

## Pengenalan Digitalisasi sebagai modal untuk bersaing dimasa depan di Anak SD 066038, Medan Tuntungan

Tonny Purba<sup>1</sup>, Berlianti<sup>2</sup>, Rida Ningsih Silalahi<sup>3</sup>

Universitas Sumatera Utara, Kota Medan, Sumatera utara

Email :tonnipurba46@gmail.com<sup>1</sup>

### Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 2

Agustus 2023

DOI:<https://doi.org/10.58466/literasi>

### Article History

Submission: 16-06-2023

Revised: 17-06-2023

Accepted: 29-08-2023

Published: 31-08-2023

### Kata Kunci:

Kampus Mengajar, Pengenalan Digitalisasi, Minat Digitalisasi, SD 066038

### Keywords:

Teaching Campus, Reading Interest, Learn To Read, SD 37Western Medan.

### Korespondensi:

(Tonny Purba)

(Tonnipurba46@Gmail.Com)

### Abstrak

Kampus Mengajar merupakan kanal pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar kampus selama satu semester guna melatih kemampuan menyelesaikan permasalahan yang kompleks dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, pengembangan strategi, dan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Melalui program ini maka mahasiswa akan lebih aktif dilapangan dan mengasah kreativitas untuk keberlangsungan dan peningkatan kualitas pendidikan. Untuk itu pada jurnal ini akan dijelaskan bagaimana program kampus mengajar ini dilakukan. Penempatan dalam program kampus mengajar tentunya beragam. Untuk jurnal ini akan dijelaskan program kampus mengajar Mitra USU yang dilakukan di UPT SD 066038 yang beralamat di Jl. Irigasi No.44, Mangga, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20131. Adapun fokus program yang dilakukan adalah pengenalan digitalisasi menimbang dunia dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Pada pengenalan digitalisasi metode yang digunakan adalah group work.

### Abstract

*Campus Teaching is a learning channel that provides opportunities for students to study off campus for one semester to train their ability to solve complex problems by becoming teacher partners to innovate in learning, develop strategies, and learning models that are creative, innovative, and fun. Through this program, students will be more active in the field and hone their creativity for the sustainability and improvement of the quality of education. For this reason, this journal will explain how the teaching campus program is carried out. The placement in the teaching campus program certainly varies. For this journal, the USU Partners teaching campus program will be explained which was carried out at UPT SD 066038 which is located at Jl. Irrigation No.44, Mangga, Kec. Medan Tuntungan, Medan City, North Sumatra 20131. The focus of the program carried out is the introduction of digitization considering the world and the development of increasingly sophisticated technology. In the introduction of digitization, the method used is group work. Translated with [www.DeepL.com/Translator](http://www.DeepL.com/Translator) (free version)*

## 1. PENDAHULUAN

Digitalisasi merupakan proses konversi dari analog ke digital dengan menggunakan teknologi dan data digital dengan sistem pengoprasian otomatis dan sistem terkomputerisasi.



Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti *skill* atau keahlian, keterampilan dan ilmu. Berdasarkan pengertian Aagaard, A. (2019:2), digitalisasi adalah megatren global saat ini dan perusahaan di beberapa industri sangat menyadari *disruptive power* dari perubahan ini. Selanjutnya salah satu contoh digitalisasi menurut Hiekkänen, Pekkala & Collin (2015:8), dapat dilihat di media, perbankan, telekomunikasi dan industri asuransi sebagai sektor pelopor yang ada di tengah skala besar transformasi digital.

Saat ini, digitalisasi dan transformasi digital dideskripsikan sebagai megatrend global yang secara fundamental mengubah sektor *value chain* yang ada di seluruh industri dan sektor publik (Hiekkänen, Pekkala & Collin, 2015:29). Menurut Bounfour, A. (2016:20), transformasi digital adalah perkembangan baru dalam penggunaan artefak digital, sistem dan symbol yang ada di dalam dan di sekitar organisasi. Seperti yang ditekankan oleh Rogers, L. D. (2016:254), transformasi digital secara mendasar bukan tentang penggunaan teknologi melainkan tentang strategi. Strategi yang dimaksud adalah strategi perusahaan dalam penggunaan teknologi agar perusahaan dapat berkompetisi dengan perusahaan pesaing. Transformasi digital fokus kepada proses akselerasi global dari adaptasi teknis yang dilakukan 9 10 individu, bisnis, masyarakat dan bangsa yang menghasilkan digitalisasi (Khan, S.,2016: 6-7). Perkembangan zaman ke era digital membawa manfaat bagi kehidupan manusia diantaranya membantu pekerjaan dalam membuat, mengubah, menyimpan, menyampaikan informasi dan menyebarluaskan informasi secara cepat, berkualitas, dan efisien. Manfaat teknologi digitalisasi sebagai berikut:

