

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Terjemahan

BAB	KUTIPAN	HAL	TERJEMAHAN
1	Q.S. Al-Mujadilah/58:11	2	“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Lampiran 2 Catatan Lapangan Observasi

CATATAN LAPANGAN

OBSERVASI

Kode : CLO.1
Hari/Tanggal : Kamis, 9 April 2026
Waktu : 08.00-11.30
Sumber : Guru Kelas A1

Pada pukul 08.00 WITA bel sekolah berbunyi sebagai tanda dimulainya kegiatan pembelajaran di PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru. Anak-anak kelas A1 terlihat berkumpul di depan kelas bersama guru untuk melaksanakan kegiatan klasikal pagi sebelum memasuki ruang kelas. Kegiatan diawali dengan bernyanyi bersama untuk membangun semangat belajar anak. Setelah kegiatan bernyanyi selesai, guru mengajak anak-anak membaca Surah Al-Fatihah kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama. Anak-anak terlihat mengikuti kegiatan dengan tertib dan antusias. (CLO.1.1)

Setelah kegiatan klasikal pagi selesai, guru mengarahkan anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergantian dan meminta anak duduk rapi di tempat masing-masing. Guru kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh anak dan dijawab bersama-sama oleh anak-anak di kelas. Suasana kelas terlihat kondusif dan anak-anak tampak siap mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari itu. (CLO.1.2)

Sebelum memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan secara singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari tersebut. Guru menyampaikan bahwa anak-anak akan belajar menggunakan *smartboard* sebagai bagian dari kegiatan literasi digital. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan penggunaan *smartboard*, seperti menggunakan perangkat secara bergantian, mendengarkan instruksi guru, serta tidak saling berebut ketika kegiatan berlangsung. Setelah anak memahami aturan tersebut, guru mengajak anak menuju aula sekolah, tempat *smartboard* digunakan sebagai media pembelajaran bersama. (CLO.1.3)

Sesampainya di aula, anak-anak diminta duduk rapi menghadap *smartboard* yang telah disiapkan guru. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru mulai menampilkan aktivitas edukatif pada *smartboard* berupa kegiatan menarik garis sesuai arah gambar dan pengenalan huruf. Anak-anak diminta maju satu per satu untuk mencoba menggunakan pena digital pada *smartboard*. Pada layar *smartboard* terlihat gambar hewan dan garis putus-putus yang harus diikuti anak menggunakan pena digital. Anak-anak tampak fokus memperhatikan layar dan mencoba menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru. (CLO.1.4)

Salah satu anak terlihat mencoba menarik garis pada *smartboard* mengikuti arah gambar ikan menuju kolam dan burung menuju sarang. Guru memberikan arahan secara perlahan kepada anak agar mengikuti garis dengan tepat. Anak-anak lain tampak memperhatikan

temannya yang sedang mencoba menggunakan *smartboard* dan beberapa anak terlihat tidak sabar ingin mencoba kegiatan tersebut secara langsung. (CLO.1.5)

Selain kegiatan menarik garis, guru juga mengenalkan huruf kepada anak melalui *smartboard*. Guru menampilkan huruf-huruf pada layar kemudian meminta anak menirukan bentuk huruf menggunakan jari dan pena digital pada *smartboard*. Beberapa anak terlihat mampu mengikuti bentuk huruf dengan baik, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bantuan guru dalam menggerakkan tangan ketika menulis huruf pada layar interaktif. (CLO.1.6)

Selama kegiatan berlangsung, guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan membimbing dan mendampingi anak secara individual sesuai kemampuan masing-masing. Guru beberapa kali memberikan contoh cara menggunakan *smartboard* serta membantu anak yang mengalami kesulitan ketika menggunakan pena digital. Interaksi antara guru dan anak terlihat berlangsung secara aktif karena anak diberikan kesempatan mencoba langsung penggunaan media digital tersebut. (CLO.1.7)

Anak-anak terlihat sangat antusias ketika menggunakan *smartboard* karena media yang ditampilkan memiliki warna-warna menarik, gambar bergerak, serta aktivitas interaktif yang membuat anak lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Guru juga memberikan pujian dan motivasi kepada anak yang berhasil menyelesaikan kegiatan pada *smartboard* sehingga suasana pembelajaran terlihat menyenangkan dan interaktif. (CLO.1.8)

Selain menggunakan *smartboard*, guru juga tetap mengombinasikan kegiatan pembelajaran dengan media cetak sederhana seperti buku dan lembar kerja agar anak tidak terlalu lama terpapar layar digital. Guru terlihat mampu mengatur kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga anak tetap aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan belajar. (CLO.1.9)

Menjelang waktu pulang, guru mengajak anak-anak melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari itu. Guru menanyakan kembali kegiatan yang dilakukan menggunakan *smartboard* serta huruf dan gambar yang telah dipelajari anak selama pembelajaran berlangsung. Anak-anak terlihat antusias menjawab pertanyaan guru dan beberapa anak mencoba menceritakan pengalaman mereka ketika menggunakan *smartboard* di aula sekolah. Setelah kegiatan selesai, guru mengajak anak-anak bernyanyi dan membaca doa sebelum pulang. Tepat pada pukul 11.00 WITA kegiatan pembelajaran selesai dan anak-anak pulang dengan tertib. (CLO.1.10)

Kode	: CLO.2
Hari/Tanggal	: Senin, 13 April 2026
Waktu	: 08.00-11.30
Sumber	: Guru kelas A2

Pada pukul 08.00 WITA bel sekolah berbunyi sebagai tanda dimulainya kegiatan pembelajaran di PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru. Anak-anak kelas A2 terlihat berkumpul di depan kelas bersama guru untuk melaksanakan kegiatan klasikal pagi sebelum memasuki ruang kelas. Kegiatan diawali dengan bernyanyi bersama untuk membangun semangat belajar anak. Setelah kegiatan bernyanyi selesai, guru mengajak anak-anak membaca Surah Al-Fatihah kemudian dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama. Anak-anak terlihat mengikuti kegiatan dengan tertib dan antusias. (CLO.2.1)

Setelah kegiatan klasikal pagi selesai, guru mengarahkan anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergantian dan meminta anak duduk rapi di tempat masing-masing. Guru kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh anak dan dijawab bersama-sama oleh anak-anak di kelas. Suasana kelas terlihat kondusif dan anak-anak tampak siap mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari itu. (CLO.2.2)

Sebelum memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan secara singkat mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari tersebut. Guru menyampaikan bahwa anak-anak akan belajar menggunakan tablet pintar dan komputer sebagai bagian dari kegiatan literasi digital. Guru juga menjelaskan aturan penggunaan perangkat digital seperti menggunakan perangkat secara bergantian, tidak berebut, serta mengikuti instruksi guru selama kegiatan berlangsung. Anak-anak terlihat sangat antusias ketika guru memperlihatkan tablet dan mengajak mereka belajar menggunakan perangkat digital. (CLO.2.3)

Pada kegiatan awal pembelajaran di dalam kelas, guru membagikan tablet pintar kepada anak secara bergantian. Anak-anak terlihat mencoba menggunakan aplikasi edukatif yang berisi permainan pengenalan huruf, warna, dan bentuk sederhana. Guru mendampingi anak ketika menggunakan tablet dan membantu anak yang masih kesulitan mengoperasikan perangkat digital tersebut. Beberapa anak terlihat mampu menggunakan tablet secara mandiri, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bantuan guru. (CLO.2.4)

Setelah kegiatan menggunakan tablet selesai, guru mengajak anak-anak menuju laboratorium komputer sekolah untuk melaksanakan kegiatan literasi digital menggunakan komputer. Anak-anak terlihat sangat senang ketika memasuki laboratorium komputer dan duduk di depan komputer masing-masing. Guru kemudian menjelaskan cara menggunakan mouse dan memperkenalkan kegiatan coding sederhana berbasis visual kepada anak-anak. (CLO.2.5)

