

PAPER CRAFT UNTUK PENGENALAN KOMPONEN KOMPUTER DASAR PADA SANTRI TPQ MIFTAHUL HUDA

Iis Istiqomah^{1*}, Widyah Noviana², Okta Irawati³

^{1,2,3} Teknik Informatika S1, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

*E-mail: istiqomahind398@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dasar anak-anak TPQ Miftahul Huda melalui metode paper craft sebagai media edukasi arsitektur komputer dasar. Peserta kegiatan berjumlah 25 anak usia 7–12 tahun, yang didampingi oleh 1 pengajar TPQ dan 3 fasilitator dari tim pengabdian. Metode pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop tatap muka yang meliputi ceramah singkat, demonstrasi, praktik merakit paper craft, diskusi interaktif, dan evaluasi sederhana. Media paper craft digunakan untuk memperkenalkan komponen komputer seperti CPU, monitor, keyboard, dan mouse secara konkret dan menyenangkan tanpa menggunakan perangkat komputer secara langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan persentase anak yang mampu menyebutkan minimal tiga komponen komputer dasar dari 32% sebelum kegiatan menjadi 84% setelah kegiatan. Selain peningkatan pemahaman kognitif, kegiatan ini juga mendorong partisipasi aktif, kreativitas, serta keterampilan motorik halus anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, metode paper craft efektif sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan literasi digital dasar anak-anak di lingkungan pendidikan nonformal yang memiliki keterbatasan sarana, serta berpotensi untuk direplikasi secara berkelanjutan.

Kata kunci: paper craft, arsitektur komputer dasar, literasi digital, TPQ, pengabdian kepada masyarakat

ABSTRACT

This Community Service Activity aims to improve the basic digital literacy of children at TPQ Miftahul Huda through the paper craft method as an educational medium for basic computer architecture. The activity participants numbered 25 children aged 7–12 years, who were accompanied by 1 TPQ teacher and 3 facilitators from the community service team. The implementation method is carried out in the form of a face-to-face workshop that includes short lectures, demonstrations, paper craft assembly practice, interactive discussions, and simple evaluations. Paper craft media is used to introduce computer components such as CPUs, monitors, keyboards, and mice in a concrete and fun way without using computer devices directly. The results of the activity show an increase in the percentage of children who are able to name at least three basic computer components from 32% before the activity to 84% after the activity. In addition to improving cognitive understanding, this activity also encourages active participation, creativity, and fine motor skills of children during the learning process. Thus, the paper craft method has proven effective as an alternative learning medium to improve children's basic digital literacy in non-formal educational environments with limited facilities, and has the potential for sustainable replication.

Keywords: paper craft, basic computer architecture, digital literacy, TPQ, community service

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menuntut anak-anak untuk memiliki literasi digital sejak usia dini sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga pemahaman dasar mengenai fungsi dan peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengenalan

literasi digital sejak usia sekolah dasar dapat meningkatkan kesiapan belajar, kemampuan berpikir logis, serta adaptasi anak terhadap perkembangan teknologi di masa depan (Kemendikbud, 2020; UNESCO, 2018). Namun demikian, akses terhadap pendidikan literasi digital masih belum merata, khususnya pada lembaga pendidikan nonformal berbasis keagamaan yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Menurut (Novitasari & Fauziddin, 2022) Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan media digital, alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Kecakapan untuk mengaplikasikan literasi digital perlu diperkenalkan untuk anak-anak pendidikan non formal agar tercipta suasana pembelajaran yang lebih efektif. Hasil penelitian (Sari & Multisuandi, 2025) menunjukkan bahwa literasi digital memiliki urgensi yang tinggi dalam mendukung pembelajaran sepanjang hayat di pendidikan non formal.

TPQ Miftahul Huda yang berlokasi di Jl. H. Mencong 001/09 merupakan lembaga pendidikan agama nonformal yang telah berdiri lebih dari 20 tahun dan menyelenggarakan pendidikan Al-Qur'an secara gratis bagi anak-anak usia 7–12 tahun. Jumlah santri pada setiap periode belajar berkisar antara 10–25 anak, dengan latar belakang keluarga ekonomi menengah ke bawah. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan mitra, sebagian besar santri belum pernah berinteraksi langsung dengan perangkat komputer, sementara TPQ juga belum memiliki media pembelajaran yang mendukung pengenalan literasi digital dasar. Kondisi ini menyebabkan rendahnya pemahaman anak-anak terhadap teknologi, khususnya mengenai komponen dan fungsi dasar komputer.