1. Cakupan pemasaran Menurut Fernanda (2021), manfaat dari teknologi digitalisasi Sektor perdagangan dinilai sangatlah penting untuk meminimalkan biaya operasional dan untuk menjangkau konsumen lebih banyak. Dengan memanfaatkan platform yang telah tersedia seperti toko online (*ecommerce*), para pelaku usaha dapat menjangkau konsumen yang lebih banyak dari berbagai wilayah dengan biaya yang tidak terlalu mahal. Penggunaan media social juga bermanfaat bagi para pelaku usaha sebagai media untuk memasarkan atau mengiklankan produk agar diketahui banyak orang.
2. Penyebaran informasi Febrianto et al.,(2018) manfaat digitalisasi informasi yaitu menciptakan masyarakat informasi artinya dengan adanya informasi digital, 14 masyarakat semakin mudah dalam mendapatkan informasi yang diinginkan sehingga masyarakat informasi semakin tumbuh.
3. Distribusi Manfaat digitalisasi untuk distribusi yaitu membantu para pelaku usaha menjual produk lebih cepat, perluasan jangkauan lokasi penjualan dan menjaga hubungan baik dengan konsumen.
4. Pencatatan bagi akuntansi Menurut Ayu (2019), manfaat digitalisasi untuk bidang akuntansi yaitu mempermudah dalam proses pencatatan dan pembuatan laporan. Serta lebih meningkatkan keamanan data.

Pengenalan literasi digital dengan tujuan bukan hanya sebagai alat untuk melindungi pengguna teknologi digital dari terpaan negatif media digital namun agar anak memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu mengekspresikan diri dan berpartisipasi dalam media digital. Sebagaimana pendapat dari Thomas dan Jolis dalam (Salehudin, 2020), literasi tidak hanya tentang menjauhkan anak-anak dari informasi yang tidak diinginkan seperti dengan cara mematikan TV, tetapi dengan membantu anak-anak menjadi terpelajar, kompeten, dan kritis dalam berbagai variasi media sehingga apa yang dilihat dan didengar mampu diinterpretasikan



Menurut (Salehudin, 2020), dengan adanya penerapan literasi digital pada anak usia dini, anak diharapkan mempunyai sikap mudah menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, penuh ide dan produktif serta mandiri dan berpikir kritis. A'yuni dalam (Fatimah, 2020), menyatakan pengadaan literasi digital yang diberikan oleh orang tua kepada anak dengan baik, diharapkan anak usia dini tidak meniru perilaku negatif dari tontonan yang ada pada teknologi digital. Ini semua karena segala aktivitas pembelajaran tidak terlepas dari peran teknologi. Sekolah Dasar (SD) Negeri nomor 066038 merupakan salah satu sekolah dasar (SD) yang beralamat di kecamatan medan tuntungan. Jl. Irigasi No.44, Mangga. Sekolah ini memiliki siswa kurang lebih 70 dan tenaga pendidik dan administratif sebanyak 10 orang. Peneliti memilih tempat PKL dan kampus mengajar di sekolah ini ini dikarenakan lokasi dari tempat tinggal peneliti berada tidak jauh dari sekolah tersebut dan sekolah tersebut dapat bekerja sama dengan peneliti untuk membantu peneliti melaksanakan program yang dijalankan di tempat tersebut. Pada saat menjalankan sesuatu tentunya memiliki kesulitan dan tantangan dalam menjalankannya. Begitu juga saat program di sekolah dijalankan. Peneliti memiliki beberapa kesulitan yang menghambat pada awal program tersebut dilakukan. Namun seiring berjalannya waktu hal yang menjadi kendala tersebut dapat di perbaiki sehingga tidak menghambat secara berkepanjangan. Hal-hal yang menjadi kendala itu antara lain adalah kurangnya fasilitas sekolah yang berkaitan dengan teknologi. Contohnya tidak ada media yang menaungi untuk melancarkan program pengenalan digitalisasi seperti infous dan stok kontak yang belum semua ada dalam kelas.

