

PELATIHAN PEMBUATAN BUKU BERGAMBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA DINI DI PKG KARTINI KABUPATEN MANGGARAI

Maria Dissriany Vista Banggur^{1*}, Adriani Tamo Ina Talu², Viviana Murni³,
Margareth Arabela Shindri Woda⁴, Rosalia Delima⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Katolik Indonesia Santu
Paulus Ruteng, Indonesia
mariabanggur1@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Rendahnya minat baca anak usia dini dan terbatasnya kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran digital masih menjadi tantangan di PKG Kartini Kabupaten Manggarai. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan buku bergambar digital untuk memperkuat budaya literasi anak usia dini. Program melibatkan 31 guru dari 26 lembaga PAUD melalui analisis kebutuhan, workshop, praktik menggunakan Canva, StoryJumper, dan Book Creator, pendampingan, implementasi, serta evaluasi melalui observasi, penilaian produk, pre-test dan post-test (20 butir soal), angket, dan refleksi. Hasil menunjukkan seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu buku bergambar digital. Rata-rata kompetensi guru meningkat dari 36,4% menjadi 87,0% (peningkatan 50,6%). Sebanyak 87% peserta mengalami peningkatan literasi digital dan 90% lebih percaya diri mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Program juga meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi serta mendukung keberlanjutan budaya literasi digital di lembaga PAUD.

Kata Kunci: Buku Bergambar Digital; Literasi Anak Usia Dini; Literasi Digital; Guru PAUD; Pengabdian Masyarakat.

Abstract: Low reading interest among young children and the limited competence of early childhood education (ECE) teachers in developing digital learning media remain challenges at the Kartini Cluster Activity Center (PKG Kartini), Manggarai Regency. This community service program aimed to improve teachers' competence in developing digital picture books to strengthen early childhood literacy. The program involved 31 teachers from 26 ECE institutions and consisted of needs assessment, workshops, hands-on training using Canva, StoryJumper, and Book Creator, mentoring, classroom implementation, and evaluation through observation, product assessment, pre-test and post-test (20-item instrument), questionnaires, and reflection. The results showed that all participants successfully developed at least one digital picture book. Teachers' average competence increased from 36.4% to 87.0% (50.6% improvement). Additionally, 87% of participants improved their digital literacy skills, while 90% reported greater confidence in integrating technology into teaching. The program also enhanced children's engagement in literacy activities and promoted sustainable digital literacy practices in ECE institutions.

Keywords: Digital Picture Books; Early Childhood Literacy; Digital Literacy; Early Childhood Education Teachers; Community Service.



Article History:

Received: 13-06-2026

Revised : 13-07-2026

Accepted: 16-07-2026

Online : 01-08-2026



This is an open access article under the

CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Literasi merupakan fondasi penting bagi perkembangan bahasa, kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Kemampuan literasi awal tidak hanya berkaitan dengan pengenalan huruf dan kata, tetapi juga mencakup kemampuan menyimak, memahami cerita, mengekspresikan gagasan, mengembangkan kosakata, dan membangun makna melalui pengalaman sosial. Pengenalan literasi sejak usia dini berkontribusi terhadap kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya dan mendukung keberhasilan belajar sepanjang hayat (*National Association for the Education of Young Children.*, 2020; Dewayani, 2023; UNESCO., 2023). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, literasi perlu dikembangkan melalui aktivitas bermain, bercerita, bernyanyi, membaca gambar, bercakap-cakap, dan penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Tatminingsih, 2022; Warmansyah dkk., 2023).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam pengembangan media literasi yang lebih menarik, multimodal, dan interaktif. Anak usia dini umumnya lebih responsif terhadap media yang memadukan gambar, warna, suara, teks sederhana, dan narasi visual karena bentuk penyajian tersebut sejalan dengan karakteristik belajar anak yang konkret dan imajinatif (Mayer, 2021; Ratnasari, 2024; Setyaningsih, 2023). Namun, penggunaan teknologi pada anak usia dini perlu dilakukan secara terarah, aman, dan bermakna agar tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi media belajar yang mendorong komunikasi, imajinasi, dan interaksi sosial (*National Association for the Education of Young Children.*, 2023; OECD., 2025; UNICEF., 2021).