Gambar 1. Santri TPQ Miftahul Huda

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan literasi digital anak dan keterbatasan fasilitas pembelajaran yang dimiliki TPQ. Oleh karena itu, diperlukan solusi pembelajaran yang bersifat konkret, sederhana, murah, dan sesuai dengan karakteristik anak serta kondisi mitra. Salah satu alternatif yang dipilih adalah penggunaan media paper craft sebagai sarana edukasi literasi digital dasar. Media ini digunakan untuk mengenalkan konsep dasar komputer yang dipersempit pada komponen input–process–output (IPO), seperti keyboard dan mouse sebagai perangkat input, CPU sebagai proses, serta monitor sebagai output. Pendekatan ini dinilai lebih mudah dipahami oleh anak-anak karena bersifat visual, manipulatif, dan tidak memerlukan perangkat komputer secara langsung.



Gambar 2. Fasilitas Ruang Belajar

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah kegiatan ini adalah rendahnya literasi digital dasar anak-anak TPQ Miftahul Huda akibat keterbatasan akses dan media pembelajaran teknologi. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman dasar anak-anak TPQ terhadap komponen dan fungsi komputer melalui media paper craft berbasis konsep input–process–output. Luaran yang ditargetkan meliputi peningkatan pengetahuan dasar literasi digital anak, tersedianya media pembelajaran paper craft yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh pengajar TPQ, serta dokumentasi kegiatan sebagai bahan laporan dan publikasi pengabdian kepada masyarakat.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak TPQ Miftahul Huda melalui media kreatif berupa paper craft. Kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop tatap muka di lingkungan TPQ dengan menggabungkan ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi interaktif, dan evaluasi sederhana. Dengan cara ini, anak-anak diharapkan lebih mudah memahami konsep dasar arsitektur komputer tanpa merasa terbebani istilah teknis yang rumit. Tema kegiatan adalah pengenalan arsitektur komputer dasar melalui media paper craft dengan tujuan mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan motivasi belajar, serta menanamkan pemahaman awal tentang teknologi informasi. Paper craft dipilih karena anak-anak lebih mudah memahami hal abstrak jika disajikan secara konkret, visual, dan kreatif. Media ini sederhana, murah, dan menyenangkan, sehingga sesuai untuk kondisi TPQ yang terbatas fasilitas teknologi modernnya.

Tahap pertama kegiatan adalah persiapan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan mitra, perumusan rancangan, serta penyusunan materi sesuai usia anak. Tim PkM juga melakukan survei sederhana untuk mengetahui sejauh mana anak-anak mengenal komputer dan apa harapan pengajar. Dari hasil survei disusun modul paper craft berisi desain komponen komputer seperti CPU, monitor, keyboard, mouse, RAM, dan hard disk dalam bentuk potongan kertas berwarna lengkap dengan keterangan fungsi. Persiapan juga meliputi pembentukan tim pelaksana, pembagian tugas, penyediaan alat dan bahan, serta koordinasi dengan mitra terkait jadwal, jumlah peserta, dan teknis pelaksanaan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan workshop. Sesi diawali dengan ceramah singkat mengenai komputer dan fungsinya menggunakan bahasa sederhana. Misalnya CPU dijelaskan sebagai otak komputer, monitor sebagai mata, dan keyboard sebagai mulut. Setelah itu dilakukan demonstrasi cara membuat paper craft, dilanjutkan praktik kelompok. Anak-anak membuat sendiri paper craft mereka dengan bimbingan instruktur dan pengajar, suasana dibuat santai agar anak-anak berani bertanya dan mengekspresikan kreativitas. Setelah selesai, dilakukan diskusi sederhana untuk menempelkan nama dan fungsi pada bagian komputer yang dibuat.

Tahap ketiga adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan pengetahuan anak-anak sebelum dan sesudah kegiatan melalui pertanyaan sederhana, misalnya bagian mana yang digunakan untuk mengetik. Evaluasi juga dilihat dari keterlibatan anak selama praktik serta refleksi dari pengajar TPQ mengenai manfaat metode ini. Hasil evaluasi menjadi bahan perbaikan program ke depan. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen berupa pre-post test lisan terstruktur, lembar ceklis observasi, dan refleksi pengajar. Indikator evaluasi mencakup kemampuan menyebutkan

komponen komputer dasar, pemahaman fungsi input–process–output, keterampilan praktik paper craft, serta tingkat partisipasi anak selama kegiatan. Setiap indikator diberi skor 0–2 untuk memperoleh gambaran peningkatan pemahaman secara deskriptif sederhana.