Selama kegiatan di laboratorium komputer berlangsung, anak-anak terlihat fokus memperhatikan layar komputer dan mencoba mengikuti instruksi yang diberikan guru. Pada layar komputer ditampilkan permainan coding sederhana berupa penyusunan arah gerak gambar menggunakan simbol panah kanan, kiri, atas, dan bawah. Guru membimbing anak secara perlahan agar anak memahami cara menjalankan permainan tersebut. Beberapa anak tampak antusias mencoba menggerakkan karakter pada layar komputer menggunakan mouse. (CLO.2.6)

Selain kegiatan coding sederhana, guru juga mengajak anak-anak mengenal huruf dan angka melalui permainan edukatif digital yang tersedia pada komputer. Anak-anak terlihat aktif mencoba permainan yang ditampilkan dan beberapa anak tampak saling berdiskusi dengan teman di sebelahnya mengenai cara menyelesaikan permainan tersebut. Guru terus mendampingi dan memberikan motivasi kepada anak selama kegiatan berlangsung agar anak tetap fokus mengikuti pembelajaran. (CLO.2.7)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan membimbing dan mendampingi anak secara individual sesuai kemampuan masing-masing. Guru beberapa kali memberikan contoh penggunaan mouse dan keyboard kepada anak yang masih kesulitan menggunakan perangkat komputer. Interaksi antara guru dan anak terlihat berlangsung secara aktif karena anak diberikan kesempatan langsung penggunaan media digital tersebut. (CLO.2.8)

Setelah kegiatan di laboratorium komputer selesai, guru mengajak anak-anak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran lainnya. Guru kemudian melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan literasi digital yang telah dilakukan pada hari itu. Guru menanyakan kembali kepada anak mengenai permainan yang dimainkan serta perangkat digital yang digunakan selama kegiatan berlangsung. Beberapa anak terlihat antusias menjawab pertanyaan guru dan mencoba menceritakan pengalaman mereka saat menggunakan komputer dan tablet. (CLO.2.9)

Menjelang waktu pulang, guru kembali mengajak anak-anak melakukan kegiatan klasikal penutup berupa bernyanyi bersama dan membaca doa sebelum pulang. Setelah kegiatan selesai, anak-anak bersiap menunggu jemputan orang tua masing-masing dengan tertib. Tepat pada pukul 11.00 WITA kegiatan pembelajaran selesai dan anak-anak pulang dengan suasana yang tertib dan kondusif. (CLO.2.10)

Kode	: CLO.3
Hari/Tanggal	: Selasa, 14 April 2026
Waktu	: 08.00-11.30
Sumber	: guru kelas B2

Pada pukul 08.00 WITA bel sekolah berbunyi sebagai tanda dimulainya kegiatan pembelajaran di PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru. Anak-anak kelas B2 terlihat berkumpul di depan kelas dan membentuk barisan bundar bersama guru sebelum memasuki ruang kelas. Guru kemudian memimpin kegiatan klasikal pagi seperti biasa yang diawali dengan bernyanyi bersama untuk membangun semangat belajar anak. Setelah kegiatan bernyanyi selesai, guru mengajak anak-anak membaca Surah Al-Fatihah dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar secara bersama-sama. Anak-anak terlihat mengikuti kegiatan dengan tertib dan antusias. (CLO.3.1)

Setelah kegiatan klasikal pagi selesai, guru mengarahkan anak-anak masuk ke dalam kelas secara bergantian dan meminta anak duduk dengan rapi di tempat masing-masing. Guru kemudian mulai menyiapkan perangkat dan media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan hari itu. Pembelajaran dibuka dengan guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan dijawab bersama-sama oleh seluruh anak di kelas. Suasana kelas terlihat kondusif dan anak-anak tampak siap mengikuti kegiatan pembelajaran. (CLO.3.2)

Sebelum memasuki kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan secara singkat mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dipelajari pada hari tersebut. Guru menyampaikan bahwa tema pembelajaran hari itu adalah mengenai daur ulang. Guru memberikan penjelasan sederhana mengenai barang-barang bekas yang masih dapat dimanfaatkan kembali serta pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Anak-anak terlihat memperhatikan penjelasan guru dan beberapa anak tampak mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan guru terkait tema pembelajaran. (CLO.3.3)

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru mengajak anak-anak membaca surah pendek dan doa-doa pendek secara bersama-sama. Setelah kegiatan selesai, guru meminta anak-anak duduk rapi menghadap *Smart tv* yang berada di depan kelas. Guru kemudian memutar video pembelajaran dari platform YouTube mengenai tema daur ulang. Video yang ditampilkan berisi kegiatan membuat kerajinan sederhana dari barang bekas seperti gelas plastik yang diubah menjadi bentuk kupu-kupu. Selama kegiatan menonton

berlangsung, guru juga turut memberikan penjelasan kepada anak mengenai isi video yang sedang diputar sehingga anak tidak hanya menonton secara pasif tetapi juga memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Di tengah kegiatan menonton, guru melakukan interaksi tanya jawab bersama anak.

Guru : Anak-anak lihat di video tersebut sedang membuat apa?

Anak-anak : Buat kupu-kupu ibuu

Guru : Nah, kupu-kupunya terbuat dari apa ya?

Anak-anak : Dari gelas plastik ibuu

Guru :Iya betul sekali, gelas plastik bekas ternyata bisa dimanfaatkan kembali menjadi kerajinan yang cantik. Jadi barang bekas tidak harus dibuang ya anak-anak.

Anak-anak terlihat sangat antusias menjawab pertanyaan guru dan beberapa anak tampak mencoba menyebutkan benda bekas lain yang bisa digunakan kembali. Guru kemudian melanjutkan penjelasan mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang berguna. Situasi pembelajaran terlihat interaktif karena anak-anak aktif memperhatikan video dan merespon pertanyaan guru selama kegiatan berlangsung. (CLO.3.4)

Anak-anak terlihat sangat antusias ketika menonton video pembelajaran yang ditampilkan melalui *Smart tv*. Beberapa anak tampak aktif menjawab pertanyaan guru mengenai benda-benda yang dapat didaur ulang serta cara menjaga kebersihan lingkungan. Guru sesekali menghentikan video untuk memberikan pertanyaan sederhana kepada anak dan mengulang kembali penjelasan yang dianggap penting agar anak lebih memahami isi materi pembelajaran. (CLO.3.5)

Setelah kegiatan menonton video selesai, guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan anak pada hari itu yaitu kegiatan menggunting dan menempel gambar sesuai urutan. Guru terlebih dahulu memberikan contoh cara mengerjakan kegiatan tersebut di depan kelas. Anak-anak kemudian diminta mengambil buku tugas, lem, gunting, dan alat pembelajaran lainnya yang telah dipersiapkan sebelumnya. Anak-anak terlihat mulai mengerjakan tugas masing-masing dengan didampingi guru. (CLO.3.6)

Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling untuk membantu dan membimbing anak yang mengalami kesulitan ketika menggunting dan menempel gambar sesuai urutan.

Sebagian anak terlihat mampu menyelesaikan kegiatan secara mandiri, sedangkan beberapa anak lainnya masih memerlukan bantuan guru terutama dalam menggunakan gunting dan menentukan urutan gambar yang benar. Guru terlihat sabar memberikan arahan dan motivasi kepada anak selama kegiatan berlangsung. (CLO.3.7)

Setelah seluruh anak menyelesaikan kegiatan pembelajaran, kegiatan dilanjutkan dengan makan siang bersama menggunakan bekal yang dibawa anak-anak dari rumah. Sebelum makan, guru mengajak anak membaca doa bersama. Anak-anak terlihat duduk dengan tertib sambil menikmati makanan masing-masing. Guru juga mengingatkan anak untuk menjaga kebersihan dan merapikan kembali tempat makan setelah selesai makan. (CLO.3.8)

Setelah kegiatan makan siang selesai, guru mengajak anak-anak melakukan refleksi sederhana mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari itu. Guru menanyakan kembali tema pembelajaran mengenai daur ulang serta kegiatan yang paling disukai anak selama pembelajaran berlangsung. Beberapa anak tampak aktif menjawab pertanyaan guru dan mencoba menceritakan kembali video yang telah mereka tonton sebelumnya. (CLO.3.9)

