

PELATIHAN APLIKASI *QREATIF EDUCATIVE* UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI ANAK USIA DINI DI PAUD AL-GHOFARI

Lilis Darmila¹⁾, Suhariyanti^{2)*}, Sabrina Aulia Rahmah³⁾, Zira Fatmaira⁴⁾,
Budiman Purba⁵⁾, Amru Yasir⁶⁾

- 1) Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Isla, Universitas Dharmawangsa, Indonesia
2) Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dharmawangsa, Indonesia
3,6) Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Dharmawangsa, Indonesia
4) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Kamputama, Binjai, Indonesia
5) Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Dharmawangsa, Indonesia

*Corresponding Email: suhariyanti@dharmawangsa.ac.id

Ringkasan - Pembelajaran literasi anak usia dini memerlukan pendekatan inovatif yang menggabungkan teknologi digital dengan metode yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru-guru PAUD Al-Ghofari dalam menggunakan aplikasi *Qreatif Educative* sebagai media pembelajaran literasi yang efektif dan engaging. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan *hands-on learning*, yang melibatkan demonstrasi aplikasi secara langsung, praktik mandiri guru dengan bimbingan fasilitator, dan pembelajaran bersama anak-anak PAUD dalam sesi pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh guru-guru berhasil memahami cara mengoperasikan aplikasi dengan baik, mengidentifikasi sub-permainan yang sesuai untuk pembelajaran huruf (Mengenal Huruf, Menulis Huruf, Pasang Huruf), dan mampu menerapkannya dalam praktik pembelajaran. Anak-anak PAUD menunjukkan antusiasme dan engagement yang tinggi dalam pembelajaran berbasis permainan digital. Simpulannya, aplikasi *Qreatif Educative* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar literasi anak usia dini, serta dapat menjadi media pembelajaran strategis dan modern bagi institusi PAUD yang ingin mengintegrasikan teknologi digital dalam kurikulum pembelajaran mereka.

Kata Kunci : *Qreatif Educative*, Literasi Anak Usia Dini, *Game-Based Learning*, Media Pembelajaran Digital

Summary - *Early childhood literacy learning requires an innovative approach that combines digital technology with fun and interactive methods. This community service activity aims to train Al-Ghofari PAUD teachers in using the Qreatif Educative application as an effective and engaging, literacy learning medium. The method used in this activity is participatory training with a hands-on learning approach, which involves direct application demonstrations, independent practice of teachers with the guidance of facilitators, and learning with PAUD children in interactive learning sessions. The results of the activity showed that all teachers managed to understand how to operate the application properly, identify sub-games that are suitable for letter learning (Recognizing Letters, Writing Letters, Pairing Letters), and were able to apply them in learning practices. PAUD children showed high enthusiasm and engagement in digital game-based learning. In conclusion, the Qreatif Educative application has proven to be very effective in increasing interest and motivation to learn early childhood literacy, and can be a strategic and modern learning medium for early childhood education institutions that want to integrate digital technology in their learning curriculum.*

Keywords : *Qreatif Educative*, *Early Childhood Literacy*, *Game-Based Learning*, *Digital Learning Media*

©2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membuka peluang besar dalam dunia pendidikan, khususnya bagi anak usia dini (PAUD). Memanfaatkan teknologi secara optimal dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak. Dalam konteks pembelajaran literasi, teknologi digital menawarkan berbagai kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal, adaptif, dan highly engaging. Pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) telah terbukti secara empiris efektif dalam meningkatkan engagement dan motivasi belajar anak-anak dari berbagai usia.

Salah satu aplikasi inovatif yang dikembangkan khusus untuk mendukung pembelajaran literasi anak usia dini adalah *Qreatif Educative*. *Qreatif Educative* adalah platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran membaca dan menulis. Aplikasi ini menawarkan tiga jenis permainan utama: Huruf (untuk pembelajaran pengenalan dan menulis huruf), Kata (untuk pembelajaran pengenalan dan pembentukan kata), dan Kalimat (untuk pembelajaran kalimat dan membaca pemahaman). Setiap permainan dirancang dengan pendekatan berbasis permainan yang membuat anak-anak belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Fitur 'Huruf' dalam aplikasi *Qreatif Educative* menyediakan tiga sub-permainan yang dirancang secara bertahap untuk mendukung pembelajaran huruf: (1) Mengenal Huruf, yang membantu anak belajar mengenali bentuk dan bunyi huruf melalui aktivitas interaktif; (2) Menulis Huruf, yang memberikan panduan untuk anak menulis huruf dengan benar melalui latihan berbasis permainan; dan (3) Pasang Huruf, yang mengajak anak menyusun huruf sesuai perintah yang diberikan. Ketiga sub-permainan ini dirancang dengan interface yang colorful, responsif, dan user-friendly sehingga anak-anak tertarik untuk terus bermain dan belajar.