Tahap keempat adalah pelaporan. Tim menyusun laporan kegiatan yang mencakup latar belakang, masalah mitra, solusi, metode, hasil, evaluasi, dan dokumentasi. Laporan ini berguna sebagai arsip, bahan publikasi ilmiah, dan contoh praktik baik yang bisa diterapkan di lembaga lain. Peran mitra sangat penting dalam mendukung pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Kegiatan dilaksanakan di TPQ Miftahul Huda dengan durasi kegiatan sekitar 120 menit. Peserta kegiatan berjumlah 25 anak usia 7–12 tahun, yang didampingi oleh 1 pengajar TPQ dan 3 fasilitator dari tim pengabdian. TPQ Miftahul Huda menyediakan tempat pelaksanaan, peserta didik, serta dukungan pengajar yang berperan sebagai pendamping selama kegiatan berlangsung. Sebelum kegiatan dimulai, mitra membantu proses persiapan berupa koordinasi jadwal, sosialisasi kegiatan kepada orang tua santri, serta penataan ruang belajar agar kondusif.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan membagi peserta ke dalam 5 kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 4–5 anak, untuk memudahkan pendampingan dan meningkatkan partisipasi aktif. Prosedur kegiatan paper craft dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari penjelasan singkat mengenai komponen komputer dasar berbasis konsep input–process–output, dilanjutkan dengan demonstrasi perakitan paper craft oleh fasilitator, pembagian bahan (pola kertas, gunting, dan lem), serta praktik merakit model komputer secara berkelompok dengan pendampingan pengajar dan fasilitator. Setelah perakitan selesai, setiap kelompok diminta menjelaskan kembali fungsi komponen yang telah dibuat sebagai bagian dari penguatan pemahaman.

Mitra juga terlibat aktif dalam tahap evaluasi dengan memberikan umpan balik terkait keterlibatan anak, kemudahan penerapan metode, serta dampak kegiatan terhadap pemahaman literasi digital dasar santri. Masukan dari mitra digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan program ke depan. Dengan keterlibatan mitra pada seluruh tahapan kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, program ini tidak hanya menjadi kegiatan pengabdian satu arah, tetapi merupakan bentuk kolaborasi nyata antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan keagamaan dalam upaya meningkatkan literasi digital anak-anak secara inklusif dan berkelanjutan. Untuk menjaga keberlanjutan, tim PkM bersama pengajar akan melakukan pembinaan dan monitoring. Pengajar dibekali modul pendamping dan file desain paper craft agar dapat mencetak ulang dan melaksanakan kegiatan serupa secara mandiri. Monitoring dilakukan melalui komunikasi maupun kunjungan langsung untuk melihat perkembangan.

Dengan cara ini, kegiatan tidak berhenti pada satu workshop saja, tetapi bisa menjadi metode pembelajaran berkelanjutan sesuai kebutuhan mitra.

Tabel 1. Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap	Kegiatan	Uraian
Tahap Persiapan	Pra-Survei	Identifikasi permasalahan & kebutuhan mitra (sejauh mana anak-anak TPQ MIFTAHUL HUDA mengenal computer, keterbatasan pengajar, fasilitas belajar).
	Pembentukan Tim PkM	Menentukan tim sesuai kepakaran: dosen, mahasiswa. dan tenaga ahli desain grafis.
	Pembuatan Proposal	Menyusun proposal sebagai dasar kegiatan serta pengajuan dukungan dana.
	Koordinasi Tim & Mitra	Menentukan jadwal, jumlah peserta, tempat, serta pembagian peran.
	Persiapan Alat & Bahan	Menyediakan kertas desain paper craft, gunting, lem, spidol, serta modul pendamping.
Tahap Pelaksanaan	Ceramah	Penjelasan dasar tentang komputer dengan bahasa sederhana dan analogi sehari-hari.
	Demonstrasi	Menunjukkan contoh paper craft komputer yang sudah jadi.
	Praktik	Anak-anak membuat sendiri paper craft dengan bimbingan fasilitator.
	Diskusi	Membahas fungsi komponen komputer melalui tanya jawab santai.
Tahap Evaluasi Program	Refleksi Anak	Tanya jawab sederhana tentang fungsi komponen setelah kegiatan.
	Refleksi Pengajar	Catatan dari pengajar TPQ MIFTAHUL HUDA mengenai efektivitas metode.