Menjelang waktu pulang, guru kembali mengajak anak-anak melakukan kegiatan klasikal penutup berupa bernyanyi bersama dan membaca doa sebelum pulang. Setelah kegiatan selesai, guru mengarahkan anak-anak bersiap untuk pulang dan menunggu jemputan orang tua masing-masing. Tepat pada pukul 11.00 WITA kegiatan pembelajaran selesai dan anak-anak pulang dengan tertib. (CLO.3.10)

Lampiran 3 Catatan Wawancara

LAMPIRAN
CATATAN WAWANCARA
KEPALA SEKOLAH

Kode :CWKS.1
 Hari/Tanggal :Selasa, 3 Maret 2026
 Tempat :Ruang Laboratorium
 Waktu :10.00 WITA s/d selesai
 Sumber data :Ibu YR, S.Pd (Kepala Sekolah)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kebijakan sekolah apa terkait literasi digital di PAUD terpadu Telkom Banjarbaru	Sekolah memiliki kebijakan integrasi digital dalam pembelajaran melalui penggunaan media interaktif seperti <i>smart tv</i> , video edukasi dan aplikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak. Kebijakan ini menekankan penggunaan teknologi secara bijak, aman dan edukatif. (CWKS.1.1)
2	Dukungan apa yang diperankan sekolah untuk strategi guru (pelatihan, fasilitas)?	Sekolah menyediakan pelatihan/workshop bagi guru terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, fasilitas seperti <i>smart tv</i> , akses internet, serta perangkat pembelajaran digital. Selain itu, ada juga pendampingan dalam merancang kegiatan berbasis teknologi. (CWKS.1.2)
3	Bagaimana pengawasan terhadap penerapan literasi digital oleh guru?	Pengawasan dilakukan melalui supervisi kelas oleh kepala sekolah, evaluasi perangkat ajar serta monitoring pelaksanaan pembelajaran untuk memastikan penggunaan teknologi sesuai tujuan pembelajaran dan perkembangan anak. (CWKS.1.3)
4	Tantangan instutisional apa dalam mendukung literasi digital (anggaran, SDM)	Tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan anggaran untuk pengadaan dan pemeliharaan perangkat, variasi kemampuan guru dalam menguasai teknologi serta kebutuhan peningkatan kompetensi SDM secara berkelanjutan. (CWKS.1.4)
5	Bagaimana kolaborasi dengan guru kelas untuk mengatasi tantangan	Setelah menjalin kolaborasi aktif melalui diskusi rutin, sharing praktik baik, serta perencanaan bersama dalam menyusun kegiatan pembelajaran berbasis digital agar lebih efektif dan sesuai kebutuhan anak. (CWKS.1.5)

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Apa indikator keberhasilan literasi digital dari perspektif sekolah?	Indikator keberhasilan meliputi meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi,keterlibatan anak dalam pembelajaran serta penggunaan media digital yang tepat dan mendukung perkembangan kognitif,bahasa dan sosial-emosional anak. (CWKS.1.6)
7	Perubahan apa yang diamati sejak penerapan literasi digital	Terjadi peningkatan minat belajar anak,pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan serta guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi.anak juga mulai mengenal teknologi secara sederhana dan terarah. (CWKS.1.7)
8	Rekomendasi apa untuk pengembangan literasi digital ke depan?	Perlu peningkatan pelatihan berkelanjutan untuk guru,pengadaan perangkat yang lebih memadai,penguatan kebijakan penggunaan teknologi yang ramah anak, serta kolaborasi dengan orangtua dalam mendampingi anak menggunakan teknologi di rumah. (CWKS.1.8)

Banjarbaru, 3 Maret 2026

Kepala Sekolah



YR. S.Pd

Peneliti

Muhammad Said Al Fazri

CATATAN WAWANCARA

GURU KELAS

Kode :CWGK.1
 Hari/Tanggal :Rabu 4 Maret 2026
 Tempat : Ruang terbuka samping kelas A
 Waktu :11.00 WITA s/d selesai
 Sumber data : Ibu S, S.Pd (guru kelas A1)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa pemahaman Anda tentang literasi digital untuk anak usia dini di paud	Kalau literasi digital untuk anak usia dini itu lebih cenderung ke Visual atau audio,jadi harus ada alat seperti tv,laptop,tablet dan ipad dan untuk literasi itu mengacu kepada huruf turun,membaca jadi anak-anak itu bukan sekedar main game tapi ada pembelajaran didalamnya. (CWGK.1.1)
2	Strategi apa yang Anda gunakan dalam merencanakan pembelajaran literasi digital?	Strategi yang kita gunakan disini itu bervariasi misal hari ini kegiatan nya menggunakan pensil kalo besoknya kita menggunakan game edukasi namanya itu G-Comprise, nah G-comprise itu bisa digunakan untuk anak usia dini karena didalam game tersebut dapat menunjang kemampuan mengenai literasi digital, terus juga mengasah kemampuan motorik nya juga baik itu motorik halus maupun kasar. Itu untuk pengetahuan kalo untuk seni itu menyesuaikan kreasi anak-anak itu sendiri seperti kegiatan yang memakai bahan bekas atau alat edukatif yang dibuat oleh bu guru itu sendiri yang ada di kelas. (CWGK.1.2)
3	Bagaimana Anda mengintegrasikan literasi digital kedalam RPPH harian?	Berarti itu masuknya kedalam pembelajaran mingguan,setiap hari harus ada digital literasi dan itu bervariasi strateginya supaya tidak monoton setelah itu memasukkannya di alat dan bahan serta strateginya di media dan metode pembelajaran(CWGK.1.3)
4	Metode apa yang paling efektif untuk mengajarkan literasi digital kepada anak usia dini	Metode yang efektif menurut saya yaitu demonstrasi langsung,praktek langsung dan juga diberikan pengalaman secara langsung tidak yang berupa unjuk kerja. (CWGK.1.4)
5	Bagaimana Anda melibatkan anak dalam aktivitas digital interaktif?	Kalo untuk melibatkan anak dalam aktivitas interaktif ini kita akan diskusi terlebih dahulu,setelah diskusi kita tanyakan “mau gak bermain ini?” kalau ada aspirasi dari

No	Pertanyaan	Jawaban
		anak-anak yang lain, kita ikuti, kadang-kadang anak itu bisa tidak paham main seperti ini, mau nya yang seperti ini begitu, jadi kita ubah strategi lagi menyesuaikan mood dan aspirasi anak. Jadi strategi itu bisa berubah tergantung mood anak saat berkegiatan. Setelah itu kita juga harus punya juga di RPP itu plan A berhasil plan B tidak berhasil harus ada plan C, jadi guru itu memang benar-benar kreatif dan inovatif untuk literasi digital.karena literasi digital ini untuk semua guru itu tidak semua mengerti, jadi guru harus banyak-banyak belajar dan harus lebih pintar dari anak. (CWGK.1.5)
6	Apa peran Anda sebagai fasilitator dan teladan dalam penggunaan media digital	Kalau peran saya yang pasti itu mendukung setelah itu memfasilitasi dan juga memberikan contoh teladan yang baik sekiranya anak itu dapat meniru. Untuk literasi digita itu carikan yang paling mudah, sekiranya anak itu merasa berhasil sehingga dia akan merasa ingin lagi sehingga ibu guru bisa menyediakan kegiatan yang fase nya itu dari mudah tahapannya lalu naik kedua terus ketiga dan berlanjut sampai kegiatan berikutnya dan itu untuk satu anak berbeda-beda karena ada anak yang masih stuck di satu tidak bisa dinaikan ke level dua,ada juga anak yang level 2 dan 3 sudah bisa lancar disitulah peran guru memfasilitasi kebutuhan anak sesuai dengan kepintarannya,sesuai kecerdasannya dan yang lebih utama itu mood anak.karena ada anak yang pintar tapi moodnya tidak bagus hari ini tetapi besoknya moodnya bagus maka lancar-lancar saja. (CWGK.1.6)
7	Tantangan teknis apa yang Anda hadapi	Tantangan teknis yang sering dihadapi itu misal mati listrik,sinyal wifi kadang eror tidak konek ke media literasi seperti <i>smart tv</i> dan anak yang tidak bisa dikondisikan(CWGK.1.7)
8	Tantangan pedagogis apa yang Anda hadapi	Tantangan pedagogis itu berupa asesmen penilaian, Kita harus mengasesmen secara unik,individual dan otentik. Memberi penilaian terhadap satu anak itu berbeda,itu yang paling susah,karena kalau diusia anak paud nilainya 8 semua,belum tentu pintar semua, ada yang hambatannya di sini ada yang saat prosesnya disini hasilnya beda, ada

