

PENERAPAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA GERAK DAN LAGU "GURUKU TERSAYANG" UNTUK MEMPERSIAPKAN INDONESIA EMAS 2045 DI RA WILDANUN NIZOM PANDEGLANG

¹Oyah Holiah, ²Intan Nuraini, ³Ifah Khofifah, ⁴Afika Rijki, ⁵Laxmi Permata Sari Suardi
STKIP Syekh Manshur ^{1,2,3,4,5}

Surel: ¹oyaroyaa@gmail.com, ²nurainioktavianty06@gmail.com, ³ifahkhofifah488@gmail.com,
⁴afika.rizki21@gmail.com, ⁵laxmismuardi07@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 19-12-2025

Perbaikan: 20-12-2025

Diterima: 20-12-2025

Kata kunci:

Anak Usia Dini, Digital, Literasi, Media Gerak dan Lagu

Corresponding Author:

Oyah Holiah

ABSTRAK

Dengan berkembangnya teknologi digital yang cepat, para guru dihadapkan pada tantangan baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan anak usia dini. Di tengah tumbuhnya digitalisasi, muncul masalah utama, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk mengenalkan literasi digital secara menarik dan sesuai dengan pertumbuhan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan literasi digital pada anak usia dini melalui media gerak dan lagu "Guruku Tersayang" di RA Wildanun Nizom pandeglang sebagai langkah awal dalam membentuk generasi yang mahir dalam bidang digital menuju Indonesia Emas 2045. Penelitian ini dilakukan di RA Wildanun Nizom, Pandeglang. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gerak dan lagu mampu meningkatkan kosakata dan pemahaman bahasa melalui lirik lagu. Anak dapat berekspresi dan menjadi lebih percaya diri ketika menyanyikan lagu sambil bergerak. Dengan tidak sadar, lagu yang dinyanyikan mampu menghubungkan kata dengan tindakan, sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat anak sekaligus meningkatkan konsentrasi. Media gerak dan lagu "Guruku Tersayang" terbukti efektif karena aktivitas ini melibatkan semua anak dalam proses belajar, mengenalkan penggunaan teknologi secara positif, serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti cinta kepada guru dan semangat belajar. Dengan demikian, menggabungkan literasi digital dengan penggunaan media gerak dan lagu merupakan strategi yang tepat untuk mendukung visi Indonesia Emas 2045.

© 2025: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar, terencana, dan berkelanjutan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fokus pendidikan tidak hanya terbatas pada pengalihan ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap, norma, dan karakter,

sehingga individu mampu menghadapi perubahan zaman dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat (Hikmah & Maulana, 2025). Dalam konteks pembangunan bangsa, pendidikan dipandang sebagai alat strategis untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif, dan berkarakter, sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa (Hidayat

& Nurlatifah, 2023). Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan berjalannya waktu, pendidikan terus mengalami perubahan yang besar. Di masa kini yang sudah masuk ke era digital, terjadi perubahan signifikan dalam cara belajar dan mengajar. Kemajuan teknologi memungkinkan kita belajar secara daring dan mendapatkan informasi dengan cepat dalam beberapa detik. Meskipun teknologi memberikan banyak kemudahan dalam proses belajar, terutama di tingkat pendidikan anak usia dini, pengawasan dalam pendidikan tetap dibutuhkan agar kualitas belajar bisa tetap terjaga di tengah kemajuan teknologi ini (Yulianti, 2024). Oleh karena itu, para pendidik perlu lebih mahir dalam menggunakan teknologi, seperti media pembelajaran digital, video animasi, serta berbagai platform edukatif lainnya. Menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak hanya membuat penyampaian materi lebih mudah, tetapi juga bisa meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat belajar anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah bentuk pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek. Aspek tersebut mencakup pertumbuhan fisik seperti koordinasi tangan dan gerak tubuh, perkembangan kecerdasan yang mencakup kemampuan berpikir, kreativitas, kemampuan mengelola emosi, serta kecerdasan mental. Selain itu, pendidikan ini juga mendorong perkembangan emosi dan sosial, seperti sikap