Kebutuhan terhadap media literasi digital semakin penting karena anak-anak hidup dalam lingkungan yang tidak terlepas dari perangkat digital. OECD (2021) menegaskan bahwa lingkungan digital memberikan peluang besar bagi pembelajaran, tetapi juga mengandung risiko jika anak tidak didampingi secara tepat. Oleh karena itu, guru PAUD perlu memiliki kompetensi digital untuk memilih, merancang, dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Kompetensi digital pendidik tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga kemampuan pedagogis untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara bermakna (Kemendikbudristek., 2023; Redecker, 2017; UNESCO., 2023).

Hasil observasi awal dan diskusi dengan pengurus Pusat Kegiatan Gugus (PKG) Kartini Kecamatan Langke Rembong menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD masih mengandalkan buku cetak konvensional sebagai media utama dalam kegiatan literasi. Ketersediaan bahan bacaan yang menarik, kontekstual, dan dekat dengan budaya lokal masih terbatas. Di sisi lain, sebagian guru telah menggunakan telepon pintar dalam aktivitas sehari-hari, tetapi belum optimal menggunakannya untuk membuat media pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara

ketersediaan perangkat digital, kebutuhan bahan bacaan anak, dan kompetensi guru dalam mengembangkan media literasi digital (Hasiana & Fatimah, 2024; Ratnasari, 2024; Tatminingsih, 2022).

Buku bergambar digital dapat menjadi salah satu solusi karena mampu menggabungkan unsur visual, teks sederhana, ilustrasi, audio, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa buku cerita digital dapat meningkatkan minat baca, perhatian, partisipasi, dan pemahaman anak dalam kegiatan literasi (Dewi & Martono, 2022; Nurlaila dkk., 2023; Yuliana & Hasanah, 2023). Penelitian (Warmansyah dkk., 2023) menunjukkan bahwa pengembangan digital storybook mendukung penguatan literasi anak usia dini karena media tersebut memberi pengalaman membaca yang lebih menarik dan fleksibel. Temuan Ratnasari (2024) juga menegaskan bahwa buku cerita bergambar digital dapat memperkenalkan literasi kepada anak usia dini melalui visualisasi yang mudah dipahami.

Dari sisi guru, pelatihan pembuatan buku digital penting untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian dalam mengembangkan media pembelajaran. Canva, StoryJumper, dan Book Creator dapat digunakan guru untuk menyusun cerita, memilih ilustrasi, mengatur tata letak, mengintegrasikan teks dan gambar, serta memublikasikan buku digital secara sederhana (Erffiana dkk., 2025; Hasiana & Fatimah., 2024; Susanto, t.t.). Pelatihan yang disertai praktik langsung dan pendampingan terbukti lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara teoritis karena peserta memperoleh pengalaman nyata dalam menghasilkan produk (Knowles dkk., 2020; Nurlaila dkk., 2023; Prastyana, 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan program pelatihan dan pendampingan pembuatan buku bergambar digital bagi guru PAUD yang tergabung dalam PKG Kartini Kabupaten Manggarai. Kebaruan kegiatan ini terletak pada integrasi pelatihan aplikasi digital sederhana, pengembangan cerita berbasis tema PAUD dan budaya lokal, pendampingan produk sampai siap digunakan, serta pembentukan sudut literasi digital di lembaga mitra. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam membuat buku bergambar digital berbasis teknologi sederhana dan mendorong pemanfaatannya dalam pembelajaran untuk memperkuat budaya literasi anak usia dini.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juli 2025 dengan mitra Pusat Kegiatan Gugus (PKG) Kartini Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Nusa Tenggara Timur. Mitra terdiri atas 26 lembaga PAUD dengan jumlah peserta sebanyak 31 guru. Program ini menggunakan pendekatan partisipatif, yaitu pelibatan aktif mitra sejak tahap identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan,

pengembangan produk, implementasi, sampai evaluasi kegiatan. Pendekatan partisipatif dipilih karena kegiatan pengabdian akan lebih berdampak apabila solusi yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan, pengalaman, dan kondisi nyata mitra.

