak usia dini pembelajaran pada anak usia dini anak usia dini pedagogi dan pengaturan ketika anak-anak.[10] Perkembangan informasi dan teknologi pada beberapa tahun terakhir ini semakin pesat, keberadaannya keberadaannya memberikan dampak yang luar biasa dalam menciptakan generasi-generasi bangsa yang unggul

dan berdaya saing mengikuti literasi digital yang terus meningkat di sekitar kita. Secara keseluruhan, ada inisiatif nasional yang mempromosikan pendidikan teknologi, tetapi tingkat penyerapan di sekolah-sekolah masih sangat rendah[11]. Sektor ini memiliki perspektif yang beragam dan kompleks, termasuk apresiasi terhadap kesempatan belajar dan mengajar yang diberikan melalui teknologi, serta kepedulian terhadap kesehatan anak dan kewarganegaraan digital

2. METODE

Dalam metode penerapan dalam "Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital untuk Pendidikan Anak Usia Dini", kita bisa membaginya menjadi beberapa langkah utama:

Alur Workshop

1. **Pendahuluan dan Pemahaman Dasar:** Memperkenalkan konsep dasar pembuatan konten edukasi digital, pentingnya pendidikan anak usia dini, dan tujuan workshop.
2. **Pelatihan Teknis:** Mengajarkan peserta cara membuat konten digital yang menarik dan mendidik, termasuk pemilihan alat dan platform.
3. **Praktek dan Simulasi:** Peserta membuat konten mereka sendiri dan mendapatkan umpan balik.
4. **Penerapan dan Evaluasi:** Peserta menerapkan keterampilan dalam lingkungan nyata (misalnya sekolah atau komunitas) dan melakukan evaluasi.

Metode Penerapan

- **Metode Interaktif:** Menerapkan metode pembelajaran interaktif seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.
- **Pendekatan Praktis:** Fokus pada penerapan praktis melalui tugas dan proyek nyata.
- **Evaluasi Berkelanjutan:** Memberikan umpan balik dan evaluasi secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas konten yang dibuat.

Pengukuran Hasil

- **Deskriptif:** Mengumpulkan data kualitatif melalui wawancara, survei, dan observasi tentang bagaimana konten edukasi digital mempengaruhi anak-anak.
- **Kuantitatif:** Menggunakan metrik seperti jumlah penggunaan konten, peningkatan skor tes anak-anak, atau tingkat keterlibatan pengguna.
- **Studi Kasus:** Menganalisis beberapa kasus penerapan untuk menilai dampak sosial, budaya, dan ekonomi.

Mengukur Tingkat Keberhasilan

- **Perubahan Sikap:** Melihat perubahan sikap anak-anak terhadap pembelajaran dan bagaimana konten digital mempengaruhi motivasi mereka.
- **Dampak Sosial Budaya:** Menilai bagaimana konten tersebut berkontribusi pada perubahan sosial budaya di komunitas target.

- **Peningkatan Ekonomi:** Menilai dampak ekonomi, seperti peningkatan keterampilan yang dapat meningkatkan prospek ekonomi.

Dengan pendekatan ini, workshop diharapkan dapat menghasilkan konten edukatif yang efektif dan memiliki dampak positif yang signifikan pada pendidikan anak usia dini.

Alur Workshop Pembuatan Konten Edukasi Digital



Gambar 1 Alur Workshop

Pada Gambar 1 merupakan Diagram ini menggambarkan tahapan utama workshop dan koneksinya:

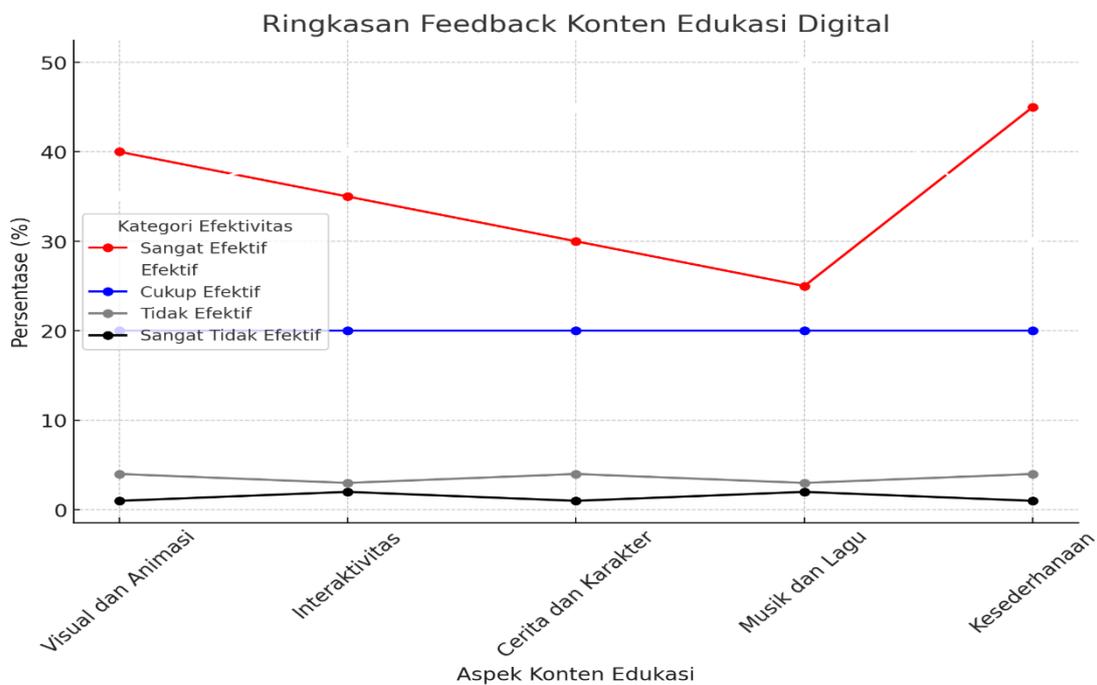
1. **Pendahuluan dan Pemahaman Dasar:** Tahap ini berfokus pada pemahaman konsep dasar dan tujuan workshop.
2. **Pelatihan Teknis:** Di tahap ini, peserta belajar tentang teknik pembuatan konten.
3. **Praktek dan Simulasi:** Peserta menerapkan pengetahuan mereka dan mendapatkan umpan balik.
4. **Penerapan dan Evaluasi:** Tahap akhir melibatkan implementasi nyata dan pengukuran hasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus dari workshop ini adalah menyebarkan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Tujuan utama adalah untuk meningkatkan kualitas materi pendidikan yang tersedia, serta untuk meningkatkan kemampuan guru atau pendidik untuk membuat konten digital yang menarik dan efektif. Aktivitas ini mencakup sejumlah workshop dan sesi pelatihan yang mencakup dari pengembangan kurikulum dan konten digital, Pelatihan teknologi dan alat pembuat konten; Diskusi ide kreatif untuk pembuatan konten dan Workshop praktik dan umpan balik tentang produksi konten yang efektif. Sedangkan Hasil dapat diukur dengan meningkat keterampilan peserta dalam membuat konten edukasi digital, jumlah konten berkualitas tinggi yang dibuat setelah workshop dan survei tentang kepuasan peserta dan stakeholder.

Pada workshop ini ada Positif dan Negatif , Inovasi dalam pendekatan pembelajaran digital, relevansi tinggi dengan kebutuhan pendidikan saat ini, dan peningkatan kemampuan pendidik untuk kehidupan nyata membuat kegiatan positif bagi peserta. Ada keterbatasan dalam akses teknologi di beberapa tempat, dan masalah untuk pendidik yang belum terbiasa dengan teknologi menjadikan nilai negatif bagi peserta workshop. Kegiatan ini ada Kesesuaian dengan Keadaan Sosial pada Materi workshop yang disesuaikan untuk berbagai kelompok umur dan kemampuan belajar anak. Workshop ini juga menjadi Tingkat Kesulitan dan Kesempatan untuk Berkembang ,Para Peserta menyesuaikan dengan teknologi baru, memastikan peserta terlibat aktif, dan menyesuaikan materi dengan berbagai kebutuhan. Dalam hal ini peluang pengembangan menjadi p erluasan topik konten, penggunaan teknologi canggih seperti AR/VR, dan pelatihan tambahan untuk meningkatkan kemampuan pendidik.

Berikut adalah grafik garis yang menggambarkan ringkasan tanggapan tentang efektivitas berbagai aspek konten edukasi digital, menggunakan warna merah, putih, dan biru untuk setiap kategori efektivitas. Persentase tanggapan untuk setiap aspek, seperti visual dan animasi, interaksi, cerita dan karakter, musik dan lagu, dan kesederhanaan, dimasukkan ke dalam kategori "Sangat Efektif", "Efektif", "Cukup Efektif", dan "Sangat Tidak Anda dapat melihat bagaimana tanggapan tentang efektivitas setiap kategori berubah di berbagai aspek konten pendidikan.