Selain itu faktor lain adalah faktor intelektual si anak sendiri yang masih awam mmengenal teknolgi. Sehingga ketika melakukan praktek mengedit video para siswa sangat tertarik karena baru pertama kali. Faktor lain yang menghambat penelitian ini ialah faktor ingkungan. Lingkuan disekolah ini bisa dikategorikan sebagai lingkungan tertinggal dan mayoritas penduduk berasal dari keluarga kurang mampu sehingga kurang memfasilitasi anak mengenalan teknologi. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melakukan PKL di tempat tersebut karena sekolah tersebut merupakan dasar, dan faktor penghambat tersebut tentunya harus dicegah dan ditanggulangi agar kemampuan dari siswa dapat meningkat.

## 2. METODE

Metode yang digunakan pada pelaksanaan PKL ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus dipilih untuk penelitian ini dikarenakan pada pelaksanaan PKL ini merupakan program yang tentunya harus memiliki objek dan tempat untuk pelaksanaan program tersebut. Pada PKL ini lebih mementingkan proses daripada hasil, lebih mementingkan konteks daripada suatu variabel khusus, lebih ditunjukkan untuk menemukan sesuatu daripada kebutuhan konfirmasi. Pada pelaksanaan PKL ini merupakan program untuk mengenalkan digitalisssi kepada siswa upt sd 066038, yang beralamat di Jln Irigasi No 4, Kelurahan Manga, Kecamatan Medan Tuntungan.

Subyek PKL ini adalah seluruh siswa sd 066038 medan tuntungan. Instrumen utama dalam PKL ini adalah peneliti sendiri, peneliti bertindak sebagai pengumpul data. Sedangkan instrument pendukung dalam pelaksanaan PKL ini berupa pedoman wawancara dengan subyeknya maupun informan atau guru dan siswa yang tentunya membantu berjalannya program Kampus Mengajar Mitra USU ini. Sedangkan untuk metode dalam pekerjaan sosial peneliti menggunakan metode group work dalam menjalankan program pengeanalan digitalisasi. Metode yang digunakan antara lain assesment, planning, intervensi, evaluasi dan terminasi. Semua metode ini digunakan untuk mengetahui hambatan dan cara menyelesaikan hambatan tersebut. Dalam proses pelaksanaan program pertama akan dilakukan pendekatan terlebih dahulu dengan cara mewawancarai guru pamong sebagai narasumber dalam program ini. Wawancara dilakukan di ruang guru pada saat free time



guru tersebut. Setelah diketahui berapa orang dan apa kendala dalam membaca, maka peneliti kemudian melakukan observasi awal kepada seluruh siswa ketika jam istirahat. Pada awal pertemuan peneliti memperkenalkan diri terlebih dahulu apa tujuan dan berapa lama peneliti akan melakukan PKL dan program disana.

Selanjutnya setelah perkenalan dilakukan, pada proses ini peneliti menggunakan metode dalam pekerjaan sosial yaitu group work. Pada saat mengajar dikelas peneliti menggunakan metode group work. Siswa dan peneliti akan mulai tahap pertama dengan perkenalan diri dan saling mengenal dengan bergurau, sehingga dari kegiatan tersebut peneliti dan siswa bisa lebih santai dalam melakukan program. Guna meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar digitalisasi peneliti mengenalkan kepada siswa tentang kondisi dunia yang dimana pekerjaan manusia sudah diambil alih oleh teknologi dan memperkenalkan tokoh-tokoh dunia yang sukses karena digitaliasi.

### 3. HASIL & PEMBAHASAN

Program merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) telah menjadi perhatian mahasiswa selama beberapa tahun belakangan ini. Kampus merdeka sendiri lebih memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk menggunakan kreativitas dalam menghadapi permasalahan. Banyak program yang ditawarkan oleh program MBKM dalam perkembangannya. Kampus Mengajar adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. Di program kampus mengajar, mahasiswa akan ditempatkan di sekolah dasar di seluruh Indonesia dan membantu proses belajar mengajar di sekolah tersebut. Peneliti memilih lokasi PKL dan penerapan program kampus mengajar di UPT SD Negeri 066038 Medan Tuntungan.