No	Pertanyaan	Jawaban
		yang hasilnya bagus prosesnya tidak bisa. (CWGK.1.8)
9	Bagaimana keterlibatan orangtua memengaruhi penerapan literasi digital?	Keterlibatan orangtua itu sangat mempengaruhi, contoh yang bisa kita ambil, saya sudah memberi tahu kepada orangtua simurid tentang anak tersebut tidak bisa ini dan itu dan ternyata jawaban dari orangtua tersebut mohon maaf ibu saya tidak bisa mengajarkan dirumah, saya tidak bisa melanjutkan pembelajaran. Artinya tidak ada sinkronisasi antara pembelajaran dirumah dan disekolah sehingga perbandingan si anak tersebut terlihat sekali. Anak yang cenderung pintar berarti motivasi di rumahnya sangat bagus berarti orangtuanya dirumah juga mendukung pembelajaran yang disarankan oleh guru disekolah, tetapi juga ada anak yang cenderung lambat berarti dapat dilihat orangtua nya sibuk. (CWGK.1.9)
10	Solusi apa yang telah Anda terapkan untuk mengatasi tantangan tersebut	Kita akan panggil orangtuanya, kita kasih tahu stimulasinya sampai disini lemah, dia tidak bisa berkembang, apakah mama mau seperti ini? kalau orangtuanya yes tidak masalah tapi kalau orangtuanya minta solusinya bagaimana? bisa dengan cara dileskan/diprivatkan harus ada waktu tambahan untuk mengajarkan anak-anak jadi kita beri solusi itu. (CWGK.1.10)
11	Bagaimana Anda mengevaluasi keberhasilan strategi literasi digital pada anak?	Saya tanya orangtuanya, bagaimana dirumah? Seperti pembelajaran disekolah begini bu, apakah dirumah juga bisa? artinya benar-benar penglihatan pengamatan selama observasi di kelas, kalo berhasil artinya hasilnya benar, tetapi kalo misalnya orangtua mengadu kalau anaknya tidak bisa dirumah tetapi dari pengamatan kita disekolah ternyata bisa-bisa saja berarti dirumah itu ada yang ditakuti, karena dia disekolah dia terbuka saja sama ibu guru dan ada juga yang kebalikannya jadi keberhasilan yang kita dapat berdasarkan informasi dari sekolah dan informasi dari orangtua (CWGK.1.11)
12	Saran apa untuk meningkatkan penerapan literasi digital di PAUD ini?	Kalau orangtua lagi jalan-jalan sama anak misal ke mall yang ada literasi digitalnya dikenalkan kepada anak, disana kan ada game-game nah game di timezone misalnya tulisan yang ada ditempat tersebut masuk juga mengenai literasi digital terus ketika makan di restoran ada menu-menu makanan dikenalkan juga kepada anak jadi ada literasi

No	Pertanyaan	Jawaban
		digitalnya itu bukan hanya saat kita menonton tv, main ipad dan menatap layar laptop saja. Literasi digital butuh dukungan dari guru dan orangtua bekerja sama untuk memajukan keterampilan literasi digital tetapi jangan juga melupakan buku bacaan, jangan terpaku dengan TV, Ipad, <i>Smart tv</i> bawalah juga anak untuk mengunjungi perpustakaan terdekat. karena literasi yang sebenarnya itu berasal dari buku. (CWGK.1.12)
13	Bagaimana Ibu memastikan bahwa penggunaan media digital oleh anak dilakukan secara bijak dan tidak berlebihan?	Kami juga menyampaikan kepada orang tua agar penggunaan gawai di rumah tetap didampingi. Guru memberikan saran kepada orang tua untuk memilih tontonan atau aplikasi edukatif serta membatasi waktu penggunaan gawai sehingga anak tidak hanya menggunakan perangkat digital untuk hiburan, tetapi juga untuk kegiatan belajar yang bermanfaat. (CWGK.1.13)

Banjarbaru, 4 Maret 2026

Guru kelas A1



S. S. Pd

Peneliti



Muhammad Said Al Fazri

CATATAN WAWANCARA
GURU KELAS

Kode : CWGK.2
 Hari/tanggal : Kamis 5 Maret 2026
 Tempat : ruang terbuka samping kelas A2
 Waktu : 11.00 WITA s/d selesai
 Sumber data : Ibu LA, S.Pd (guru kelas A2)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa pemahaman Anda tentang literasi digital untuk anak usia dini di paud	Literasi digital pada anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk mengenal, memahami, dan menggunakan teknologi digital secara sederhana, aman, dan sesuai tahap perkembangannya. Di PAUD, literasi digital tidak hanya tentang penggunaan perangkat, tetapi bagaimana anak belajar melalui berbagai media seperti tablet edukasi, <i>Smart tv</i> atau Interactive Flat Panel (IFP), serta komputer untuk mengeksplorasi teknologi secara aktif, kreatif, dan bermakna.(CWGK.2.1)
2	Strategi apa yang Anda gunakan dalam merencanakan pembelajaran literasi digital?	Dalam merencanakan pembelajaran, saya memilih media digital yang sesuai dengan tema pembelajaran, misalnya pada tema Eksplorasi Teknologi, anak menggunakan tablet edukasi, <i>Smart tv</i> /IFP, dan komputer untuk mencoba berbagai aktivitas seperti game pra-literasi dan numerasi serta coding sederhana berbasis gambar. Media yang dipilih harus aman, mudah digunakan anak, dan mendukung perkembangan bahasa, kognitif, serta motorik. (CWGK.2.2)
3	Bagaimana Anda mengintegrasikan literasi digital kedalam RPPH harian?	Literasi digital saya integrasikan ke dalam RPP sebagai bagian dari kegiatan inti pembelajaran, khususnya pada tema Eksplorasi Teknologi. Misalnya, anak melakukan kegiatan coding sederhana menggunakan aplikasi visual, bermain game pra-literasi untuk mengenal huruf, serta game numerasi untuk menghitung benda melalui tablet atau <i>Smart tv</i> /IFP. Media digital digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran harian sesuai dengan tema pembelajaran. (CWGK.2.3)

No	Pertanyaan	Jawaban
4	Metode apa yang paling efektif untuk mengajarkan literasi digital kepada anak usia dini	Metode yang paling efektif adalah bermain sambil belajar melalui eksplorasi teknologi. Contoh kegiatan yang dilakukan antara lain: • Anak bermain game pra-literasi untuk mengenal huruf dan bunyi huruf. • Anak bermain game numerasi untuk menghitung benda atau mencocokkan angka. • Anak mencoba coding sederhana, seperti menyusun urutan gambar agar karakter bergerak sesuai perintah. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar berpikir logis, memecahkan masalah, serta memahami konsep teknologi secara sederhana. (CWGK.2.4)
5	Bagaimana Anda melibatkan anak dalam aktivitas digital interaktif?	Saya melibatkan anak dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menggunakan tablet edukasi, <i>Smart tv</i> /IFP, dan komputer secara bergantian. Anak diajak memilih menu, mencoba permainan edukatif, serta menyelesaikan tugas digital bersama teman. Selain itu, anak juga diajak berdiskusi tentang apa yang mereka lakukan, sehingga mereka tidak hanya menggunakan perangkat, tetapi memahami proses belajar yang terjadi(CWGK.2.5)
6	Apa peran Anda sebagai fasilitator dan teladan dalam penggunaan media digital	Sebagai fasilitator, saya membimbing anak dalam menggunakan teknologi secara aman, bertanggung jawab, dan sesuai kebutuhan belajar. Saya juga menjadi teladan dalam penggunaan media digital yang bijak, seperti menggunakan perangkat hanya untuk kegiatan edukatif, membatasi durasi penggunaan, serta mengarahkan anak untuk tetap melakukan aktivitas bermain langsung dan berinteraksi dengan teman. (CWGK.2.6)
7	Tantangan teknis apa yang Anda hadapi	Tantangan teknis yang dihadapi antara lain keterbatasan jaringan internet, perangkat yang terkadang mengalami gangguan, serta jumlah perangkat seperti tablet atau komputer yang terbatas sehingga harus digunakan secara bergantian oleh anak(CWGK.2.7)
8	Tantangan pedagogis apa yang Anda hadapi	Tantangan pedagogis yang dihadapi adalah menyesuaikan tingkat kesulitan aplikasi dengan kemampuan anak serta memastikan penggunaan teknologi tidak berlebihan. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek, sehingga kegiatan digital harus dibuat singkat, menarik, dan tetap seimbang dengan kegiatan motorik dan eksplorasi langsung. (CWGK.2.8)