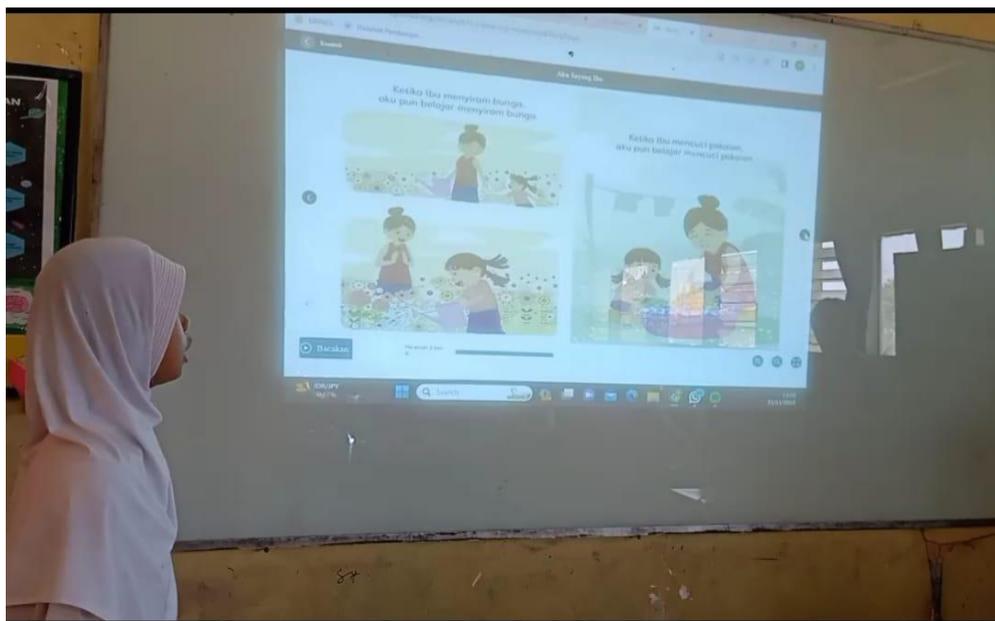


Grafik 1 Data Feedback dan Evaluasi dari peserta



Gambar 2. Pemaparan konten edukasi digital mengenai pengolahan sampah

Pada Gambar 2 Pemaparan konten edukasi digital mengenai pengolahan sampah merupakan topik penting dan sangat relevan dalam konteks pendidikan modern, terutama mengingat meningkatnya kesadaran global terhadap isu lingkungan dan keberlanjutan. Pendekatan digital dalam mengajar tentang pengolahan sampah menawarkan peluang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa dari berbagai latar belakang. Konten edukasi digital tentang pengolahan sampah dapat mencakup berbagai aspek, mulai dari pengertian dasar tentang jenis-jenis sampah, cara pengelolaan dan daur ulang, hingga dampak lingkungan dari pengolahan sampah yang tidak tepat. Melalui penggunaan media digital, seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif, siswa dapat mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan nyata tentang proses dan pentingnya pengolahan sampah.



Gambar 3 Membaca buku cerita atau mendongeng dengan perpustakaan digital

Pada gambar 3 Mengajak siswa untuk membaca dan bercerita dongeng dari perpustakaan digital adalah strategi yang inovatif dan interaktif dalam dunia pendidikan saat ini. Dengan menggunakan sumber daya digital, guru dapat membuka jendela baru bagi siswa untuk menjelajahi dunia literasi dan imajinasi. Perpustakaan digital menawarkan siswa akses ke berbagai macam dongeng dari berbagai budaya dan zaman, yang tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka tentang Dongeng, yang memiliki unsur naratif dan moral yang kuat, berguna untuk mengajarkan nilai-nilai penting kepada siswa, seperti keberanian, kebaikan, dan empati. Membaca dongeng memberi siswa kesempatan untuk belajar tentang berbagai karakter dan situasi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia dan orang-orang di sekitar mereka. Selain itu, dongeng sering mengandung unsur-unsur fantastis, yang memiliki potensi untuk meningkatkan imajinasi dan kemampuan kreatif anak-anak. Integrasi teknologi pendidikan yang efektif ke dalam pendidikan anak usia dini masih menjadi tantangan yang signifikan [14]. Teknologi digital merupakan bagian penting dari kehidupan sehari-hari anak-anak di sebagian besar masyarakat saat ini. [15]