Metode pelaksanaan terdiri atas enam kegiatan utama, yaitu sosialisasi, *workshop*, praktik langsung, pendampingan, implementasi, serta monitoring dan evaluasi. Kegiatan dirancang dengan prinsip pembelajaran orang dewasa yang menempatkan pengalaman peserta sebagai sumber belajar utama, memberi ruang praktik, dan mendorong peserta menghasilkan produk nyata. Dalam konteks pelatihan guru, model praktik langsung dan pendampingan dinilai relevan karena kompetensi digital tidak cukup dibangun melalui ceramah, tetapi perlu dikuatkan melalui latihan berulang dan umpan balik.

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pengurus PKG Kartini, identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi pelatihan, penyiapan instrumen evaluasi, dan penyusunan panduan penggunaan aplikasi. Tahap pelaksanaan meliputi penguatan konsep literasi anak usia dini, pengenalan literasi digital, pelatihan penggunaan Canva, StoryJumper, dan Book Creator, penyusunan alur cerita, pemilihan ilustrasi, penyuntingan produk, dan simulasi penggunaan buku digital. Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk, *pre-test* dan *post-test* kompetensi, angket kepuasan, wawancara singkat, dan refleksi peserta.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi: (1) kehadiran peserta minimal 80%; (2) setiap peserta menghasilkan minimal satu buku bergambar digital; (3) terdapat peningkatan kompetensi guru berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*; (4) minimal 80% peserta menyatakan pelatihan bermanfaat; dan (5) produk buku digital diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase, sedangkan data kualitatif dari observasi, wawancara, dan refleksi dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Kualitas produk buku digital dinilai berdasarkan empat aspek, yaitu kesesuaian isi dengan tema PAUD, penggunaan bahasa yang sesuai perkembangan anak, kualitas visual dan tata letak, serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Penilaian ini penting karena media digital untuk anak usia dini harus memperhatikan aspek pedagogis, estetika, keamanan, dan kesesuaian perkembangan anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra-Kegiatan

Tahap pra-kegiatan diawali dengan koordinasi intensif bersama pengurus Pusat Kegiatan Gugus (PKG) Kartini Kecamatan Langke Rembong. Koordinasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik mitra dan menyelaraskan program pengabdian dengan kondisi riil di lapangan.

Dari hasil observasi awal dan diskusi, ditemukan bahwa sebagian besar guru PAUD di PKG Kartini masih sangat mengandalkan buku cetak konvensional sebagai media utama dalam kegiatan literasi. Ketersediaan bahan bacaan yang menarik, kontekstual, dan dekat dengan budaya lokal juga masih terbatas. Meskipun sebagian guru telah menggunakan telepon pintar dalam aktivitas sehari-hari, pemanfaatannya untuk membuat media pembelajaran belum optimal. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara ketersediaan perangkat digital, kebutuhan bahan bacaan anak, dan kompetensi guru dalam mengembangkan media literasi digital (Hasiana & Fatimah., 2024; Ratnasari, 2024; Tatminingsih, 2022).

Berdasarkan identifikasi kebutuhan ini, tim pengabdian menyusun materi pelatihan dan menyiapkan instrumen evaluasi yang relevan, serta panduan penggunaan aplikasi. Tujuan utama dari program ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam membuat buku bergambar digital dan mendorong pemanfaatannya guna memperkuat budaya literasi anak usia dini. Buku bergambar digital diyakini dapat menjadi solusi karena kemampuannya menggabungkan unsur visual, teks sederhana, ilustrasi, audio, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga lebih menarik dan interaktif (Dewi & Martono, 2022; Nurlaila dkk., 2023; Yuliana & Hasanah, 2023).

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan program berlangsung dari bulan Mei hingga Juli 2025, melibatkan 31 guru dari 26 lembaga PAUD yang tergabung dalam PKG Kartini. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, yang melibatkan mitra secara aktif mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi (Kemendikbudristek., 2023; UNESCO., 2023). Kegiatan ini dirancang dengan prinsip pembelajaran orang dewasa (andragogi), yang menekankan pengalaman peserta sebagai sumber belajar utama dan mendorong produksi produk nyata (Knowles dkk., 2020).