dan perilaku anak sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan mereka. Pendidikan ini juga memperkuat kemampuan berbicara dan berkomunikasi anak (W Lestari 2022). Pendidikan Anak Usia Dini adalah tahap pendidikan sebelum tingkat sekolah dasar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun fondasi perkembangan kognitif anak. Kemampuan literasi saat ini menjadi penanda kemajuan sebuah negara. Sampai saat ini, Indonesia ikut dalam survei yang mengukur kemampuan literasi siswa dalam tiga bidang, yaitu kemampuan memahami bacaan, kemampuan numerasi, dan kemampuan literasi sains (Lestarinigrum et al., 2024). Pemberian stimulasi yang tepat pada anak usia dini akan sangat mempengaruhi kecerdasan serta karakter yang sesuai dengan tantangan zaman salah satunya adalah literasi digital.

Literasi adalah kemampuan menggunakan bahasa dan gambar dalam berbagai bentuk untuk membaca, menulis, mendengarkan, melihat, berbicara, menyajikan, serta berpikir kritis terhadap berbagai ide, sehingga seseorang dapat memperoleh informasi dan berinteraksi dengan orang lain (Padabang, 2023). Literasi tidak hanya tentang bisa membaca dan menulis, tetapi juga tentang kemampuan memahami serta mengolah informasi yang ada dalam berbagai jenis media (Ismawati & Puspita, 2024). Literasi digital adalah istilah yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengakses informasi di berbagai bidang dalam bentuk digital melalui

(Mahmud, 2025). yang mengacu pada kemampuan dengan cara yang sederhana dan terstruktur (Yuliani & Putra, 2024). Dengan demikian literasi digital akan lebih mudah jika di terapkan sejak usia dini. Literasi digital dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini tidak hanya terbatas pada pengenalan terhadap perangkat teknologi, tetapi juga mencakup penanaman keterampilan dasar, seperti mengenal simbol digital, memanfaatkan media secara bijak, serta menumbuhkan rasa ingin tahu melalui aktivitas digital yang menyenangkan (Lindriany et al., 2022). literasi teknologi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memanfaatkan, mengerti, mengelola, dan mengevaluasi inovasi yang melibatkan proses serta ilmu untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan kemampuan individu.

Penggabungan literasi digital dengan media gerak dan lagu merupakan strategi inovatif yang relevan untuk mendukung visi besar Indonesia Emas 2045. Anak-anak yang sejak dini terbiasa dengan literasi digital yang sehat, kreatif, dan menyenangkan berpotensi tumbuh menjadi generasi yang adaptif terhadap kemajuan teknologi, tanpa mengesampingkan nilai-nilai budaya bangsa. Hal ini sejalan dengan tuntutan global abad ke-21, di mana kemampuan digital, kreativitas, dan kolaborasi menjadi kompetensi utama yang sangat dibutuhkan. Implementasi literasi digital akan menjadi lebih efektif apabila dikombinasikan dengan Aktivitas semacam ini mampu mengembangkan anak secara menyeluruh yakni dengan melatih

motorik kasar dan halus melalui gerakan, meningkatkan kemampuan bahasa melalui lirik lagu, serta memperkuat daya ingat, konsentrasi, dan keterampilan sosial melalui pembelajaran yang bersifat kolektif (Nurjanah & Pratiwi, 2023). Salah satu contohnya adalah lagu edukatif seperti "Guruku Tersayang", yang dapat diadaptasi ke dalam bentuk gerakan interaktif berbasis digital, seperti animasi video, aplikasi musik interaktif, atau presentasi visual. Dengan demikian, anak tidak hanya sekadar mendengarkan dan bergerak, tetapi juga berinteraksi secara positif dengan konten digital (Wijayanti & Hidayat, 2022). Oleh karena itu, penelitian dan pembelajaran literasi digital berbasis gerak dan lagu di PAUD bukan hanya menjadi inovasi pendidikan, tetapi juga merupakan investasi strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, kompetitif, dan berkarakter menuju Indonesia Emas 2045.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan mengamati dan menggambarkan secara rinci bagaimana literasi digital diterapkan melalui gerak dan lagu "Guruku Tersayang" di RA Wildanun Nizom Pandeglang. Hasil penelitian ini disampaikan dalam bentuk tulisan dan penjelasan kata-kata (Fitriani, 2024). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara alami di lapangan terhadap subjek yang diteliti. Metode kualitatif digunakan untuk