No	Pertanyaan	Jawaban
9	Bagaimana keterlibatan orangtua memengaruhi penerapan literasi digital?	Keterlibatan orang tua sangat penting dalam mendukung literasi digital anak. Orang tua diharapkan memahami bahwa teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai media belajar. Dukungan orang tua dalam membatasi waktu layar di rumah dan memilih aplikasi edukatif sangat membantu keberhasilan pembelajaran di sekolah(CWGK.2.9)
10	Solusi apa yang telah Anda terapkan untuk mengatasi tantangan tersebut	Untuk mengatasi keterbatasan perangkat, saya mengatur penggunaan tablet dan komputer secara bergiliran dalam kelompok kecil. Jika terjadi kendala jaringan, saya menyiapkan media alternatif seperti kartu gambar atau bahan cetak. Selain itu, saya juga memilih aplikasi yang dapat digunakan secara offline untuk memastikan kegiatan tetap berjalan(CWGK.2.10)
11	Bagaimana Anda mengevaluasi keberhasilan strategi literasi digital pada anak?	Keberhasilan strategi literasi digital dievaluasi melalui observasi keterlibatan anak saat menggunakan perangkat digital, kemampuan mereka mengikuti instruksi dalam game pra-literasi, numerasi, dan coding sederhana, serta peningkatan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah(CWGK.2.11)
12	Saran apa untuk meningkatkan penerapan literasi digital di PAUD ini?	Untuk meningkatkan penerapan literasi digital, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru, penambahan fasilitas seperti tablet edukasi dan komputer, serta penguatan kerja sama dengan orang tua. Selain itu, tema Eksplorasi Teknologi perlu terus dikembangkan agar anak memiliki pengalaman belajar digital yang lebih luas dan bermakna(CWGK.2.12)
13	Bagaimana Ibu memastikan bahwa penggunaan media digital oleh anak dilakukan secara bijak dan tidak berlebihan?	Ketika menggunakan <i>smartboard</i> , tablet, atau komputer, saya selalu mendampingi anak. Anak tidak dibiarkan menggunakan perangkat sendiri. Saya memberikan arahan terlebih dahulu mengenai cara menggunakan media tersebut dan memastikan anak hanya membuka aplikasi yang digunakan untuk belajar. Setelah kegiatan selesai, perangkat langsung disimpan kembali sehingga anak memahami bahwa media digital digunakan hanya pada saat kegiatan pembelajaran.(CWGK.2.13)

Banjarbaru, 5 Maret 2026

Guru kelas A2

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'LA. S.Pd'.

LA. S.Pd

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muhammad Said Al Fazri'.

Muhammad Said Al Fazri

CATATAN WAWANCARA

GURU KELAS

Kode : CWGK.3

Hari/tanggal : jumat 6 Maret 2026

Tempat : Ruang Kelas B2

Waktu : 12.00 WITA s/d selesai

Sumber data : Ibu FR, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa pemahaman Anda tentang literasi digital untuk anak usia dini di paud	Menurut guru, literasi digital pada anak usia dini adalah pengenalan teknologi dan mediadigital sejak dini agar anak mampu memahami serta menggunakan teknologi secara sederhana sesuai tahap perkembangannya. Anak-anak zaman sekarang sudah sangat dekat dengan teknologi, seperti mengetahui tombol on/off, pause, atau membuka YouTube meskipun belum bisa membaca. Di sekolah, guru tinggal mengembangkan kemampuan tersebut melalui kegiatan seperti penggunaan laptop, <i>Smart tv</i> , coding sederhana, dan pengenalan media digital lainnya. Guru juga mengenalkan penggunaan aplikasi seperti Microsoft Word dengan font yang mudah dikenali anak. Selain mengenalkan teknologi, kegiatan tersebut juga melatih sosial emosional anak, misalnya belajar sabar menunggu giliran. (CWGK.3.1)
2	Strategi apa yang Anda gunakan dalam merencanakan pembelajaran literasi digital?	Guru merencanakan pembelajaran berdasarkan tema dan subtema mingguan. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi pembelajaran, misalnya <i>Smart tv</i> untuk menampilkan video pengenalan tema seperti bencana alam. Guru memilih konten secara selektif dengan mempertimbangkan durasi, bahasa yang mudah dipahami anak, serta memastikan tidak ada unsur kekerasan atau konten negatif. Selain media digital, guru juga tetap menggunakan media cetak seperti buku dan koran agar anak tetap mengenal media onal. (CWGK.3.2)
3	Bagaimana Anda mengintegrasikan literasi digital kedalam RPPH harian?	Literasi digital dimasukkan ke dalam RPPH pada bagian bahan ajar dan kegiatan pembelajaran. Guru menuliskan media yang digunakan seperti <i>Smart tv</i> , laptop, komputer, atau laboratorium komputer. Dalam kegiatan

No	Pertanyaan	Jawaban
		pembelajaran juga dijelaskan aktivitas anak, misalnya bermain game edukasi coding sederhana menggunakan arah kanan, kiri, atas, dan bawah. Dengan dicantumkan dalam RPPH, kegiatan menjadi lebih terstruktur dan dapat dilanjutkan oleh guru pengganti jika diperlukan. (CWGK.3.3)
4	Metode apa yang paling efektif untuk mengajarkan literasi digital kepada anak usia dini	Guru menilai metode praktik langsung dan demonstrasi adalah metode yang paling efektif. Anak-anak lebih antusias ketika langsung menggunakan media digital dibanding hanya mendengarkan penjelasan. Contoh kegiatan yang dilakukan yaitu anak mencoba menulis langsung di layar interaktif, menggunakan <i>Smart tv</i> , bermain game edukasi coding, serta mengetik nama sendiri di laptop atau komputer. (CWGK.3.4)
5	Bagaimana Anda melibatkan anak dalam aktivitas digital interaktif?	Anak dilibatkan secara aktif dengan memberikan kesempatan menggunakan media digital secara langsung dan bergiliran. Anak-anak biasanya sangat antusias ketika menggunakan <i>Smart tv</i> atau media digital lainnya. Guru juga memberikan kesempatan kepada semua anak untuk mencoba sehingga mereka merasa terlibat dalam pembelajaran. (CWGK.3.5)
6	Apa peran Anda sebagai fasilitator dan teladan dalam penggunaan media digital	Guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan media pembelajaran yang sesuai, memilih konten yang aman, serta mendampingi anak saat menggunakan media digital. Guru juga memberikan arahan tentang penggunaan teknologi secara baik dan benar serta membimbing anak agar disiplin dalam penggunaannya. (CWGK.3.6)
7	Tantangan teknis apa yang Anda hadapi	Tantangan teknis yang dihadapi tidak terlalu besar karena fasilitas sekolah cukup lengkap. Kendala yang sering terjadi lebih kepada koordinasi penggunaan perangkat seperti layar interaktif atau media tertentu yang digunakan bergantian antar kelas. (CWGK.3.7)
8	Tantangan pedagogis apa yang Anda hadapi	Tantangan pedagogis yang sering dihadapi yaitu kemampuan anak yang berbeda-beda dalam menggunakan media digital. Misalnya saat menggunakan layar interaktif, beberapa anak masih kesulitan menggunakan satu jari saat menulis sehingga muncul dua garis pada layar. Guru perlu membimbing anak secara