4. KESIMPULAN

Berdasarkan ringkasan tanggapan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa komponen konten edukasi digital bervariasi dalam tingkat efektivitas tergantung pada kategori. Dengan persentase yang tinggi dalam kategori "Sangat Efektif" dan "Efektif", visual dan animasi terlihat lebih efektif dibandingkan dengan aspek lain. Ini menunjukkan bahwa pendekatan visual yang menarik dan sederhana dalam penyampaian materi cenderung lebih disukai oleh peserta. Sebaliknya, elemen musik dan lagu, meskipun diterima dengan baik, menunjukkan kecenderungan yang lebih rata antara "Sangat Efektif" dan "Efektif", yang menunjukkan bahwa ada ruang untuk perbaikan. Interaktivitas, cerita, dan karakter juga menunjukkan hasil yang positif, tetapi dengan distribusi yang lebih seimbang antara kategori "Sangat Efektif" dan "Efektif", menunjukkan bahwa aspek-aspek ini memiliki potensi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan. Tingkat efektivitas yang lebih rendah untuk setiap aspek menunjukkan bahwa konten umumnya diterima dengan baik, tetapi ada perbaikan dan penyesuaian yang diperlukan. Meningkatkan kualitas lagu dan musik serta mengoptimalkan cerita dan interaktivitas dapat menjadi fokus pengembangan berikutnya untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Mengetahui preferensi dan kebutuhan pengguna akan sangat membantu dalam menyesuaikan konten pendidikan digital untuk menjadi pengalaman belajar yang lebih efektif dan memuaskan bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada pihak-pihak yang telah mendukung dalam penulisan artikel ini. Terima kasih kepada Pihak sekolah terkait SDN kembangan 04 Jakarta. Dukungan pelaksanaan dan kolaborasi dari pihak-pihak tersebut sangat berarti dalam mengaktualisasikan penulisan artikel ini, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi promosi, konservasi, dan pengembangan teknologi pendidikan di Sekolah SDN kembangan 04 Jakarta. Terima kasih atas kerjasama dan dedikasi yang luar biasa.

Daftar Pustaka

- [1] S. Y. M. V. N. & O. V. A. Bubnova, Designing an Additional Professional Program of Psychological and Pedagogical Assistance to Families with Young Children on the Basis of a Digital Information and Educational Resource, In Proceedings of the 2nd International Conference on Technology Enhanced Learning in Higher Education (TELE), 2022.

- [2] F. R. A. J. & K. A. Ackah-Jnr, Inclusive Language as a Pedagogical and Motivational Tool in Early Childhood Settings: Some Observations, *Open Journal of Social Sciences*, 8, 176-184., 2020.
- [3] A. J. M. Q. M. A. & S. R. Haleem, Understanding the role of digital technologies in education: A review, *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-28, 2022.
- [4] B. B. S. F. A. A. F. & K. V. Rohles, Creating positive learning experiences with technology: A field study on the effects of user experience for digital concept mapping, *Heliyon*, 8(e09246), 2022.
- [5] L. H. L. K. K. & L. L. Pynnönen, Overcoming illiteracy through game-based learning in refugee camps and urban slums, *Computers and Education Open*, 3, 100113., 2022.
- [6] M. V.-R. M. M.-F. M. E. B.-C. L. V.-V. P. & M.-H. J. Reyes-Millán, Evaluation of Online Learning Readiness in the New Distance Learning Normality., 2023.
- [7] Zulherma, The Learning Innovations and Characteristics of Early Childhood Education Teachers in Disruptive Era. In *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education, (ICECE 2019)*, Atlantis Press, 2019.
- [8] A. J. C. & R. L. Dwyer, What digital technology do early childhood educators use and what digital resources do they seek?, *Australasian Journal of Early Childhood*, 44(1), 91-105., 2019.
- [9] Yaswinda, Development Literacy Based on the Neuroscience Theory for Early Childhood in Digital Era. In *4th International Conference on Early Childhood Education, Semarang: Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*., 2018.
- [10] I. S. Y. N. W. R. & I. D. Hermawan, The Formation Factors of Digital Literacy for Building Parents Competences. In *Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education, Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, Atlantis Press, 2018.
- [11] J. S. L. M. A. E. S. & D. S. Zabatiero, Young Children and Digital Technology: Australian Early Childhood Education and Care Sector Adults' Perspectives, *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(2), 14-22., 2019.
- [12] M. Undheim, Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: a literature review, *European Early Childhood Education Research Journal*, 30(3), 472-489, 2021.
- [13] C. F. R. & W. D. Vidal-Hall, Early childhood practitioner beliefs about digital media: integrating technology into a child-centred classroom environment, *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 167-181., 2020.
- [14] M. & J. M. Undheim, Teachers' pedagogical strategies when creating digital stories with young children., *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 256-271., 2021.
- [15] T. Yu, Examining Construct Validity of the Student Online Learning Readiness (SOLR) Instrument Using Confirmatory Factor Analysis, *Online Learning* 22 (4), The Online Learning Consortium, ISSN 2472-5730, cited by 19 , 2019.