PAUD Al-Ghofari adalah salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berlokasi di Medan. Namun, seperti banyak PAUD lainnya di daerah, tantangan dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital secara efektif masih menjadi hambatan yang signifikan. Berbagai faktor seperti keterbatasan pengetahuan guru tentang

teknologi, kekhawatiran tentang cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dan kurangnya pelatihan yang tepat sering kali menjadi penghalang dalam adopsi media digital.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan memberikan pelatihan intensif dan pendampingan yang berkelanjutan kepada guru-guru PAUD Al-Ghofari dalam memanfaatkan aplikasi *Qreatif Educative* secara optimal. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru-guru dapat memahami secara mendalam cara mengoperasikan aplikasi, mengidentifikasi fitur-fitur yang paling relevan dan efektif untuk pembelajaran literasi anak usia dini, memahami prinsip-prinsip pembelajaran yang mendasari aplikasi, dan mampu menerapkannya secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas mereka sehari-hari.

KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini

Literasi anak usia dini merupakan fondasi yang sangat penting dan krusial untuk pengembangan kognitif, sosial-emosional, dan kemampuan berkomunikasi anak di masa depan. Menurut Kemendikbud (2020), pembelajaran literasi di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hendaknya dilakukan melalui aktivitas bermain dan eksplorasi yang menyenangkan, bukan melalui instruksi formal yang ketat dan membosankan. Pembelajaran literasi yang efektif melibatkan interaksi yang bermakna dan hangat antara anak, guru, dan lingkungan pembelajaran yang kaya dengan stimulasi.

Pendekatan pembelajaran literasi di PAUD yang paling efektif adalah yang berpusat pada anak (*child-centered*) dan menghormati perkembangan alami anak. Anak-anak belajar literasi tidak hanya melalui pengajaran langsung, tetapi juga melalui eksposur terhadap teks, interaksi sosial, dan bermain yang dipandu dengan bijak oleh guru. Guru berperan bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi lebih sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan merangsang keingintahuan anak terhadap huruf, kata, dan cerita.

Dalam konteks pembelajaran literasi PAUD modern, integrasi teknologi digital dapat memberikan dimensi baru yang positif, asalkan teknologi digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan pengganti interaksi manusia. Penelitian menunjukkan

©2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

bahwa anak-anak yang mendapat eksposur terhadap media pembelajaran digital yang dirancang dengan baik menunjukkan peningkatan dalam kemampuan literasi dasar mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol.

2. *Game-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Permainan)

Game-based learning adalah pendekatan pembelajaran yang strategis mengintegrasikan elemen-elemen permainan dalam proses belajar mengajar (Papadakis & Kalogiannakis, 2017) melalui penelitian mereka menemukan bahwa penggunaan permainan interaktif dalam pembelajaran PAUD secara signifikan meningkatkan engagement anak, mempertahankan motivasi belajar, dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Permainan edukatif yang dirancang dengan cermat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berkesan sambil tetap mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Elemen-elemen kunci dalam *game-based learning* yang efektif meliputi: (1) challenge yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak, (2) immediate feedback yang jelas dan konstruktif, (3) sistem reward atau pengakuan yang memotivasi, (4) progresivitas level yang gradual, dan (5) interface yang intuitif dan menarik. Ketika elemen-elemen ini diintegrasikan dengan baik, permainan dapat menjadi alat pembelajaran yang powerful untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan literasi.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa *game-based learning* tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik anak, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti *problem-solving*, kreativitas, dan kolaborasi. Dalam konteks pembelajaran literasi khususnya, permainan edukatif dapat membantu anak-anak mengembangkan *fonologi awareness*, pengenalan huruf, dan kecepatan membaca melalui praktik yang berulang namun tetap menyenangkan.

3. Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAUD

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAUD, apabila dilakukan dengan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan teori perkembangan anak, dapat secara signifikan meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (UNESCO, 2020) dalam

©2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

laporannya menyatakan bahwa alat-alat digital yang dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan adaptif.

Aplikasi pembelajaran digital seperti *Qreatif Educative* menyediakan lingkungan belajar yang unik dengan karakteristik sebagai berikut: (1) responsif terhadap input anak, (2) memberikan umpan balik instan tentang pencapaian anak, (3) menyesuaikan tingkat kesulitan secara otomatis berdasarkan kinerja anak, (4) menyediakan visualisasi yang menarik dan engaging, dan (5) menciptakan pengalaman belajar yang personal dan fun. Kombinasi dari fitur-fitur ini membuat aplikasi pembelajaran digital menjadi medium yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran literasi anak usia dini.