No	Pertanyaan	Jawaban
		perlahan agar mampu menggunakan media dengan benar. (CWGK.3.8)
9	Bagaimana keterlibatan orangtua memengaruhi penerapan literasi digital?	Orang tua sangat memengaruhi penerapan literasi digital karena sebagian besar sudah menyediakan fasilitas digital di rumah. Dukungan orang tua terlihat dari pemilihan sekolah yang berbasis digital dan pemberian gadget kepada anak. Namun, pengawasan orang tua berbeda-beda sehingga ada anak yang mengalami screen time berlebihan atau terpapar konten yang kurang sesuai. (CWGK.3.9)
10	Solusi apa yang telah Anda terapkan untuk mengatasi tantangan tersebut	Solusi yang dilakukan sekolah adalah memberikan sosialisasi dan parenting kepada orang tua mengenai dampak screen time, pentingnya pengawasan penggunaan gadget, serta pemilihan konten yang aman untuk anak. Guru juga berusaha berkomunikasi dengan orang tua jika ditemukan perilaku atau konten yang kurang sesuai pada anak. (CWGK.3.10)
11	Bagaimana Anda mengevaluasi keberhasilan strategi literasi digital pada anak?	Guru mengevaluasi keberhasilan melalui format asesmen dan rubrik penilaian perkembangan anak seperti BB, MB, dan BSH. Jika sebagian besar anak sudah mencapai indikator perkembangan yang diharapkan, maka pembelajaran dianggap berhasil. Jika masih banyak anak yang belum berkembang, guru akan mengulang dan menambah stimulasi pembelajaran. (CWGK.3.11)
12	Saran apa untuk meningkatkan penerapan literasi digital di PAUD ini?	Guru menyarankan agar penerapan literasi digital dilakukan secara konsisten dan didukung kemampuan guru dalam menguasai teknologi. Program yang baik harus diimbangi dengan aksi nyata dari guru. Guru juga harus disiplin dalam memberikan aturan kepada anak agar penggunaan media digital tetap terarah dan optimal. (CWGK.3.12)
13	Bagaimana Ibu memastikan bahwa penggunaan media digital oleh anak dilakukan secara bijak dan tidak berlebihan?	Saya juga membatasi waktu penggunaan media digital. Biasanya hanya beberapa menit sesuai kebutuhan kegiatan belajar. Setelah itu anak kembali melakukan aktivitas lain seperti bermain, berdiskusi, atau praktik secara langsung. Tujuannya agar anak tidak bergantung pada media digital dan tetap memperoleh pengalaman belajar secara nyata. (CWGK.3.13)

Banjarbaru, 6 Maret 2026

Guru kelas B2

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'FR. S.Pd', written in a stylized, cursive script.

FR. S.Pd

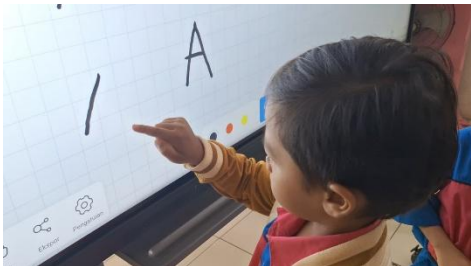
Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muhammad Said Al Fazri', written in a stylized, cursive script.

Muhammad Said Al Fazri

Lampiran 4 Catatan Dokumentasi Kegiatan Literasi Digital

CATATAN DOKUMENTASI LAPANGAN
KEGIATAN LITERASI DIGITAL

No	Foto	Deskripsi
1		Guru dan anak-anak menonton video sebelum memasuki pembelajaran. (CDL. 1.1)
2		anak menggunakan laptop dalam kegiatan literasi digital. (CDL. 1.2)
3		Anak mengikuti pembelajaran menggunakan komputer (CDL.1.3)
		Anak belajar menulis huruf menggunakan media digital interaktif (CDL. 1.4)

No	Foto	Deskripsi
		Anak mengikuti permainan edukatif melalui layar <i>smartboard</i>. (CDL. 1.5)
		Anak belajar menggunakan tablet digital (CDL1.6)
		Guru memberikan demonstrasi sebelum praktik langsung (CDL 1.7)
		Aplikasi g-compris (CDL 1.8)

Lampiran 5 Catatan Dokumentasi Sarana dan Prasarana

CATATAN DOKUMENTASI LAPANGAN

SARANA DAN PRASARANA SEKOLAH

Foto	Deskripsi
	Gerbang di depan sekolah(CDL.2.1)
	Halaman (CDL.2.2)
	Tempat parkir (CDL.2.3)

Foto	Deskripsi
	Aula(CDL.2.4)
	Toilet (CDL.2.5)

Foto	Deskripsi
	Komputer (CDL.2.7)
	Smart board(CDL.2.8)
	Laptop (CDL.2.9)

Foto	Deskripsi
	Tablet (CDL.2.10)

Lampiran 6 Catatan Dokumentasi Dokumen Sekolah

CATATAN DOKUMENTASI LAPANGAN
DOKUMEN SEKOLAH

No	Foto																																																																																
1	Identitas Sekolah (CDL 3.1) Nama : PAUD Terpadu Telkom Status : Swasta Status kepemilikan : Yayasan Yayasan : Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) NPSN : 30312401 Izin Operasional : 009/PAUD/SK/X/2020 Status Akreditasi : A Berdiri : 21 Januari 1981 Telpon : 0821-9999-5020 Email : paudterpadutelkombanjarbaru1@gmail.com Alamat Lembaga Jalan : Wijaya Kusuma No 18 Kelurahan : Komet Kecamatan : Banjarbaru Utara Kota : Banjarbaru Provinsi : Kalimantan Selatan Kode Pos : 70714 Status Tanah : Milik Sendiri Ukuran Tanah : 1385m2																																																																																
2	Sarana dan Prasarana (CDL.3.2) <table><tr><th>No</th><th>JENIS</th><th>JUMLAH</th><th>KONDISI</th></tr><tr><td>1</td><td>Ruang Kepala Sekolah</td><td>1</td><td>Baik</td></tr><tr><td>2</td><td>Ruang kelas</td><td>6</td><td>Baik</td></tr><tr><td>3</td><td>Ruang uks</td><td>1</td><td>Baik</td></tr><tr><td>4</td><td>Lab computer</td><td>1</td><td>Baik</td></tr><tr><td>5</td><td>Toilet</td><td>3</td><td>Baik</td></tr><tr><td>6</td><td>Dapur</td><td>1</td><td>Baik</td></tr><tr><td>7</td><td>Taman bermain</td><td>2</td><td>Baik</td></tr><tr><td>8</td><td>Tempat cuci tangan</td><td>6</td><td>Baik</td></tr><tr><td>9</td><td>Ac</td><td>9</td><td>Baik</td></tr><tr><td>10</td><td>Smart tv</td><td>6</td><td>Baik</td></tr><tr><td>11</td><td>Laptop</td><td>11</td><td>Baik</td></tr><tr><td>12</td><td>Komputer</td><td>3</td><td>Baik</td></tr><tr><td>13</td><td>Meja guru</td><td>8</td><td>Baik</td></tr><tr><td>14</td><td>Meja anak</td><td>18</td><td>Baik</td></tr><tr><td>15</td><td>Kursi guru</td><td>8</td><td>Baik</td></tr><tr><td>16</td><td>Kursi anak</td><td>115</td><td>Baik</td></tr><tr><td>17</td><td>Papan tulis</td><td>6</td><td>Baik</td></tr><tr><td>18</td><td>Lemari</td><td>14</td><td>Baik</td></tr><tr><td>19</td><td>aula</td><td>1</td><td>Baik</td></tr></table>	No	JENIS	JUMLAH	KONDISI	1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik	2	Ruang kelas	6	Baik	3	Ruang uks	1	Baik	4	Lab computer	1	Baik	5	Toilet	3	Baik	6	Dapur	1	Baik	7	Taman bermain	2	Baik	8	Tempat cuci tangan	6	Baik	9	Ac	9	Baik	10	Smart tv	6	Baik	11	Laptop	11	Baik	12	Komputer	3	Baik	13	Meja guru	8	Baik	14	Meja anak	18	Baik	15	Kursi guru	8	Baik	16	Kursi anak	115	Baik	17	Papan tulis	6	Baik	18	Lemari	14	Baik	19	aula	1	Baik
No	JENIS	JUMLAH	KONDISI																																																																														
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik																																																																														
2	Ruang kelas	6	Baik																																																																														
3	Ruang uks	1	Baik																																																																														
4	Lab computer	1	Baik																																																																														
5	Toilet	3	Baik																																																																														
6	Dapur	1	Baik																																																																														
7	Taman bermain	2	Baik																																																																														
8	Tempat cuci tangan	6	Baik																																																																														
9	Ac	9	Baik																																																																														
10	Smart tv	6	Baik																																																																														
11	Laptop	11	Baik																																																																														
12	Komputer	3	Baik																																																																														
13	Meja guru	8	Baik																																																																														
14	Meja anak	18	Baik																																																																														
15	Kursi guru	8	Baik																																																																														
16	Kursi anak	115	Baik																																																																														
17	Papan tulis	6	Baik																																																																														
18	Lemari	14	Baik																																																																														
19	aula	1	Baik																																																																														
3	Jumlah Guru (CDL.3.3) <table><tr><th>No</th><th>Nama</th><th>Jabatan</th><th>kualifikasi</th><th>kompetensi</th></tr></table>	No	Nama	Jabatan	kualifikasi	kompetensi																																																																											
No	Nama	Jabatan	kualifikasi	kompetensi																																																																													

