MODUL MENGENAL GAWAI

Modul untuk Jenjang PAUD
Kementerian Komunikasi dan Informasi 2024



Klinik Digital
Gedung Sandipura Lantai Dasar
Jl. KH Abdullah Syafei No.19
Tebet, Jakarta Selatan

klinikdigital.org

Hak Cipta Pada Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
Dilindungi Undang-Undang

Modul C-A-B-E Digital Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini: Modul Mengenal Gawai

Penulis:
Devie Rahmawati
Indriani Rahmawati
Giri Lumakto
Mila Viendyasari
Wiratri Anindhita
Rienzy Kholifatur

Editor:
Youna C Bachtiar
Ruslan Ramli
Ballian Siregar

Penyunting:
Dwitasari Teteki Bernadeta

Tata Letak
Axel Gumilar

Cetakan:
2024

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Modul Penguatan Literasi Digital ini dapat tersusun dengan baik. Di era transformasi digital yang begitu pesat, kemampuan literasi digital menjadi keterampilan fundamental yang wajib dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat, khususnya para peserta didik di semua jenjang pendidikan.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama Klinik Digital menyusun modul ini berlandaskan 4 Pilar Literasi Digital (CABE) yang mencakup aspek Cakap, Aman, Budaya, dan Etika. Keempat pilar ini menjadi fondasi utama dalam membentuk warga digital yang kompeten dan bertanggung jawab.

Melalui aspek Cakap, modul ini membekali kemampuan teknis dan kognitif dalam menggunakan teknologi digital. Aspek Aman menekankan pentingnya keamanan digital dan perlindungan diri di ruang siber. Aspek Budaya mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pemanfaatan teknologi, sementara aspek Etika membimbing perilaku yang santun dan bertanggung jawab di dunia digital.

Kami berharap modul ini dapat menjadi panduan komprehensif dalam membangun generasi digital yang tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga bijak dalam bermedia digital. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan modul ini.

Jakarta, November 2024

Kementerian Komunikasi dan Informatika
Republik Indonesia

Daftar Isi

Pengantar	**i**
Daftar Isi	**1**
Jenjang Sekolah	**4**
Putra Tahu Smartphone	**3**
Jessi Bisa Bawa Diri	**16**
Beta Bisa Berbagi	**30**
Putra Bisa Sopan	**62**

Bagian: Aktivitas Bercerita Bersama Guru atau Orang

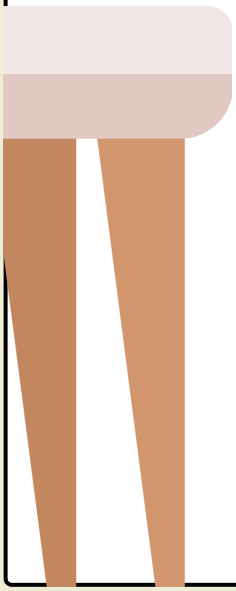
Putra Tahu Smartphone



Putra si anak kecil yang lucu
punya pengalaman seru hari ini.

Ibu memberitahu sesuatu yang
ajaib, namanya smartphone.
Wah, Putra pun penasaran dong!







Mata Putra jadi besar dan berbinar-binar. Dia menyentuh layar smartphone yang mengkilap.

Jari-jari kecilnya menekan tombol-tombol mungil. Putra terkagum-kagum melihat ada kamera yang bisa ambil gambar.



Ibu mengajari Putra cara main smartphone.

"Ayo Putra, tekan tombol ajaibnya," kata Ibu. Smartphone jadi bangun dari tidurnya.

Putra senang sekali! Dia bisa geser layarnya dan buka kuncinya. Rasanya seperti buka pintu ke dunia baru yang penuh keajaiban.



Di layar smartphone, Putra lihat gambar-gambar lucu. Ada gambar telepon untuk telepon nenek.

Ada gambar surat untuk kirim kata-kata ajaib. Ada juga gambar kamera untuk foto senyum Putra yang manis.



Ibu bilang ke Putra, "Ingat ya sayang, smartphone ini benda sangat bermanfaat. Harus dijaga baik-baik dan dibersihkan selalu. Biar tetap bisa kasih keajaiban tiap hari."



Putra mengangguk senang. Dia janji akan jaga smartphone ini dengan hati-hati.