Pada tahap awal peneliti melakukan kunjungan awal kesekolah dengan membawa surat pelaksana tugas (SPT) yang diberikan kepada pihak sekolah. Selanjutnya pihak sekolah memberikan pengarahan dan bimbingan awal kepada peneliti agar tidak kesulitan dalam menjalankan program kampus mengajar di sekolah tersebut nantinya. Pada pertemuan pertama tersebut juga di berikan guru pamong yang merupakan Guru di sekolah tersebut yaitu Ibu Rida Ningsih Silalahi S.Pd. yang tentunya akan membimbing peneliti selama melakukan kegiatan program kampus mengajar di sekolah tersebut. Setelah melakukan pertemuan awal tersebut untuk hari- hari berikutnya peneliti telah diperkenankan untuk datang dan mengajar di sekolah tersebut.



**Gambar 1.** Proses belajar dan pendekatan di kelas terkait digitalisasi menggunakan metode group work



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Pada hari pertama dan pada 1 bulan pertama belum ada jadwal pasti untuk peneliti membawakan pelajaran di kelas hanya saja peneliti didampingi oleh guru pamong masuk ke kelas dan pada saat tersebut peneliti masuk ke kelas dan melakukan perkenalan awal dengan siswa di kelas 1 yang merupakan klien yang akan di hadapi oleh peneliti. pada proses awal ini dikenal dengan pendekatan awal. Pada proses ini peneliti akan melakukan pendekatan untuk ini dengan cara perkenalan dan mereka memperkenalkan diri juga. Hal ini dilakukan peneliti untuk menarik simpati siswa dan dari perkenalan tersebut dapat dilihat karakter dari siswa dan apa yang melatarbelakangi siswa baik itu orang yang karakternya pendiam, banyak bicara, ingin diperhatikan selalu dan lain sebagainya.

Setelah mendapat jadwal pasti dengan pihak sekolah untuk bisa melakukan program pengenalan digitalisasi, dalam seminggu peneliti diberi kesempatan untuk melakukan program satu hari didalam kelas dengan jadwal yang berbeda dari kelas 1-6. Selanjutnya program dimulai dengan pendekatan ulang kepada siswa dengan pengenalan diri. Setelah pengenalan dilakukan peneliti pun memulai program pengenalan digitalisasi. Untuk awal peneliti melakukan program digitaliasi dikelas 1, 2 dan 3 dengan mengenalkan teknologi yang ada disekitar mereka dan manfaat dari teknologi tersebut, selanjutnya peneliti dan siswa kelas 1,2 dan 3 mengedit foto sebagai media latihan untuk siswa memahami teknologi tersebut. Pada kelas 4-6 Peneliti memberikan teori digitalisiasi dan mengenalkan tokoh-tokoh digitaliasi didunia. Selain itu penelti juga menjelaskan kepada siswa kelas 4-6 tentang realita dunia yang dimana banyak pekerjaan telah diganti oleh teknologi. Sebagai media latihan peneliti menyediakan dan mempraktekan pengambilan video menggunakan drone. Peneliti juga melakukan prakter AI ( Artificial Intelligence) dimana foto siswa berubah menjadi seseorang yang berbicara layaknya seorang presenter yang memiliki public speakin yang bagus.

Untuk meningkatkan kualitas pengajaran mengenai digitalisasi, peneliti menggunakan cara sebagai berikut;

- 1) Memberikan penjelasan materi terkait digitalisasi kepada siswa. Dalam menjelaskan materi peneliti turut serta memberikan bahan video pembelajaran guna mengurangi kejenuhan siswa.
- 2) Menyediakan media pendukung seperti laptop, hp, serta drone untuk media pendukung program digitalisasi.
- 3) Setelah menjelaskan materi mengenai digitalisasi maka peneliti memberikan praktik dengan media pendukung kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan alat digital.
- 4) Apabila siswa telah selesai melakukan praktik, peneliti memberikan reward kepada siswa sebagai wujud apresiasi agar siswa selalu bersemangat dalam meningkatkan keterampilan dalam dunia digital.