memahami kondisi objek penelitian secara alami dan tidak dipaksak (Sadam et al., 2023). Ruang lingkup penelitian ini yaitu penerapan literasi digital pada anak usia dini melalui media gerak dan lagu "Guruku Tersayang" yang bertujuan mendukung pembentukan generasi emas pada tahun 2045. Dengan memberikan pelatihan literasi digital sejak dini melalui media tersebut, anak-anak dapat tumbuh menjadi generasi yang cerdas, kreatif, berkarakter, serta siap menjadi bagian dari generasi emas Indonesia yang maju dan sejahtera. Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2025 di RA Wildanun Nizom Pandeglang dengan melibatkan 4 anak sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan literasi digital melalui gerak dan lagu "Guruku Tersayang" di RAWildanun Nizom. Penelitian ini secara spesifik mengeksplorasi bagaimana literasi digital diterapkan melalui gerak dan lagu kepada anak usia dini, termasuk pengamatan terhadap kegiatan guru dalam mengajar literasi digital melalui lagu tersebut. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui fenomena yang terjadi di lokasi penelitian (Setiawan et al., 2022). Dokumentasi dilakukan dengan bantuan alat seperti kamera dan perekam suara. Analisis data disajikan dalam bentuk deskriptif dalam bentuk tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi digital sangat penting bagi anak-anak usia dini karena membantu memperkaya pengalaman belajar mereka lebih baik daripada metode tradisional yang umum digunakan (Rahmawanti, 2025). Media digital menawarkan cara belajar yang lebih menarik dan interaktif, seperti aplikasi, permainan, dan materi online yang bisa membuat anak-anak tertarik dan mendorong kemampuan berpikir kritis mereka (Fitria, 2021). Salah satu cara yang baik untuk mengajarkan literasi digital adalah dengan menggunakan media yang menggabungkan gerakan dan lagu. Ketika anak-anak menyanyikan lagu sederhana sambil melakukan gerakan, mereka lebih termotivasi, latihan koordinasi tubuh, dan juga belajar mengembangkan kemampuan berbicara di RA Wildanun Nizom.

Literasi digital memberikan beberapa keuntungan bagi anak. Pertama, aspek kognitif terasah karena anak belajar mengingat lirik, mengikuti petunjuk gerakan, serta mencerna pesan moral dari lagu tersebut. Kedua, penguasaan bahasa meningkat melalui kosakata baru, cara pengucapan kata, dan intonasi yang tepat. Ketiga, perkembangan motorik dirangsang melalui gerakan tangan, kaki, dan ekspresi tubuh yang sejalan dengan irama lagu. Keempat, aspek sosial emosional terbangun karena anak belajar rasa percaya diri, menghargai guru, dan berinteraksi dengan teman-teman saat bernyanyi bersama. Hal ini sejalan dengan penelitian bahwa media gerak dan lagu memberikan kontribusi penting

terhadap perkembangan fisik motorik dan bahasa di kalangan anak usia (Mauluddia & Yulindrasari, 2024). Manfaat menggunakan digital ketika proses pembelajaran berlangsung, mendukung perkembangan bahasa, keterampilan, kreatifitas, berpikir kritis, keterampilan sosial, mengekspresikan diri, interaksi pada teman sebaya dan beradaptasi dengan lingkungan. Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk anak. Dengan itu, peneliti mengobservasi ke RA Wildanun Nizom yang menerapkan pembelajaran berbasis digital pada gerak dan lagu untuk meningkatkan literasi dalam menyongsong indonesia emas 2045.