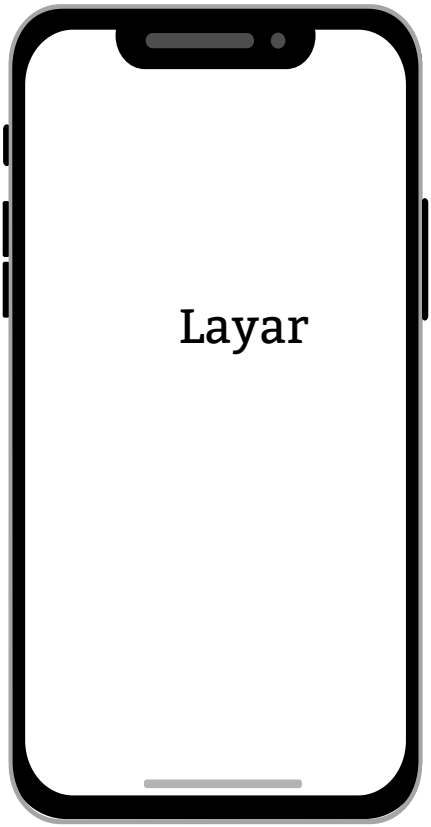
Bagian:
Aktivitas Bersama Guru atau Orang

Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Tunjuk dan sebut bagian *smartphone!*

Speaker

Kamera Depan



Layar

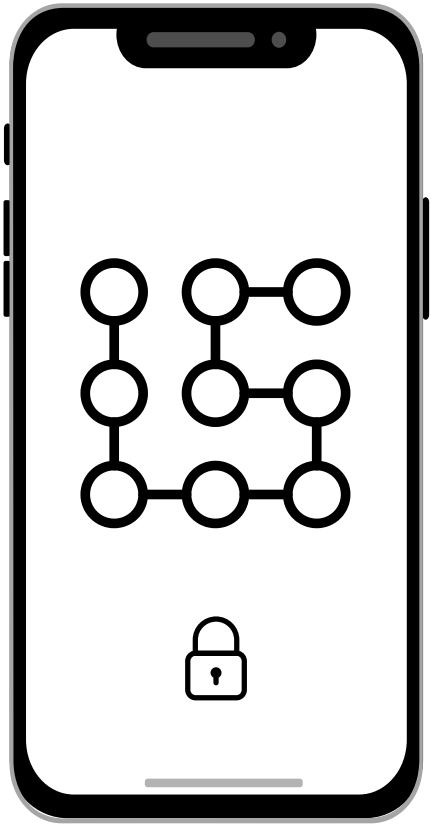
Tombol Suara

Tombol Beranda

Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Anak-anak berlatih menggeser layar untuk membuka kunci smartphone dengan pengawasan

---



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Orang tua atau guru meminta anak mencari ikon tertentu di layar smartphone, seperti ikon telepon atau kamera.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Orang tua atau guru bercerita tentang penggunaan smartphone yang baik dan aman, lalu mendiskusikannya dengan anak.