Tahap Pelaporan	Penyusunan Laporan	Laporan kegiatan, hasil evaluasi, dokumentasi, dan publikasi ilmiah.
Keberlanjutan	Monitoring & Pembinaan	Pendampingan rutin, penggunaan ulang modul, dan komunikasi lanjutan.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan metode paper craft sebagai media edukasi arsitektur komputer dasar di TPQ Miftahul Huda telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak santri TPQ dengan rentang usia sekolah dasar, didampingi oleh pengajar TPQ serta tim pelaksana PkM. Berikut data tabel evaluasi kegiatan PkM yang dilakukan

Tabel 1. Evaluasi

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Teknik & Instrumen	Skor	Contoh Item / Aktivitas
1	Pengetahuan komponen komputer	Anak mampu menyebutkan minimal 3 komponen komputer dasar (keyboard, mouse, CPU, monitor)	Pre-post test lisan (pertanyaan terstruktur)	0–2	“Sebutkan bagian komputer yang kamu ketahui”
2	Pemahaman fungsi dasar (IPO)	Anak mampu menjelaskan fungsi input, proses, dan output secara sederhana	Pre-post test lisan + lembar ceklis	0–2	“Bagian mana yang digunakan untuk mengetik?”
3	Keterampilan praktik	Anak mampu merakit <i>paper craft</i> komputer sesuai instruksi	Observasi langsung + lembar ceklis	0–2	Menyusun model CPU, monitor, keyboard
4	Partisipasi & antusiasme	Anak aktif bertanya, menjawab, dan mengikuti kegiatan	Observasi	0–2	Keaktifan selama diskusi & praktik
5	Refleksi pengajar	Pengajar menilai kemudahan metode dan respons anak	Lembar refleksi pengajar TPQ	Deskriptif	“Metode mudah diterapkan/tidak”

Keterangan Skor:

- 0 = Tidak mampu / tidak terlibat
- 1 = Mampu dengan bantuan
- 2 = Mampu secara mandiri

Berdasarkan tabel evaluasi diatas, berikut tabel evaluasi pretes dan postes dari PkM yang dilakukan:

Tabel 2. Pre-test dan Post-test

Tahapan	Mampu menyebutkan tiga komponen komputer dasar	Jumlah peserta	Persentase
Pre-test	8	25	32%
Post-test	21	25	84%

Berdasarkan hasil evaluasi, didapatkan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dasar anak-anak terhadap komponen komputer. Berdasarkan hasil evaluasi pre-post, sebelum kegiatan dilaksanakan hanya 8 dari 25 anak (32%) yang mampu menyebutkan minimal tiga komponen komputer dasar, seperti CPU, monitor, keyboard, dan mouse. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media paper craft, jumlah tersebut meningkat menjadi 21 dari 25 anak (84%) yang mampu menyebutkan nama serta fungsi dasar komponen komputer dengan bahasa sederhana dan analogi yang mudah dipahami, misalnya CPU sebagai “otak komputer” dan monitor sebagai “layar untuk melihat hasil kerja”.

Dari aspek partisipasi dan antusiasme, anak-anak menunjukkan keterlibatan yang sangat tinggi selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari keaktifan mereka dalam proses merakit paper craft, bertanya mengenai fungsi komponen, serta menjawab pertanyaan saat sesi diskusi interaktif. Metode pembelajaran berbasis aktivitas manual terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, berbeda dengan metode ceramah konvensional yang selama ini mereka alami.

Selain peningkatan pemahaman kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak-anak. Proses memotong, melipat, dan menempel paper craft melatih koordinasi tangan dan mata, kesabaran, serta kemampuan mengikuti instruksi. Hasil karya berupa miniatur komputer sederhana menjadi bentuk pencapaian nyata yang meningkatkan rasa percaya diri anak-anak.

Dari sisi pengajar TPQ Miftahul Huda, kegiatan ini memberikan manfaat signifikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang mudah diterapkan. Pengajar menyatakan bahwa metode paper craft sangat membantu karena tidak memerlukan perangkat komputer, listrik, maupun keterampilan teknologi yang rumit. Modul pendamping dan desain paper craft yang diberikan juga memudahkan pengajar untuk mengulang kegiatan serupa secara mandiri di kemudian hari.