Penerapan literasi digital pada anak-anak di usia dini merupakan salah satu pendekatan penting untuk menyiapkan generasi emas Indonesia pada tahun 2045. Literasi digital di tahap awal tidak berarti anak harus mampu mengoperasikan perangkat digital sendiri, tetapi lebih kepada pengenalan terhadap pemanfaatan teknologi secara kreatif, positif, dan terarah dengan bimbingan dari orang dewasa. Pemanfaatan teknologi digital bagi anak usia dini harus diarahkan dengan cermat agar dapat mendukung perkembangan berbagai aspek, termasuk kognitif, motorik, bahasa, serta sosial emosional, bukan hanya sekadar sebagai sarana hiburan. Membudayakan literasi dan berbahasa Indonesia menjadi cahaya di dunia (Safitri & Pujiati, 2023). Dengan itu, mereka bisa tumbuh menjadi generasi yang cerdas dan memiliki nilai-nilai karakter yang baik, siap menghadapi

masa depan yang akan datang

Media gerak dan lagu adalah salah satu jenis kegiatan yang melibatkan pemanfaatan anggota tubuh secara teratur dengan pola yang diulang berkali-kali, dan dilakukan sambil mengiringi suatu (Erina Dianti, 2024). Ada banyak manfaat dalam menggunakan gerak dan lagu untuk membantu anak-anak usia dini dalam belajar membaca dan menulis. Lagu bisa memberi banyak keuntungan, seperti merangsang indra-indra anak, membantu komunikasi lebih lancar, memperdalam pemahaman mereka, menggairahkan kreativitas, serta memperluas kosakata yang mereka (Dian Ayu Ningsih et al., 2024). Anak-anak akan lebih leluasa dalam melakukan, mengekspresikan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa, kemajuan motorik kasar, serta perkembangan berpikirnya. Mereka senang ketika mendengar lagu dan bergerak menggunakan seluruh tubuhnya, sehingga munculnya hubungan yang penuh perasaan. Karena itu, menggunakan gerakan dan lagu sebagai cara belajar literasi pada anak membuat proses belajar lebih menarik, serta membantu anak memperoleh kata-kata baru dan membangun ikatan emosional yang kuat. Aktivitas gerak dan lagu tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar (Octa & Jauhari, 2021). Pembelajaran ini adalah suatu pembelajaran yang menyenangkan atau istilah lainnya belajar sambil bermain. Dalam gerak dan lagu ini akan menstimulus perkembangan bahasa, kepekaan pada irama, rasa percaya diri, serta keputusan mengambil resiko.

Mendengarkan lagu dapat meningkatkan pertumbuhan bahasa baru.

Dengan demikian Lagu “Guruku Tersayang” dipilih karena mengandung pesan moral, rasa hormat, dan kasih sayang kepada guru, serta mengenalkan anak-anak tentang pentingnya menghargai pendidik sebagai bagian dari pembentukan kepribadian. Selain itu, ketika lagu ini disajikan dalam bentuk digital interaktif seperti video animasi dengan gerakan sederhana, anak-anak tidak hanya belajar bernyanyi dan bergerak, tetapi juga berlatih memahami berbagai konten digital yang bermanfaat. Lagu "Guruku Tersayang" memiliki makna yang sangat penting dalam proses pendidikan anak usia dini. Lagu ini bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana membentuk karakter, memperkuat nilai, serta membentuk rasa hormat anak terhadap guru sebagai pendidik. Bagi anak usia dini, guru adalah sosok yang kedua setelah orang tua yang membimbing, mendidik, dan memberikan contoh baik. Melalui syair lagu ini, anak belajar untuk menghargai, mencintai, serta berterima kasih kepada gurunya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu menanamkan sikap positif, sopan santun, serta rasa hormat sejak kecil. Ketika lagu "Guruku Tersayang" digabungkan dengan gerakan sederhana dan media digital, anak akan lebih mampu memahami maknanya. Gerakan yang ditampilkan membantu memperkuat daya ingat anak, sementara media digital seperti video animasi atau audio interaktif bisa menarik

perhatian dan meningkatkan minat belajar anak. Dengan cara ini, anak tidak hanya menghafal lirik dan gerakannya, tetapi juga memahami dan menyimpan makna yang terkandung dalam lagu tersebut. Secara umum, penggunaan lagu ini dalam pembelajaran literasi digital merupakan bagian dari upaya mengekspresikan diri, serta melatih keterampilan berbicara, gerak, emosi, dan sosial secara bersamaan. Kemampuan dasar ini menjadi pondasi penting dalam membentuk generasi yang bisa berkomunikasi, kreatif, dan percaya diri sebagai bekal menuju Indonesia Emas 2045.

Untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045, pembangunan SDM harus dimulai sejak usia dini. Pendidikan anak bukan hanya tentang ilmu akademik, tapi juga membentuk karakter dan memberi pemahaman tentang penggunaan teknologi. Menjelang 100 tahun kemerdekaan pada tahun 2045, Indonesia diharapkan bangkit kembali, sehingga persiapan generasi emas harus mulai sejak sekarang. Disebut generasi emas karena anak-anak Indonesia saat ini diharapkan tumbuh menjadi generasi yang cerdas, berbudi luhur, kreatif, dan inovatif. Jika dikelola dengan baik, hal ini akan membuat Indonesia memiliki SDM yang unggul, yang bisa mendorong kemajuan bangsa. Upaya ini adalah bagian penting dalam mempersiapkan generasi emas yang bisa memimpin Indonesia menuju kemajuan pada tahun 2045. Jika pendidikan sejak dini dikelola dengan tepat, Indonesia akan memiliki penerus bangsa yang siap menghadapi perubahan zaman tanpa

kehilangan jati diri dan nilai budaya bangsa. Dengan demikian, menerapkan literasi digital melalui media gerak dan lagu tidak hanya sekedar mengenalkan teknologi, tetapi juga membentuk karakter anak agar teknologi digunakan dengan cara yang positif. Ini adalah langkah kecil yang bermakna dan bisa membawa Indonesia lebih dekat ke cita-cita besar di masa depan, yaitu menjadi bangsa yang maju, bermartabat, dan makmur di era Indonesia Emas 2045. Untuk mencapai Indonesia Emas 2045, generasi muda harus terus dipersiapkan sejak kecil melalui pendidikan yang tidak hanya memberi pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan meningkatkan pemahaman tentang literasi digital. literasi digital mengajarkan anak untuk menggunakan teknologi secara bijak. Salah satu cara pembelajaran yang menyenangkan dan efektif adalah melalui kegiatan gerak dan lagu, seperti lagu "Guruku Tersayang" yang menggabungkan musik, gerakan, dan pesan moral. Cara ini membuat anak belajar sambil bermain, sehingga proses belajar terasa lebih menarik dan bermakna.

Penelitian ini kami lakukan langsung di RA Wildanun Anidzom, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Pandeglang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana guru di sana menerapkan literasi digital kepada anak-anak, khususnya melalui media gerak dan lagu "Guruku Tersayang". Kegiatan gerak dan lagu, dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11

september di RA Wildanun Nizom. Yang diikuti oleh 4 orang anak diantaranya 2 orang laki-laki dan 2 orang Perempuan serta di dampingi oleh 3 orang guru RA Wildanun Nizom.

Gambar 1.1 Wawancara Terhadap Guru di RA Wildanun Nizom



Tahap awal peneliti melakukan wawancara dengan guru tentang kemampuan siswa dalam mengenali gerak dan lagu. Dari hasil wawancara tersebut, guru menjelaskan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan yang signifikan karena sebagian besar sudah menghafal gerakan dan lagu yang diajarkan, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah bagi mereka. Dengan menggunakan media, media dalam suatu kegiatan bisa diartikan sebagai berbagai hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan anak, sehingga mampu mendorong proses kegiatan yang dipandu oleh guru (Magfiroh & Suryana, 2021). Melalui media digital, media digital bisa diartikan sebagai salah satu media yang dimaksimalkan dengan menggunakan teknologi (Turnip, 2021). dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan untuk mengembangkan literasi anak-anak dapat lebih mudah memahami

materi karena disajikan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan dunia mereka yang dekat dengan teknologi. Media ini juga membantu meningkatkan kemampuan membaca, mengenal simbol, serta menstimulasi kreativitas anak melalui kombinasi teks, gambar, gerak, dan suara.