Selanjutnya setelah melakukan program tersebut peneliti menemukan siswa yang kurang tertarik mengenai digitalisasi, peneliti melakukan pendekatan dengan menggunakan metode case work. Pada metode ini peneliti menggunakan beberapa metode antara lain sebagai berikut:

- 1) Assesment terkait

Pada tahap ini merupakan tahap awal yaitu mencari tahu apa masalah yang dihadapi dan apa penyebab dari masalah tersebut. Peneliti melakukan metode ini dengan melihat siswa saat masuk kekelas dan saat belajar. Dilihat dari bagaimana minat dia mengerjakan dan mengapa dia melakukan hal tersebut. Selain itu juga peneliti



menanyakan kepada guru kelasnya apa hal yang membuat minat terhadap digital masih kurang sehingga data yang didapat dapat lebih akurat.

2) Planning

Pada tahap ini peneliti mencari solusi apa yang dapat direncanakan dan akan dilaksanakan nantinya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi. Peneliti mulai membuat apa saja yang akan dilakukan untuk meningkatkan minat mengenal digital kepada siswa.

3) Intervensi

Pada tahap ini merupakan pelaksanaan apa saja yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya guna memecahkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini peneliti melakukan cara belajar dengan benda sekitar. Seperti awalnya membuat pengenalan digitalisasi dengan memberikan modul dan media video sebagai bahan ajar animasi yang dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam bidang digitalisasi.

4) Evaluasi

Pada tahap ini maka akan dilihat apakah cara yang dilakukan sebelumnya dapat memecahkan permasalahan. Artinya akan dilakukan monitoring ataupun kontrol untuk melihat apakah cara tersebut dilakukan dengan baik dan dapat dikatakan berhasil. Pada tahap ini peneliti membuat cara dengan melakukan praktik yang menyenangkan dengan media yang sudah di sediakan oleh peneliti dan memberikan reward sebagai penghargaan kepada semangat siswa dalam mengenal digitalisasi.

5) Terminasi

Merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan program, yakni pemutusan hubungan antara kedua belah pihak. Tahap ini dilakukan peneliti karena siswa telah dapat menggunakan media digital dan dapat mengaplikasikan media digital dengan baik .

Beberapa upaya yang dilakukan adalah untuk pemecahan masalah seperti pada saat jam istirahat akan digunakan oleh peneliti untuk mengajar secara per individu. Baik itu yang belum pandai dalam mengenal jenis-jenis media digital,dan menggunakan media digital tersebut. Hal ini bertujuan agar fokus siswa lebih daripada saat berada dengan teman sekelasnya yang lain. Pada awalnya peneliti mengalami beberapa kesulitan saat melakukan program dikarenakan beberapa hal. Hal ini karena para siswa kurang dan belum memiliki minat dalam bidang digitalisasi. Beberapa kesulitan yang dialami peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Faktor Intelektual mencakup tingkat kecerdasan anak yaitu kemampuan siswa yang rendah dibanding dengan teman-temannya sehingga siswa tersebut lamban dalam menangkap materi yang di berikan oleh peneliti .
2. Faktor lingkungan lingkungan keluarga juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan dan minat siswa dalam bidang digital. Dimana kurangnya media pendukung yang disediakan oleh keluarga.
3. Motivasi, kurangnya motivasi dari pihak orang tua siswa untuk mendorong dan memberi semangat untuk anaknya dalam bidang digitalisasi.
4. Minat, Kurangnya minat dalam bidang digitalisasi siswa yang rendah .





**Gambar 2.** Belajar dan praktek digitalisasi menggunakan metode group work.

Namun hambatan yang dihadapi dapat dicegah dan ditanggulangi seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilakukan peneliti bersama guru pamong dianggap lebih menarik dari pembelajaran sebelumnya. Peneliti merasakan perkembangan siswa dalam hal ketertarikan akan digitalisasi. Pada awalnya siswa masih merasa awam dan tidak tahu apa itu digitalisasi. Namun setelah program pengenalan digitalisasi ini dibuat ada perkembangan yang didapat pada siswa, antara lain, siswa jadi lebih mengenal apa saja yang termasuk digitalisasi di sekitarnya. Selain itu siswa juga mengetahui manfaat digitalisasi untuk kehidupan sehari-hari. Setelah itu minat akan penguasaan teknologi lebih meningkat, dilihat dengan adanya keinginan siswa untuk karya di dunia digital.