Namun, penting untuk diingat bahwa teknologi digital harus digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan pengganti dari interaksi guru-anak dan pembelajaran sosial. Peran guru tetap sangat penting dalam memandu penggunaan teknologi, mengaitkan pembelajaran digital dengan pembelajaran di kehidupan nyata, dan memastikan bahwa teknologi digunakan untuk mendukung perkembangan holistik anak. Guru yang terlatih dan percaya diri dalam menggunakan media pembelajaran digital akan menjadi kunci dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di PAUD Al-Ghofari, yang terletak di Medan, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih berdasarkan kesepakatan dengan pihak lembaga PAUD dan kesiapan fasilitas untuk menunjang kegiatan pelatihan. Kegiatan berlangsung pada bulan September 2026, dengan jadwal yang disesuaikan dengan kalender pembelajaran PAUD sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran rutin anak-anak.

Peserta kegiatan terdiri dari dua kelompok utama: (1) Guru-guru dan tenaga pendidik PAUD Al-Ghofari yang bertanggung jawab atas proses pembelajaran literasi anak, dan (2) Anak-anak PAUD Al-Ghofari dari berbagai kelas yang dijadikan subjek pembelajaran praktis dalam demonstrasi penggunaan aplikasi *Qreatif Educative*. Melibatkan anak-anak secara langsung dalam kegiatan ini penting untuk menunjukkan

©2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

kepada guru-guru bagaimana anak-anak merespons dan berinteraksi dengan aplikasi pembelajaran digital, sehingga guru dapat melihat secara langsung efektivitas dan potensi aplikasi dalam pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training approach*) dengan metode pembelajaran *hands-on* (pembelajaran melalui praktik langsung). Pendekatan partisipatif dipilih karena terbukti lebih efektif dalam mengubah pengetahuan dan keterampilan peserta dibandingkan dengan metode ceramah pasif. Dalam pendekatan ini, peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses belajar, bertanya, mengeksplorasi, dan mempraktikkan langsung apa yang mereka pelajari. Strategi implementasi kegiatan dirancang untuk mencapai learning outcomes yang terukur dan berkelanjutan. Beberapa strategi utama yang digunakan:

a. Pelatihan Teknis Struktural

Pada tahap pertama, fasilitator memberikan pelatihan teknis yang terstruktur dengan penyajian langkah demi langkah (*step-by-step*) tentang cara mengakses dan mengoperasikan aplikasi *Qreatif Educative*.

b. Demonstrasi Interaktif dengan Anak-Anak

Setelah pemaparan teknis, fasilitator menampilkan demonstrasi interaktif penggunaan aplikasi *Qreatif Educative* dengan melibatkan anak-anak PAUD secara langsung di depan guru-guru. Dalam sesi ini, ketiga sub-permainan dalam fitur 'Huruf' ditampilkan secara terperinci untuk menunjukkan penggunaan aplikasi dalam praktik pembelajaran nyata.

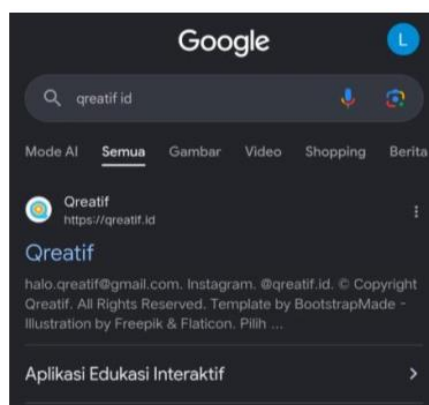
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Qreatif Educative* di PAUD Al-Ghofari telah berhasil dilaksanakan dengan partisipasi yang sangat aktif dari guru-guru PAUD dan siswa-siswi. Kegiatan ini didesain dalam tiga sesi utama yang saling melengkapi dan dirancang untuk membangun pemahaman secara bertahap dari guru-guru tentang aplikasi tersebut.

Sesi 1: Pemaparan dan Demonstrasi Teknis Aplikasi

Sesi pertama dimulai dengan sambutan dan pengenalan singkat tentang pentingnya media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan PAUD modern. Fasilitator kemudian memberikan pemaparan lengkap tentang aplikasi Qreatif Educative, mulai dari pengenalan aplikasi secara umum, sejarah pengembangan, tim pengembang, hingga visi dan misi aplikasi tersebut dalam mendukung pembelajaran literasi anak.

Pemaparan teknis dilakukan dengan menggunakan layar proyeksi besar sehingga semua peserta dapat melihat dengan jelas. Fasilitator mendemonstrasikan secara langkah demi langkah (*step-by-step*) cara mengakses aplikasi: dimulai dari membuka browser, mengetikkan “Qreatif.id” di Google, memilih link yang muncul, hingga membuka aplikasi di perangkat mobile atau desktop. Setiap langkah dijelaskan dengan detail, disertai alasan mengapa langkah tersebut penting dan apa yang seharusnya terjadi ketika langkah dilakukan dengan benar.