Tahap kedua mengobservasi RA Wildanun Nizom untuk melihat seberapa jauh pembelajaran gerak dan lagu di RA Wildanun Nizom. Peneliti, hanya mencermati anak-anak yang sedang menari dan diiringi lagu “guruku tersayang”, para guru menerapkan kegiatan gerak dan lagu dengan media digitalisasi seperti sound system dan proyektor sebagai media ajar. Guru mengawali dengan salam hangat dan memperkenalkan lagu. Ia menunjukkan gerakan sederhana seperti memberi tepuk tangan, melangkah maju dan mundur, serta mengayunkan tangan sesuai dengan irama lagu. 4 anak yang tampil menunjukkan semangat yang tinggi: mereka tersenyum, meniru gerakan-gerakan itu, dan mengikuti irama meskipun terkadang terlambat. Pujian yang diberikan oleh guru membantu meningkatkan rasa percaya diri anak-anak. Anak-anak diajak untuk menyanyikan lagu tersebut sambil mengikuti gerakan sederhana yang sudah dirancang oleh guru. Gerakan ini disesuaikan dengan lirik lagu agar mudah diingat dan menyenangkan untuk anak-anak.

Gambar 1.2 Kegiatan Gerak Lagu di RA Wildanun Nizom



Peneliti melihat bagaimana guru tidak hanya mengajarkan lagu dan gerak, tetapi juga memberikan pemahaman sederhana tentang alat digital yang digunakan, seperti mengenalkan fungsi proyektor, cara memutar video, dan bagaimana menggunakan alat-alat tersebut dengan hati-hati dan bertanggung jawab. Anak-anak terlihat antusias, mereka tidak hanya belajar menyanyi dan bergerak, tetapi juga mulai terbiasa melihat dan menggunakan media digital sebagai bagian dari pembelajaran mereka. Kegiatan ini secara tidak langsung sudah membentuk dasar literasi digital sejak dini, yaitu mengenal teknologi, menggunakannya secara positif, dan mengaitkannya dengan pembelajaran karakter (seperti cinta kepada guru dan rasa hormat). Melalui pengamatan peneliti pendekatan seperti ini sangat bermanfaat untuk membekali anak-anak dengan keterampilan dasar yang mereka butuhkan di masa depan. Ini juga sejalan dengan visi Indonesia Emas 2045, di mana generasi muda harus dibekali dengan kecakapan digital, nilai-nilai moral, dan kreativitas, sejak usia dini. Dengan cara ini, guru di RA Wildanun Anidzom tidak hanya mengajarkan lagu, tetapi juga sudah memulai langkah kecil namun penting dalam

menanamkan budaya digital yang sehat dan positif. Literasi budaya dan rasa memiliki negara menjadi hal yang sangat penting untuk dikuasai di zaman sekarang. Ini terjadi karena keberagaman etnis, bahasa, kebiasaan, dan adat istiadat semakin sering diserang oleh kelompok atau orang yang tidak suka adanya perbedaan dan ingin menghilangkan kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Guru PAUD memainkan peran penting dalam mengembangkan dan membentuk kemampuan literasi digital serta multimodal anak-anak (Koenarso & Aziza, 2022).

SIMPULAN

Proses belajar dilakukan dengan menggunakan media digital seperti proyektor dan sistem suara, di mana anak-anak diajak menyanyi dan bergerak mengikuti irama lagu tersebut. Pendekatan ini tidak hanya membantu anak-anak memahami arti lagu, tetapi juga memperkenalkan mereka pada teknologi serta cara menggunakan teknologi secara bijak. Dari observasi, terlihat anak-anak sangat antusias dan lebih mudah memahami materi karena pembelajaran disajikan dalam bentuk yang interaktif. Guru juga memberikan penjelasan tentang fungsi perangkat digital, sehingga sejak dini anak-anak mulai memahami pentingnya teknologi dan tanggung jawab dalam penggunaannya. mendorong rasa percaya diri dan sikap hormat terhadap guru. Dengan pembelajaran ini, anak-anak memiliki dasar

literasi digital sejak kecil, sehingga lebih siap menghadapi perubahan zaman. Upaya ini merupakan langkah penting untuk menyiapkan generasi yang cerdas, kreatif, dan berintegritas, yang mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045. Dengan demikian, penggunaan media gerak dan lagu bisa menjadi strategi pembelajaran yang inovatif, yang menggabungkan nilai budaya, teknologi, dan pendidikan karakter dalam satu kegiatan yang bermakna.