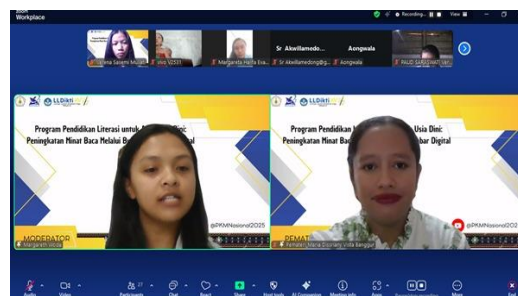
a. Sosialisasi Literasi Digital bagi Guru PAUD

Kegiatan dimulai dengan sosialisasi mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini. Materi yang disampaikan meliputi konsep literasi awal, prinsip penggunaan teknologi yang sesuai perkembangan anak, karakteristik buku bergambar digital, dan peluang pemanfaatan media digital untuk meningkatkan minat baca. Sosialisasi ini memberikan pemahaman bahwa buku digital berfungsi sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman membaca, bukan menggantikan interaksi guru dan anak. Hal ini sejalan dengan pandangan *National Association for the Education of Young Children* (2023) yang menyatakan bahwa teknologi pada PAUD harus digunakan secara aktif, bermakna, dan mendukung interaksi. UNESCO (2023) juga menekankan bahwa teknologi pendidikan adalah alat bantu pedagogis, bukan tujuan utama pembelajaran. Hasil

sosialisasi menunjukkan bahwa peserta telah mengenal teknologi dalam kehidupan sehari-hari, namun belum optimal memanfaatkannya untuk merancang media pembelajaran, sesuai dengan temuan (Hasiana & Fatimah., 2024).

b. Pelatihan Pembuatan Buku Bergambar Digital (Workshop)

Pada tahap *workshop*, peserta mempelajari penggunaan aplikasi Canva, StoryJumper, dan Book Creator untuk mengembangkan buku cerita digital. Materi pelatihan mencakup penyusunan ide cerita, pemilihan tema sesuai kurikulum PAUD dan budaya lokal Manggarai, penggunaan bahasa sederhana, pemilihan ilustrasi, pengaturan tata letak, dan publikasi buku digital. Selama pelatihan, guru menunjukkan antusiasme tinggi, aktif berdiskusi, mencoba fitur aplikasi, dan memperbaiki desain. Seluruh peserta berhasil menyelesaikan minimal satu produk buku bergambar digital. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa aplikasi desain berbasis templat dapat membantu guru tanpa latar belakang desain grafis untuk menghasilkan media visual yang menarik (Nurlaila dkk., 2023; Hasiana & Fatimah., 2024). Dari sisi pembelajaran multimedia, buku digital yang memadukan teks, gambar, warna, dan narasi visual memberikan peluang anak memperoleh informasi melalui lebih dari satu saluran belajar, yang lebih efektif bila disajikan secara terintegrasi dan tidak berlebihan (Mayer, 2021), seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Workshop pembuatan buku bergambar digital

c. Pendampingan dan Pengembangan Produk

Setelah *workshop*, peserta menerima pendampingan untuk menyempurnakan produk buku digital mereka. Tim pengabdian memberikan masukan terkait kesesuaian alur cerita, penggunaan kalimat pendek, pemilihan kosakata yang sesuai usia anak, kualitas gambar, tata letak, kontras warna, dan kemudahan penggunaan. Pendampingan ini krusial karena kualitas buku digital tidak hanya bergantung pada kemampuan operasional aplikasi, tetapi juga pada ketepatan pesan pedagogis dan kesesuaian dengan perkembangan anak (*National Association for the Education of Young Children*, 2020; Ratnasari, 2024). Hasil pendampingan menunjukkan peningkatan

kualitas produk yang signifikan, di mana beberapa guru yang pada awalnya hanya menempelkan teks panjang pada halaman buku mulai menyederhanakan kalimat, memperbesar ukuran huruf, menyesuaikan warna, dan menambah ilustrasi yang relevan. Proses umpan balik ini membantu peserta memahami prinsip desain media untuk anak usia dini, memperkuat pandangan Redecker (2017) tentang kompetensi digital pendidik dalam menciptakan sumber belajar digital. Pelatihan yang disertai pendampingan juga relevan dengan prinsip andragogi karena peserta belajar melalui pengalaman nyata dan refleksi (Knowles dkk., 2020).