Hasil evaluasi sederhana melalui tanya jawab pasca kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu:

- a. Mengenali minimal tiga komponen komputer utama.
- b. Menjelaskan fungsi dasar komponen tersebut dengan bahasa sendiri.
- c. Menunjukkan minat dan rasa ingin tahu terhadap teknologi komputer.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan program, yaitu meningkatkan literasi digital dasar anak-anak TPQ Miftahul Huda melalui pendekatan kreatif dan inklusif. Metode paper craft terbukti efektif sebagai media edukasi alternatif dalam kondisi keterbatasan sarana, sekaligus memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan keagamaan nonformal. Hasil kegiatan ini menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan luaran lanjutan berupa publikasi jurnal nasional serta penyusunan e-book panduan metode paper craft, sehingga program dapat direplikasi dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat di TPQ Miftahul Huda menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis paper craft efektif dalam mengenalkan literasi digital dasar kepada anak-anak usia sekolah dasar, khususnya pada konsep komponen komputer berbasis input-process-output. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital pada anak tidak harus diawali dengan penggunaan perangkat teknologi secara langsung, tetapi dapat dimulai melalui pengenalan konsep dasar yang bersifat konkret dan kontekstual (Kemendikbud, 2020; UNESCO, 2018).

Secara pedagogis, hasil kegiatan ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar langsung (Bruner, 1996; Piaget, 1970). Anak-anak TPQ Miftahul Huda tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi membangun pemahaman melalui aktivitas merakit, mengamati, dan mendiskusikan model paper craft. Proses ini menjadikan konsep yang relatif abstrak, seperti fungsi CPU, perangkat input, dan output, lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini tercermin dari kemampuan anak-anak dalam menjelaskan fungsi komponen komputer menggunakan analogi sederhana yang dekat dengan pengalaman sehari-hari.

Dari perspektif media pembelajaran, paper craft berperan sebagai media visual-kinestetik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia anak (Arsyad, 2017; Dale, 1969). Teori kerucut pengalaman menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung akan menghasilkan pemahaman yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang bersifat verbal semata. Aktivitas memotong, melipat, dan menempel dalam kegiatan paper craft tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan secara tidak langsung. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Sari et al. (2021), yang menunjukkan bahwa media manipulatif sederhana mampu meningkatkan pemahaman konsep teknologi dasar pada anak di lingkungan pendidikan nonformal.

Tingginya partisipasi dan antusiasme anak-anak selama kegiatan dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar intrinsik, di mana rasa senang, rasa ingin tahu, dan kepuasan dalam menghasilkan karya mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Ryan & Deci, 2000). Anak-anak diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang berperan aktif, bukan sekadar penerima materi. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan menyenangkan, yang sangat relevan dengan karakter pendidikan nonformal seperti TPQ (Sudjana, 2014).

Selain aspek kognitif, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik halus dan kreativitas anak. Teori perkembangan anak menyatakan bahwa aktivitas yang melibatkan koordinasi tangan dan mata berkontribusi pada kematangan fungsi motorik serta kemampuan mengikuti instruksi (Santrock, 2011). Dengan demikian, manfaat kegiatan ini tidak hanya terbatas pada pengenalan literasi digital, tetapi juga mendukung perkembangan fisik dan psikologis anak secara holistik. Hasil ini memperkuat temuan pengabdian oleh Rahmawati & Nugroho (2020) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas manual efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik dan konsentrasi belajar anak.

Dari sisi pengajar TPQ, efektivitas metode paper craft dapat dipahami melalui konsep kesesuaian metode dengan konteks pembelajaran. Pada lingkungan dengan keterbatasan fasilitas teknologi dan latar belakang pengajar yang berfokus pada pendidikan keagamaan, penggunaan media digital berbasis perangkat canggih sering kali sulit diterapkan. Paper craft menjadi solusi yang relevan karena tidak menuntut penguasaan teknologi tinggi, namun tetap mampu menyampaikan substansi materi literasi digital dasar. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan inklusif dan kontekstual yang menekankan penyesuaian metode dengan kondisi mitra (UNESCO, 2017).