Gambar 1. Cara Mendownload Aplikasi Di Google

Sesi 2: Demonstrasi Interaktif dengan Anak-Anak PAUD

Setelah sesi pemaparan teknis, fasilitator melanjutkan dengan demonstrasi interaktif yang melibatkan anak-anak PAUD secara langsung. Sesi ini dianggap sangat penting karena memungkinkan guru-guru melihat secara konkret bagaimana anak-anak berinteraksi dengan aplikasi dan bagaimana aplikasi mendukung pembelajaran.

Dalam sesi ini, tiga sub-permainan dalam fitur ‘Huruf’ ditampilkan secara detail:

Sub-permainan 1: Mengenal Huruf Anak-anak diminta mengidentifikasi huruf

yang ditampilkan di layar berdasarkan bunyi yang diucapkan atau visual huruf yang ditunjukkan. Melalui permainan ini, anak-anak belajar mengembangkan phonological awareness (kesadaran akan bunyi-bunyi dalam bahasa) dan *letter recognition* (pengenalan bentuk huruf). Guru-guru dapat melihat bagaimana anak-anak fokus, bersemangat, dan termotivasi untuk menjawab dengan benar. Ketika anak menjawab dengan benar, aplikasi memberikan feedback positif dengan visual dan suara yang menyenangkan, yang membuat anak-anak semakin semangat melanjutkan.



Gambar 2. Demonstrasi langsung Terhadap Anak

Sub-permainan 2: Menulis Huruf Anak-anak mempraktikkan menulis huruf secara manual atau dengan mengikuti panduan visual yang disediakan aplikasi. Aplikasi menampilkan huruf dengan garis-garis panduan (*dotted lines*) yang menunjukkan cara menulis huruf dengan benar. Anak-anak mengikuti panduan ini sambil belajar motor skills yang diperlukan untuk menulis. Guru-guru dapat melihat bagaimana anak-anak yang tadinya kesulitan menulis huruf menjadi lebih percaya diri dan terstruktur dalam pendekatan mereka terhadap penulisan huruf. Aplikasi juga memberikan feedback tentang akurasi penulisan, membantu anak-anak memperbaiki penulisan mereka secara *real time*.



Gambar 3. Demonstrasi langsung Terhadap Anak

Sub-permainan 3: Pasang Huruf Anak-anak dimainkan dengan menyusun huruf-huruf sesuai dengan kata-kata yang diminta oleh aplikasi atau dengan membentuk kata-kata sederhana. Permainan ini mengembangkan keterampilan sequencing, problem-solving, dan vocabulary. Guru-guru dapat melihat bagaimana anak-anak menggunakan strategic thinking untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan, dan bagaimana mereka merasa bangga ketika berhasil menyelesaikan setiap level.

Sepanjang demonstrasi interaktif ini, anak-anak menunjukkan level engagement yang tinggi. Mereka fokus pada layar, aktif merespons, tertawa saat mendapat hasil yang benar, dan bersemangat mencoba lagi saat menghadapi tantangan. Guru-guru yang menyaksikan dengan jelas dapat melihat bagaimana game-based learning approach yang digunakan aplikasi ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Observasi langsung ini jauh lebih powerful daripada penjelasan verbal saja dalam membuat guru-guru percaya pada efektivitas aplikasi.



Gambar 4. Demonstrasi langsung Terhadap Anak

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan Qreatif Educative di PAUD Al-Ghofari berhasil dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif dengan hands-on learning, guru-guru telah menguasai penggunaan aplikasi dan mengidentifikasi fitur-fitur pembelajaran yang relevan, khususnya sub-permainan Huruf (Mengenal Huruf, Menulis Huruf, Pasang Huruf) untuk pengembangan literasi anak. Anak-anak menunjukkan engagement dan antusiasme tinggi dalam pembelajaran berbasis permainan digital, membuktikan efektivitas game-based learning. Aplikasi *Qreatif Educative* terbukti menjadi media pembelajaran strategis yang dapat diterapkan dalam kurikulum PAUD Al-Ghofari dan menjadi model bagi institusi PAUD lainnya yang ingin mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran literasi anak usia dini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Standar nasional pendidikan anak usia dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2017). Mobile game-based learning in preschool education. *Education Sciences*, 7(4), 102-120.
<https://doi.org/10.3390/educsci7040102>
- Qreatif Educative. (2026). Aplikasi edukasi interaktif - belajar membaca dan menulis untuk anak usia dini. Retrieved from <https://qreatif.id>
- Shuler, C. (2009). Pockets of potential: Using mobile technologies to promote children's learning. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- UNESCO. (2020). Digital tools and initiatives for distance learning and online collaboration in early childhood. Bangkok: UNESCO Asia-Pacific Regional Bureau for Education.