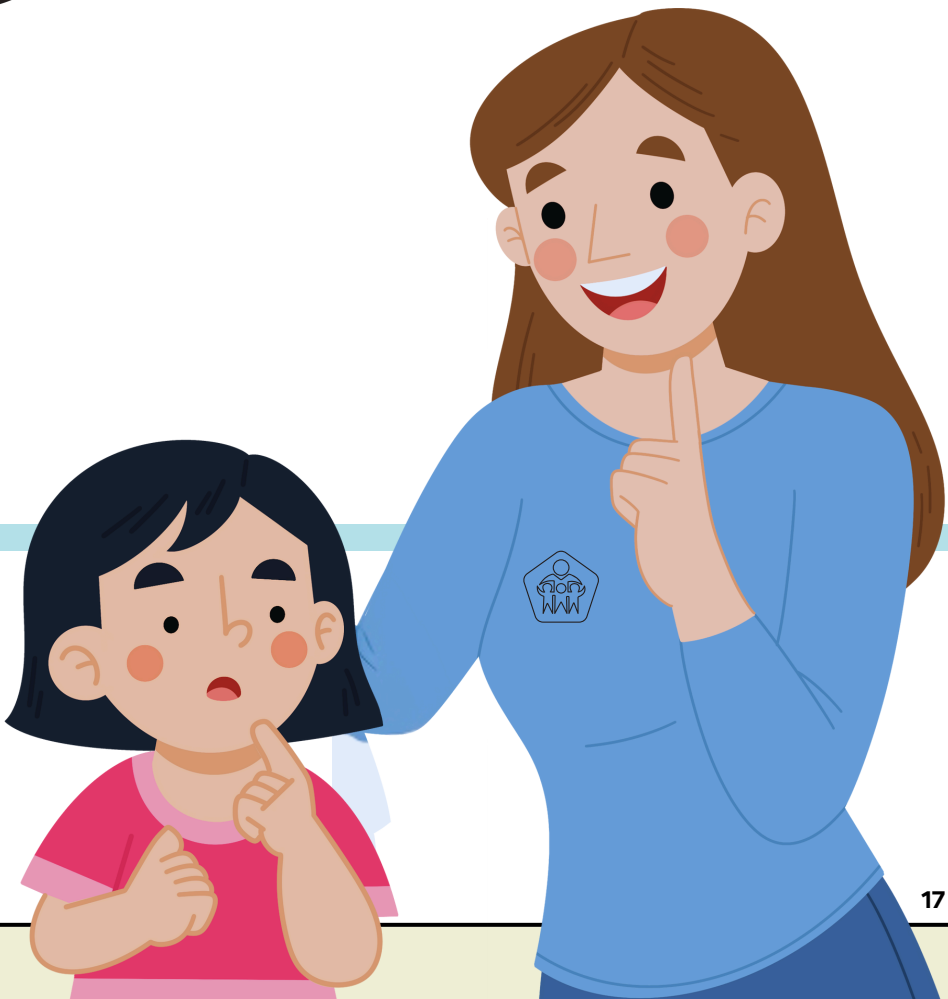


Bagian: Aktivitas Bercerita Bersama Guru atau Orang

Jessi Bisa Jaga Diri

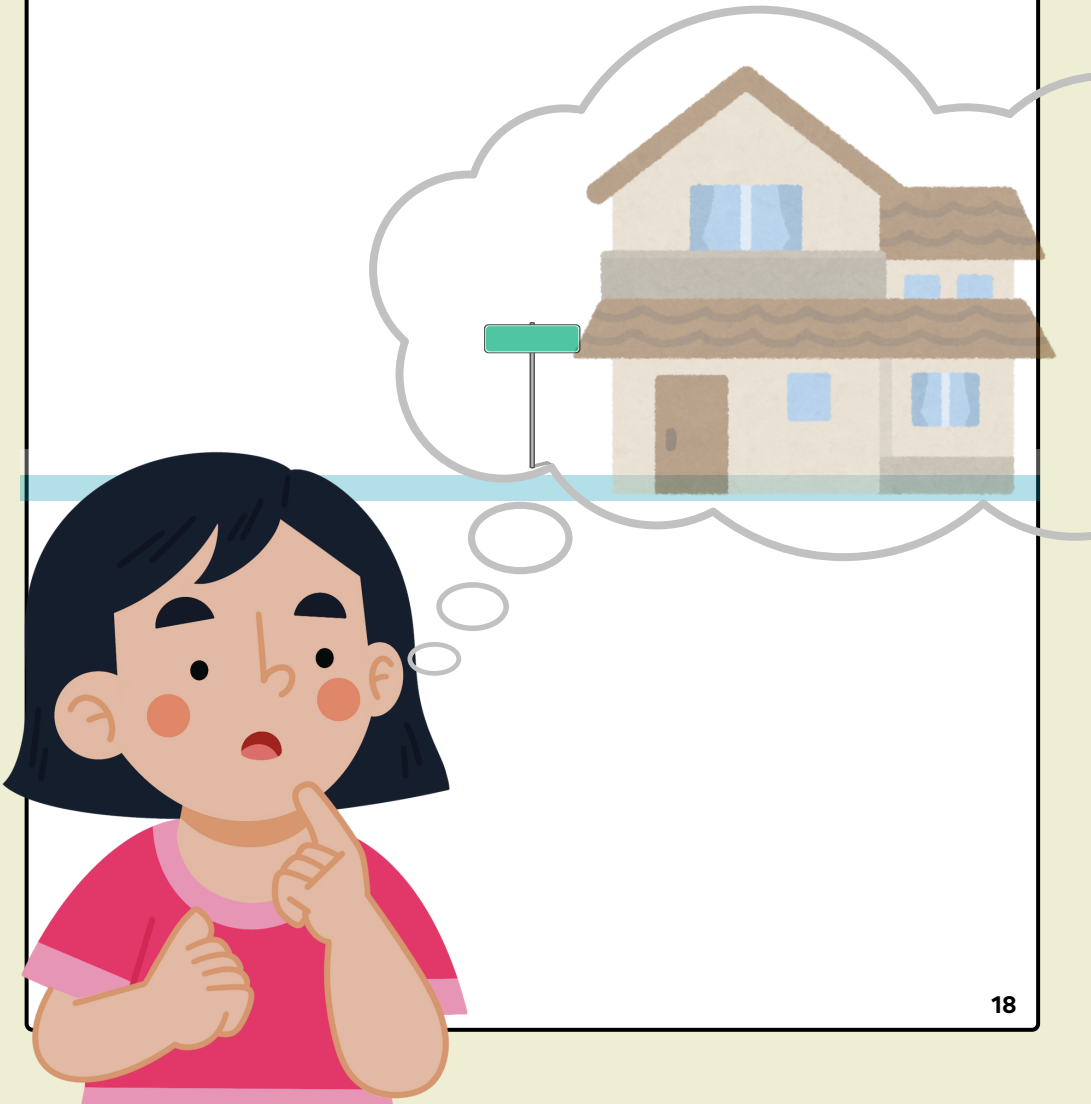


Hari ini Jessi belajar hal baru yang penting. Ibu Guru berpesan ada