IDENTIFIKASI : Dimensi Profil Lulusan (DPL)

- DPL 1 : Keimanan & Ketaqwaan
- DPL 2 : Kewarganegaraan
- DPL 3 : Penalaran Kritis
- DPL 4 : Kreativitas
- DPL 5 : Kolaborasi
- DPL 6 : Kemandirian
- DPL 7 : Kesehatan
- DPL 8 : Komunikasi

KEMITRAAN

- Antar murid di kelas
- Teman sejawat
- Instansi pemerintah

Media Digital / Bahan Ajar

- Smart TV / Laptop
- Papan Interaktif Digital IFP
- Gunting
- Lem
- Pensil
- Penghapus

Metode / Praktik Pedagogis :

- Demonstrasi
- Pemberian tugas
- Tanya jawab
- Unjuk Kerja

Lingkungan Belajar

- Ruang Kelas
- Aula
- Halaman

Kegiatan Pembukaan (15 menit)

- Informasi Tema dan Topik Hari ini
- Informasi Tujuan Pembelajaran hari ini
- Kegiatan Apersepsi (untuk mengetahui pengetahuan awal anak)
- Memantik ide anak melalui (video, cerita dan gambar sesuai topik)
- Menyampaikan informasi kegiatan main (ragam main) hari ini
- Membuat Aturan bermain untuk hari ini

KEGIATAN INTI 90 MENIT

KONTEKS KEGIATAN



Nilai Agama dan Budi Pekerti

- Niat puasa ramadhan & mengurutkan gambar seri saat berbuka puasa : Buku ramadhan hal 4
- Mengenal angka hijayyah dan menebalkan angkanya : Buku Ramadhan hal 9
- Mengaji / membaca iqro
- Mengucapkan kalimat toyyibah Bismillah & mewarnai kaligrafi dan meniru tulisannya : Buku Ramadhan hal 13
- Terbiasa mengucapkan alhamdulillah dan meniru huruf hijayyah ; Buku Ramadhan hal 14

Jati Diri

- Menebalkan tulisan bowlingball, tennisball, volleyball, soccerball : B.Inggris hal 45
- Menggunting dan menempel pola bola : B.Inggris hal 46-81
- Menebalkan angka hijayyah : Buku Ramadhan hal 12
- Mengetahui tata cara berwudhu yang benar : Buku Ramadhan hal 9
- Brain game

Dasar-dasar Literasi dan STEAM

- Mengenal profesi youtuber, tiktoker, beutyvlogger, appiliator dan meniru tulisan : LKPD
- Menghitung jumlah benda pada gambar kemudian menebalkan angka yang sesuai _ Non Muslim Menghitung jumlah gambar baseball, glover dan tennis racket
- Mewarnai gambar tempat ibadah : Buku Ramadhan hal 12
- Meniru tulisan : mengaji, berdzikir, dan tarawih : Buku Ramadhan hal 9
- Menghitung banyak telur pada timbangan & mewarnai kotak untuk kelompok telur yang lebih banyak : Sains hal 11

Istirahat (15 menit)

- Bermain di Halaman
- Mencuci Tangan Sebelum makan
- Berdo'a Sebelum Makan dan Minum Bekal dari rumah
- Makan bekal dari rumah
- Merapikan tempat makan dan minum
- Berdo'a selesai makan

Kegiatan Penutup (10 menit)

- Recalling Kegiatan bermain hari ini
- Refleksi peserta didik
- Bernyanyi kami sudah siap Berdo'a sebelum pulang
- Doa akhir pertemuan
- Membaca syair pulang sekolah

Rubrik Asesmen Ceklis

A	B	C	D	E	F
Aspek Perkembangan	Tujuan Pembelajaran	BB	MB	BSH	BSB
1. Nilai Agama dan Budi Pekerti	Anak terbiasa menunjukkan perilaku berakhlak mulia : Sabar menunggu giliran main game code monkey	Menunjukkan ketidaksabaran, sering mengeluh atau memaksa ingin segera bermain	Mulai mencoba menunggu meski masih seekali mengeluh atau bertanya kapan gilirannya tiba	Dapat menunggu dengan sabar, tanpa mengeluh, hingga tiba gilirannya	Menunggu dengan sangat sabar dan tenang, bahkan memberi kesempatan pada teman yang belum bermain
2. Jari Jari (Motorik Halus)	Anak mampu menggunakan keterampilan motorik halus : menarik garis menggunakan pensil serta menggerakkan kursor pada laptop	Anak belum menunjukkan kemampuan menggerakkan kursor, Anak belum dapat memegang pensil dengan benar dan belum mampu menarik garis	Anak mencoba menggerakkan kursor, namun masih sering meleset dari sasaran, Anak mulai dapat memegang pensil namun garis masih belum terarah	Anak mampu menggerakkan kursor ke arah objek dalam permainan dengan sedikit bantuan, Anak dapat memegang pensil dengan benar dan menarik garis lurus dengan bantuan	Anak mampu mengarahkan dan mengklik objek secara mandiri dan tepat sesuai instruksi, Anak mampu menarik garis lurus atau mengikuti pola dengan presisi dan percaya diri
3. Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	Anak memiliki kemampuan mengidentifikasi pola dan warna : Memasangkan pola bentuk dan warna di sisi kiri dengan pola rumah di sisi kanan Keterangan : BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik	Belum mampu memasangkan pola di sisi kiri dan kanan	Memasangkan beberapa pola dengan bantuan	Memasangkan sebagian besar pola dengan tepat secara mandiri	Memasangkan seluruh pola bentuk dan warna dengan tepat dan cepat tanpa bantuan

Format Asesmen Ceklis

Tujuan Pembelajaran	Konteks kegiatan	NAMA ANAK											
Nilai Agama & Budi Pekerti													
1.1.9 : Menghafalkan doa, surah & hadits	Membaca Hadits Cinta Tanah Air												
1.1.9 : Menghafalkan doa, surah & hadits	Membaca surah Al Fati												
1.1.9 : Menghafalkan doa, surah & hadits	Membaca Doa												
1.1.2 : Anak percaya kepada Tuhan yang Maha Esa melalui kegiatan mengenal : pitaannya dan mempraktikkan Ajaran Pokok Agamanya	Sholat Dhuha												
1.1.1 : Memahami nilai-nilai keagamaan, Anak memahami nilai-nilai dasar keagamaan	Terbiasa berperilaku jujur												
Cat :													
1 : Belum Berkembang													
2 : Mulai Berkembang													
3 : Berkembang Sesuai Harapan													
4 : Berkembang Sangat Baik													

Format Asesmen Anekdotal

CATATAN ANEKDOT PAUD TERPADU TELKOM BANJARBARU TAHUN AJARAN 2023/2024				
Kelompok / Usia : B / 4-6 Tahun		Semester / Minggu : I /		
Waktu (Hari, Tanggal)	Nama anak	Tempat	Peristiwa / perilaku	Penulisan guru
Senin	1.			
Selasa	2.			
Rabu	3.			
Kamis	4.			
Jumat	5.			