Jika dibandingkan dengan beberapa kegiatan pengabdian masyarakat yang menggunakan media digital langsung, seperti pelatihan komputer atau aplikasi pembelajaran interaktif (Hidayat et al., 2022; Putra et al., 2019), metode paper craft memang memiliki keterbatasan dalam mengenalkan keterampilan teknis penggunaan perangkat. Namun, dalam konteks TPQ Miftahul Huda, pendekatan ini lebih tepat

sasaran karena berfungsi sebagai fondasi awal literasi digital, bukan sebagai pelatihan keterampilan operasional. Dengan demikian, metode ini dapat dipandang sebagai tahap awal yang strategis sebelum pengenalan teknologi digital yang lebih kompleks.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, program ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, kegiatan belum mencakup penggunaan perangkat komputer secara langsung sehingga anak-anak belum memperoleh pengalaman teknis operasional. Kedua, durasi kegiatan yang relatif singkat membatasi pendalaman materi dan penguatan konsep. Ketiga, desain evaluasi masih bersifat sederhana dan belum menggunakan instrumen tertulis yang lebih robust. Untuk memitigasi keterbatasan tersebut, rencana tindak lanjut yang diusulkan meliputi pengembangan modul paper craft berjenjang, pelaksanaan kegiatan lanjutan dengan durasi lebih panjang, serta integrasi metode ini dengan pengenalan perangkat komputer secara bertahap apabila fasilitas memungkinkan. Selain itu, peningkatan kapasitas pengajar TPQ melalui pelatihan sederhana juga direncanakan agar metode ini dapat diterapkan secara mandiri dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa capaian program merupakan konsekuensi logis dari penerapan teori pembelajaran aktif, penggunaan media konkret, serta penyesuaian metode dengan konteks pendidikan nonformal. Metode paper craft terbukti mampu menjembatani kesenjangan literasi digital dasar anak-anak TPQ Miftahul Huda sekaligus memperkuat peran TPQ sebagai lembaga pendidikan agama yang adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai keagamaan.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di TPQ Miftahul Huda menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis paper craft efektif dalam meningkatkan literasi digital dasar anak-anak. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan persentase anak yang mampu menyebutkan minimal tiga komponen komputer dasar dari 32% sebelum kegiatan menjadi 84% setelah kegiatan. Selain peningkatan pemahaman kognitif, kegiatan ini juga mendorong partisipasi aktif, kreativitas, serta keterampilan motorik halus anak selama proses pembelajaran.

Metode paper craft direkomendasikan untuk direplikasi pada lembaga pendidikan nonformal lain yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, karena bersifat sederhana, murah, aman, dan mudah didampingi oleh pengajar. Luaran kegiatan ini meliputi media pembelajaran paper craft komputer dasar, panduan pelaksanaan kegiatan, serta dokumentasi yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran berkelanjutan dan publikasi pengabdian kepada masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan mendukung terlaksananya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Pimpinan Universitas Pamulang serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

Penulis juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ustadz Zeni selaku pengajar TPQ Miftahul Huda, beserta seluruh pengajar dan santri TPQ Miftahul Huda yang telah menerima, mendukung, dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan. Dukungan dan kerja sama dari mitra menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat, baik dosen maupun mahasiswa, atas dedikasi, kerja sama, dan kontribusi selama tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi TPQ Miftahul Huda dan masyarakat sekitar, serta menjadi kontribusi nyata dalam peningkatan literasi digital anak-anak sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Hidayat, R., Pratama, D., & Lestari, S. (2022). Peningkatan literasi digital anak melalui pelatihan komputer dasar pada lembaga pendidikan nonformal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 145–152.
- Kemendikbud. (2020). *Peta jalan literasi digital nasional 2021–2024*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3570–3577.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Sari, D. P., & Multisuandi, N. N. (2025). Literasi Digital dalam Pendidikan Non Formal : Peluang , Tantangan , dan Strategi Penguatan 12 Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Corresponding author , e-mail : Dyah.permata@untirta.ac.id. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 9(2), 47–51.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Putra, A. R., Wibowo, S., & Hartono, Y. (2019). Pelatihan komputer dasar sebagai upaya peningkatan literasi teknologi pada anak usia sekolah. *Jurnal Abdimas*, 3(1), 23–30.

- Rahmawati, N., & Nugroho, A. (2020). Pembelajaran berbasis aktivitas manual untuk meningkatkan motorik halus anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 101–109.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67. <https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sudjana, D. (2014). *Pendidikan nonformal: Wawasan, sejarah perkembangan, filsafat, teori pendukung, serta asas*. Falah Production.
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.