rahasia kecil yang harus dijaga baik-baik.



Rahasia itu seperti nama panjang Jessi dan alamat rumahnya.

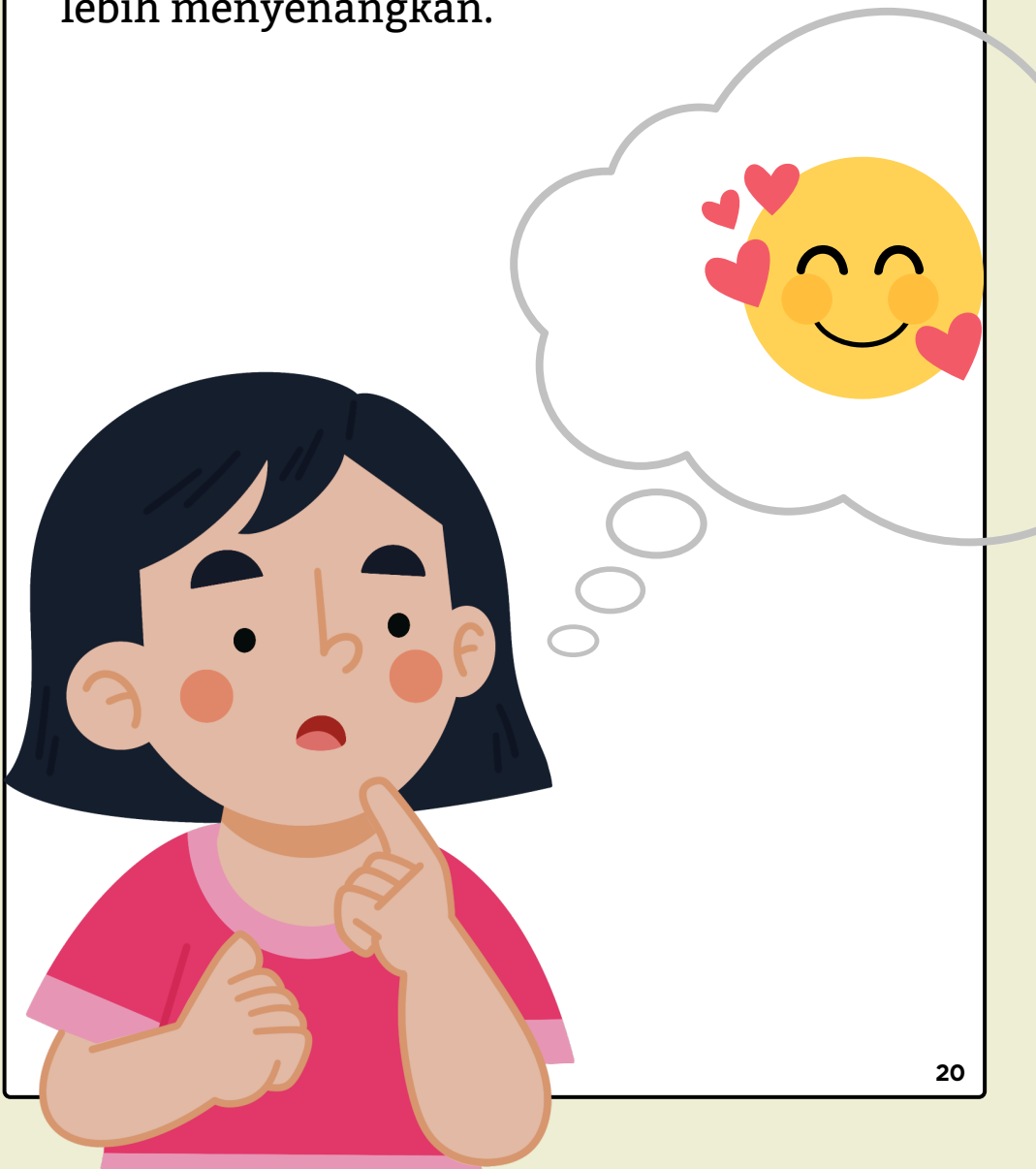
"Jaga rahasiamu seperti kamu jaga mainan berhargamu ya, Jessi," kata Ibu Guru.