Mengetahui
Kepala PAUD Terpadu Telkom Banjarmasin

Guru Kelas B1

Yeni Ratumanan, S.Pd
NIK : 17820669

Rendahati Jannah, S.Pd, A.TD
NIK : 17770078

Lampiran 7 Catatan Dokumentasi Penelitian wawancara

CATATAN DOKUMENTASI LAPANGAN**PENELITIAN WAWANCARA**

No	Foto	Deskripsi
1		Wawancara dengan kepala sekolah (CDLW.1.1)
2		wawancara dengan guru kelas A1 (CDLW.1.2)
3		Wawancara dengan guru kelas A2 (CDLW.1.3)

No	Foto	Deskripsi
4	 A photograph showing two individuals, a woman wearing a black hijab and a man, sitting at a bright green table in a classroom. The woman is on the left, looking towards the camera, while the man is on the right, looking at a laptop. The background features a light blue wall decorated with colorful cutouts of clouds, stars, and a crescent moon. A blackboard and a whiteboard are also visible in the background.	Wawancara dengan guru kelas B2 (CDLW.1.4)

Lampiran 8 Surat Penetapan Dosen Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 1115 TAHUN 2025
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025
- Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Hardiyanti Pratiwi, M.Pd
- NIP/NUP : 199109802023212042
- Pangkat/Golongan : X
- Jabatan Akademik : Asisten Ahli
- Sebagai Pembimbing skripsi untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Muhammad Said Al Fazri
- NIM : 220101080871
- Jurusan/Prodi : PIAUD
- Judul Skripsi : STRATEGI DAN TANTANGAN GURU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD TERPADU TELKOM BANJARBARU
- Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.



Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 03 Juni 2025
DEKAN,

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 19660405199303005

Tembusan:
Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
Ketua Prodi;
Dosen Pembimbing;

Lampiran 9 Surat Telah Melaksanakan Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 Website: www.piaud.uin-antasari.ac.id; E-mail: piaud@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 311/Un.14/III.1.k/PP.00.9/09/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Said Al Fazri

NIM : 220101080871

Jurusan/Program Studi : PIAUD

Alamat : Jl Belimbing Raya, Rt 3, Kelurahan Belimbing Raya, Kecamatan
Murung Pudak, Kabupaten Tabalong

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

Strategi dan Tantangan Guru dalam Penerapan Pembelajaran Literasi Digital untuk Anak
Usia Dini di PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru

Pada Hari/ Tanggal : Sabtu, 20 September 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Program Studi PIAUD,

 H. Samdani

Lampiran 10 Surat Izin Riset Dari Dosen Pembimbing

SURAT PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : STRATEGI DAN TANTANGAN GURU DALAM
PENERAPAN PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL
UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD TERPADU
TELKOM BANJARBARU

Ditulis oleh : Muhammad Said Al Fazri

NIM : 220101080871

Jurusan : PIAUD

Semester : VIII (8)

Alamat : Jl. Belimbing Raya. RT. 03. Kelurahan Belimbing Raya,
Kecamatan Murung Pudak

Setelah di teliti dan di adakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk
dilakukan riset.

Banjarbaru, 23 Februari 2026

Pembimbing Skripsi



Hardiyanti Pratiwi M.Pd
NIP :198905302023212049

Lampiran 11 Surat Persetujuan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 464 /Un.14/III.1/PP.00.9/02/2026

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Muhammad Said Al Fazri
 NIM : 220101080871
 Semester : VIII (Delapan)
 Alamat : Jln.Belimbing Raya,RT. 03. Kelurahan Belimbing Raya,Kecamatan Murung Pudak
 Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

STRATEGI DAN TANTANGAN GURU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD TERPADU TELKOM BANJARBARU

Tempat Penelitian : PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru
 Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
 Dari Tanggal : 27 Februari 2026
 Sampai Tanggal : 27 April 2026

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 27 Februari 2026

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Ahmad Salabi, S.Ag., M.Pd.
 NIP 197212112008011009

Mahasiswa yang bersangkutan,

Muhammad Said Al Fazri
 220101080871

Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN TELKOM
PAUD TERPADU TELKOM
Jl. Wijaya Kesuma No.18 Banjarbaru Utara
Telp. 0821 9999 5020**

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 420.1/ 0203/PAUD.Telkom.Bjb/IV/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeni Ratnasari, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Wijaya Kesuma No.18 Banjarbaru
Telepon : 081347042481

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Said Al Fazri
NIM : 220101080871
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jl.Belimbing raya Rt.03 kecamatan murung pudak kabupaten tabalong
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah melakukan penelitian dalam rangka mengerjakan skripsi yang berjudul ***“Strategi dan tantangan guru dalam penerapan pembelajaran literasi digital untuk anak usia dini di PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru”*** pada tanggal 14 Februari sampai 14 April 2026 di PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banjarbaru, 17 April 2026

Kepala PAUD Terpadu Telkom Banjarbaru



Yeni Ratnasari, S.Pd

Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi

**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: MUHAMMAD SAID AL FAZRI
NIM	: 220101080871
PROGRAM STUDI	: PIAUD
TANGGAL SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI	: 3 Juni 2025
TANGGAL SEMINAR PROPOSAL	: 20 September 2025
DOSEN PEMBIMBING BIDANG	: Hardiyanti Pratiwi M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: STRATEGI DAN TANTANGAN GURU DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK USIA DINI DI PAUD TERPADU TELKOM BANJARBARU



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN TAHUN 2022 M/1443 H**

Ke	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	14/2026 02	Tambahkan Instrumen Penelitian, Seperti: Pedoman wawancara	
2	19/2026 05	lanjut ke bab 4-5	
3	24/2026 05	Perbaiki bagian data Pokok	
4	25/2026 05	Perbaiki bagian Penyajian data	
5	26/2026 05	Hilangkan teori di Penyajian data	
6	29/2026 05	buat Penyajian data menjadi lebih kesatuan	
7	30/2026 05	Perbaiki Penulisan bagian kutipan langsung	
8	31/2026 05	Tambahkan Metode demonstrasi dan gambar	
9	1/2026 06	Tambahkan kesimpulan dibagian akhir subbab Strategi dan Kontangan	
10	1/2026 06	Perbaiki Penulisan Sesuai Pedoman.	
11	2/2026 06	Tambahkan RPPH di lampiran	
12	3/2026 06	ACC Dosen Pembimbing	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Muhammad Said Al Fazri
2. NIM : 220101080871
3. Tempat, Tanggal Lahir : Tabalong, 22 Juli 2003
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl. Belimbing Raya RT. 03 Kel. Belimbing
Raya, Kec. Murung Pudak Kab. Tabalong,
Kalimantan Selatan
6. Nomor Hp : 081549345675
7. Alamat Email : Alfazrisaid@Gmail.Com
8. Nama Orang Tua
-Ayah : Faridul Athiras
-Ibu : Nur Raudah
9. Pengalaman : HMJ PIAUD
Organisasi/Kerja
10. Prestasi Akademik : -
11. Prestasi Nonakademik : Juara 3 Lomba Microteaching HMJ PIAUD
2024/2025
12. Pendidikan : TK Bunga Bangsa
SDN 3 Belimbing Raya
Mtsn 4 Tabalong
MAN 1 Tabalong

Banjarbaru, 28 Mei 2026
Penulis



Muhammad Said Al Fazri