Melalui kegiatan ini, literasi digital tidak hanya mengenalkan perangkat teknologi, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21. Penerapan pembelajaran berbasis gerak dan lagu di RA Wildanun Nizom terbukti dapat memperkuat dasar anak-anak dalam menghadapi perkembangan zaman. Dengan membiasakan anak-anak belajar dalam cara ini, mereka diharapkan tumbuh menjadi generasi yang cerdas, kreatif, berakhlak baik, dan mampu bersaing dalam era digital. Hal ini merupakan langkah konkrit dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas demi mewujudkan cita-cita Indonesia Emas 2045.

DAFTAR PUSTAKA

Dian Ayu Ningsih, Sholeha, Gabe Deliana Sihombing, Siti Aisah Azarah, Siti Anggraini Pancenang, & Yesi Novitasari. (2024). Strategi pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini melalui Pendekatan Gerak dan Lagu. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 92–109. <https://doi.org/10.31849/paud->

lectura.v7i2.19764

- Erina Dianti. (2024). Mengembangkan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini (Paud) Melalui Gerak Dan Lagu. *Pernik*, 7(1), 52–61. <https://doi.org/10.31851/pernik.v7i1.15897>
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>
- Fitriani. (2024). *NILAI MORAL DALAM NOVEL LANTAKLA DRAMATURGI ANONIM ANONIM KARYA BERI HANNA*.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Hikmah, N., & Maulana, C. (2025). MANUSIA DAN PENDIDIKAN Manusia Sebagai Makhluk Yang Bisa Dididik Dan Manusia Sebagai Makhluk Yang Perlu Dididik. *AL MIDAD : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 1(2), 9–24.
- Ismawati, D., & Puspita, Y. (2024). Inovasi Pembelajaran Literasi Numerasi untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1542–1548. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1530>
- Koenarso, D. A. P., & Aziza, A. (2022). Digital Literation and Multimodal for Early Cildhood Education. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.24903/jw.v7i1.869>
- Lestarinigrum, A., Dwiyantri, L., Prastihastari Wijaya, I., & Dela Selfia, D. (2024). Intan Prastihastari Wijaya. *Dwita Dela Selfia INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 7069–7081.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Magfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Mahmud, E. Z. (2025). Peningkatan Literasi Budaya Pada Pengembangan Desa Ramah Anak Berbasis Literasi Digital Di Desa Citengah, Sumedang Selatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6.
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Octa, R., & Jauhari, V. (2021). Pembelajaran Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 45–58.
- Padabang, Y. I. (2023). Kompetensi Literasi Digital Guru Pendidikan Anak Usia Dini Pada Pembelajaran Era-Revolusi 4.0. *Jurnal Smart Society ADPERTISI*, 13–19.
- Rahmawanti, M. R. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6.
- Sadam, A. B., Sari, H. A., Pujaningrat, R. K., Fahresi, S., & Watini, S. (2023). Implementasi Metode Bernyanyi “ASYIK” dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri pada Anak RA Daarul Kirom. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 3996–4003. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2122>
- Safitri, L., & Pujiati, D. (2023). Menumbuhkan

- Budaya Literasi Bahasa Indonesia Melalui Metode Bernyanyi Gerak Dan Lagu Anak Usia 4-6 Tahun Di Sanggar Bimbingan Kepong Kuala Lumpur Malaysia. *Efektor*, 10(1), 111–110. <https://doi.org/10.29407/e.v10i1.19388>
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai Kecerdasan melalui Aktivitas Seni: Analisis Kualitatif Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>
- Turnip, E. Y. (2021). *etika berkomunikasi dalam era media digital*. 3.
- Yulianti, M. R. (2024). strategi manajemen pendidikan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di era digital.