#### 4. KESIMPULAN

Pengenalan digitalisasi sangat penting untuk anak untuk bisa memiliki hard skill sejak dini. Selain itu pengenalan digitalisasi juga berperan penting untuk mengantisipasi anak menggunakan platform yang tidak baik untuk anak. PKL dan program kampus mengajar mitra USU ini dilakukan untuk menumbuhkan rasa penasaran atau minat siswa terhadap siswa. Program ini dilakukan di UPT SD Negeri 066038 Medan Tuntungan. Yang melibatkan kelas 1 sampai kelas 6. Program ini dilakukan peneliti dengan menggunakan metode dari pekerjaan sosial yang antara lain case work dan group work. Hal ini dilakukan peneliti mengingat peneliti berasal dari jurusan ilmu kesejahteraan sosial yang tentunya bersinggungan dan berhubungan dengan pekerjaan sosial. Hal ini disandingkan karena dianggap memiliki hubungan untuk meningkatkan minat siswa mengenal dunia digitalisasi dari segi kesejahteraan sosial.

Upaya yang diberikan diawali dengan pendekatan dengan perkenalan dengan siswa. Selanjutnya assesment yang dilakukan dengan memberikan kesempatan bagi siswa perkenalan, dan penentuan masalah dilakukan dengan memberikan kuis kepada siswa seberapa paham tentang dunia digitalisasi. Setelah permasalahan diketahui maka selanjutnya peneliti mencari opsi yang dapat menyelesaikan permasalahan. Kemudian setelahnya upaya dan opsi yang dipilih dijalankan agar diketahui dapat atau tidak peneliti menyelesaikan permasalahan tersebut. Setelah itu dilakukan pula kontrolling agar tahu berapa persen kemajuan atau bisa atau tidaknya upaya tersebut untuk menyelesaikan permasalahan siswa tersebut. Apabila semua telah selesai maka terakhir dilakukan pemutusan hubungan dengan



Tonny Purba , Berlianti,Rida Ningsih Silalahi  
Pengenalan Digitalisasi sebagai modal untuk bersaing dimasa depan di Anak SD 066038,  
Medan Tuntungan.

klien yang merupakan siswa tersebut. Hal inilah yang dilakukan dengan metode dari pekerjaan sosial tersebut.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak MBKM Kampus Mengajar Mitra USU karena dengan adanya MBKM ini membuat peneliti mendapatkan pengalaman baru. Juga kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yaitu Ibu Dra. Berlianti dan juga kepada guru pamong peneliti di sekolah yaitu Ibu Rida Ningsih Silalahi S.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama peneliti melakukan PKL dan menjalankan program kampus mengajar mitra USU ini. Selanjutnya tidak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh tenaga pengajar dan tenaga administrasi UPT SD 066038. Karena telah memberikan sambutan hangat dan dorongan untuk melakukan program kampus mengajar . Juga kepada Dosen Ilmu Kesejahteraan sosial USU yang telah ikut serta mengarahkan dan memberikan bimbingan selama ini kepada peneliti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Desi Nur Safitri a, 1, Elise Muryantib, 2. 2021. "ANALISIS PENGENALAN LITERASI DIGITAL BAGI ANAK USIA DINI PADA MASA NEW NORMAL." *JCE (Journal of Childhood Education)* 303-309.
- Mutiara Swandhina<sup>1</sup>, Redi Awal Maulana<sup>2</sup>. 2022. "GENERASI ALPHA : SAATNYA ANAK USIA DINI MELEK DIGITAL Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19." *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*.
- Khusnul Nur Khomariyah, Umu Nur Afia. 2022. "DIGITALISASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEBAGAI DAMPAK ERA KEBERLIMPAHAN ." 26-27.
- Sri Arum Reny Kusumawati<sup>1</sup>, RR. Deni Widjayatri<sup>2</sup>. 2022. "MENDIDIK ANAK USIA DINI DI ERA DIGITALISASI: STUDI LITERATUR." *Jurnal Lentera Anak*.
- Kasemin, Drs. H. Kasiyanto. (2016). *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta : Prenada Media



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301