Gambar 3. Pendampingan penyempurnaan produk buku digital

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan melalui observasi, penilaian produk, *pre-test* dan *post-test* kompetensi guru, angket kepuasan, wawancara singkat, dan refleksi peserta. Indikator keberhasilan meliputi kehadiran peserta minimal 80%, setiap peserta menghasilkan minimal satu buku bergambar digital, peningkatan kompetensi guru, minimal 80% peserta menyatakan pelatihan bermanfaat, dan produk buku digital diimplementasikan dalam pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

a. Implementasi Buku Digital dalam Pembelajaran

Buku digital yang telah dihasilkan oleh para guru kemudian diimplementasikan dalam kegiatan membaca bersama anak di kelas. Implementasi dilakukan dengan menampilkan buku melalui proyektor, televisi, komputer, atau telepon pintar yang tersedia. Guru membacakan cerita, mengajak anak mengamati gambar, menanyakan isi cerita, meminta anak mengulang kosakata baru, dan memberi kesempatan anak menceritakan kembali isi cerita. Strategi ini sejalan dengan prinsip literasi awal yang menempatkan anak sebagai peserta aktif (Dewi & Martono, 2022; Tatminingsih, 2022). Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan anak: fokus memperhatikan cerita meningkat dari 60% menjadi 88%, aktif

menjawab pertanyaan guru dari 55% menjadi 85%, mampu mengulang kosakata baru dari 50% menjadi 83%, dan berani menceritakan kembali isi cerita dari 48% menjadi 80%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa buku bergambar digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sejalan dengan penelitian (Dewi & Martono, 2022; Yuliana & Hasanah, 2023).

b. Monitoring, Evaluasi, dan Respons Peserta

Hasil evaluasi keseluruhan program menunjukkan bahwa kehadiran peserta mencapai 100%, seluruh guru berhasil membuat buku digital, 87% peserta mengalami peningkatan keterampilan digital, dan 90% peserta lebih percaya diri menggunakan teknologi. Seluruh peserta juga mengimplementasikan produk di kelas. Hasil ini menegaskan efektivitas model pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru PAUD (Hasiana & Fatimah., 2024; Nurlaila dkk., 2023; Erfiana dkk., 2025). Peningkatan kepercayaan diri guru menjadi capaian penting, mengingat banyak peserta awalnya menganggap pembuatan buku digital sulit. Perubahan ini menunjukkan bahwa literasi digital guru dapat berkembang melalui pengalaman langsung, dukungan sejawat, dan pendampingan konsisten, sesuai dengan kerangka DigCompEdu (Redecker, 2017).

c. Analisis Peningkatan Kompetensi Guru

Evaluasi kompetensi guru dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang mengukur kemampuan mengoperasikan Canva, menyusun cerita anak, mendesain ilustrasi digital, membuat, dan memublikasikan buku digital. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata kompetensi guru dari 36,4% menjadi 87,0%, atau meningkat sebesar 50,6%. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek membuat dan memublikasikan buku digital, karena sebagian besar peserta belum pernah mengembangkan media serupa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis, sejalan dengan penelitian (Prastyana, 2023; Erfiana dkk., 2025).

d. Pembentukan Sudut Literasi Digital dan Dampak terhadap Anak

Sebagai upaya keberlanjutan, setiap lembaga PAUD peserta didorong untuk mengembangkan sudut literasi digital yang berisi koleksi buku digital karya guru. Buku-buku ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, memperluas akses anak terhadap bahan bacaan dan mendorong budaya berbagi karya antarguru. Strategi ini penting untuk penguatan literasi berkelanjutan (Kemendikbudristek., 2023; Dewayani, 2023; UNESCO., 2023). Program ini juga berdampak positif pada aktivitas literasi anak, dengan peningkatan antusiasme mengikuti kegiatan membaca (dari 62% menjadi 91%), menjawab pertanyaan guru (dari 55% menjadi 85%), mengulang kosakata baru (dari 50% menjadi 83%), menceritakan kembali isi cerita (dari 48%

menjadi 80%), dan berinisiatif memilih buku bacaan (dari 40% menjadi 78%).

e. Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan, beberapa kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat digital, variasi kemampuan awal peserta, jaringan internet yang tidak stabil, dan keterbatasan waktu guru untuk menyempurnakan produk. Kendala ini merupakan tantangan umum dalam pemanfaatan teknologi pendidikan (OECD, 2021; UNESCO, 2023). Untuk mengatasinya, tim pengabdian menyediakan pendampingan intensif, tutorial video, kelompok belajar sebaya, dan alternatif penggunaan aplikasi yang dapat diakses melalui telepon pintar. Solusi berbasis pendampingan sejawat terbukti efektif dalam menciptakan komunitas belajar guru. Ke depan, keberlanjutan program akan diarahkan pada penguatan bank buku digital, pelatihan lanjutan perekaman audio narasi, pengembangan cerita berbasis budaya lokal Manggarai, dan pelibatan orang tua untuk memastikan penggunaan buku digital yang aman dan bermakna di rumah (*National Association for the Education of Young Children*, 2023; OECD., 2025; UNICEF., 2021).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan buku bergambar digital bagi guru PAUD di PKG Kartini Kabupaten Manggarai berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital guru dan menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan langsung dalam kegiatan literasi anak usia dini. Program ini melibatkan 31 guru dari 26 lembaga PAUD dan menghasilkan 31 produk buku bergambar digital. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi guru dari rata-rata 36,4% menjadi 87,0%, atau meningkat sebesar 50,6%. Sebanyak 87% peserta mengalami peningkatan keterampilan digital dan 90% lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Implementasi buku digital di kelas juga meningkatkan keterlibatan anak dalam membaca, menjawab pertanyaan, mengulang kosakata, menceritakan kembali isi cerita, dan memilih bacaan.

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik, pendampingan produk, dan implementasi kelas dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan media literasi digital. Program serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan memperluas pendampingan kepada lebih banyak lembaga PAUD dan melibatkan orang tua agar budaya literasi digital berkembang di sekolah dan keluarga. Selain itu, pengembangan perpustakaan atau bank buku digital berbasis karya guru PKG Kartini dapat menjadi langkah lanjutan untuk memperkuat ekosistem literasi anak usia dini di Kabupaten Manggarai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam memfasilitasi kegiatan ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada DPPM Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi yang telah mendanai program kegiatan PkM batch II ini. Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng yang telah membantu tim sejak perencanaan, pelaksanaan sampai tahap evaluasi kegiatan ini sehingga terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada Mitra Pusat Kegiatan Gugus (PKG) Kartini serta semua pihak yang telah membantu dengan caranya masing-masing. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewayani, S. (2023). *Literasi digital untuk anak usia dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dewi, K. , & Martono, T. (2022). Peran buku digital interaktif dalam meningkatkan minat baca siswa PAUD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–52.
- Erfiana, N. A. N. E. , Rohmatillah, W. , & Fadillah, M. (2025). Development of digital teaching materials through Canva and Book Creator. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5, 1–18.
- Hasiana, I. , & Fatimah. (2024). Implementasi digital literasi dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan buku cerita digital pada guru PAUD. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(2), 321–326.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan literasi digital pada satuan pendidikan anak usia dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Knowles, M. S. , Holton, E. F. , & Swanson, R. A. (2020). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (9th ed.). Routledge.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- National Association for the Education of Young Children. (2020). *Developmentally appropriate practice*.
- National Association for the Education of Young Children. (2023). *Technology and media in early childhood education*. Young Children.
- Nurlaila, N., Daliyanda, R., Warmansyah, J., Husna, L., Komalasari, E., Yuningsih, R., & Sari, M. (2023, November). Development of Canva-based Picture Storybook Media to Increase Reading Interest in Early Childhood. In *International Conference on Social Science and Education (ICoESSE 2023)* (pp. 371-377). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-142-5_35
- OECD. (2021). *Children in the digital environment: Revised typology of risks*.
- OECD. (2025). *How's life for children in the digital age?*
- Prastyana, V. (2023). Development of Canva-based interactive e-book through RADEC learning model. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 15(2), 100–110.
- Ratnasari, E. M. (2024). Digital literacy in early children through pictured story books. *International Journal of Islamic Golden Age Education*, 5(1), 119–128.
- Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(2), 65–76.

- Susanto, H. (t.t.). Penggunaan StoryJumper dan Canva sebagai inovasi dalam pembuatan buku cerita digital. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 1, 22–29.
- Tatminingsih, S. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 7(2), 101–112.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.
- UNICEF. (2021). *Policy guidance on AI for children*. UNICEF Office of Global Insight and Policy.
- Warmansyah, J. , Nurlaila, N. , & Yuningsih, R. (2023). Digital storybook development for strengthening early childhood literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4561–4573.
- Yuliana, M. , & Hasanah, R. (2023). Penerapan media buku cerita digital untuk penguatan literasi anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 10–18.