Jessi main tablet di sekolah didampingi ibu guru. Tiba-tiba, dia lihat gambar yang bikin takut. Tapi Jessi ingat kata Ibu Guru.

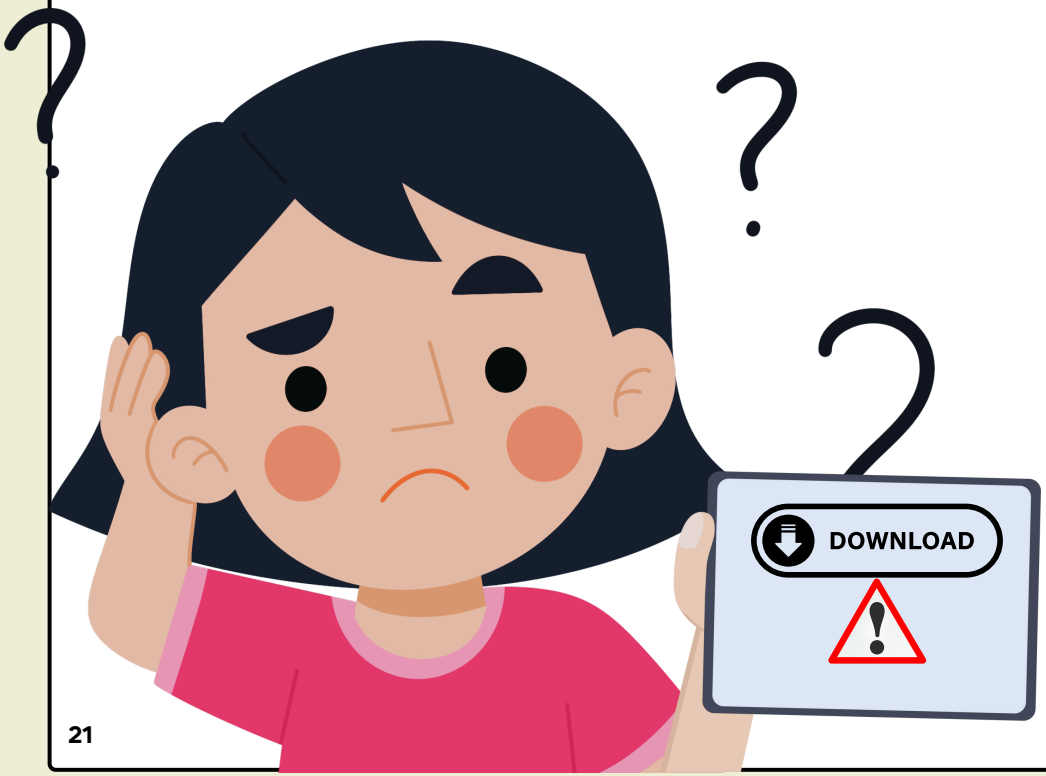


"Pilih gambar yang bikin hati senang, Jessi. Jangan yang bikin sedih atau takut." Jessi pun cari gambar lain yang lebih menyenangkan.



Ada yang aneh di tablet Jessi. Dia bingung. Tapi Jessi tahu apa yang harus dilakukan.

"Ibu Guru, tolong!" panggil Jessi. Ibu Guru datang membantu. Jessi senang karena ada orang dewasa yang bisa dimintai tolong.



Jessi mau main gim baru di tablet. Tapi dia ingat pesan Ibu di rumah.

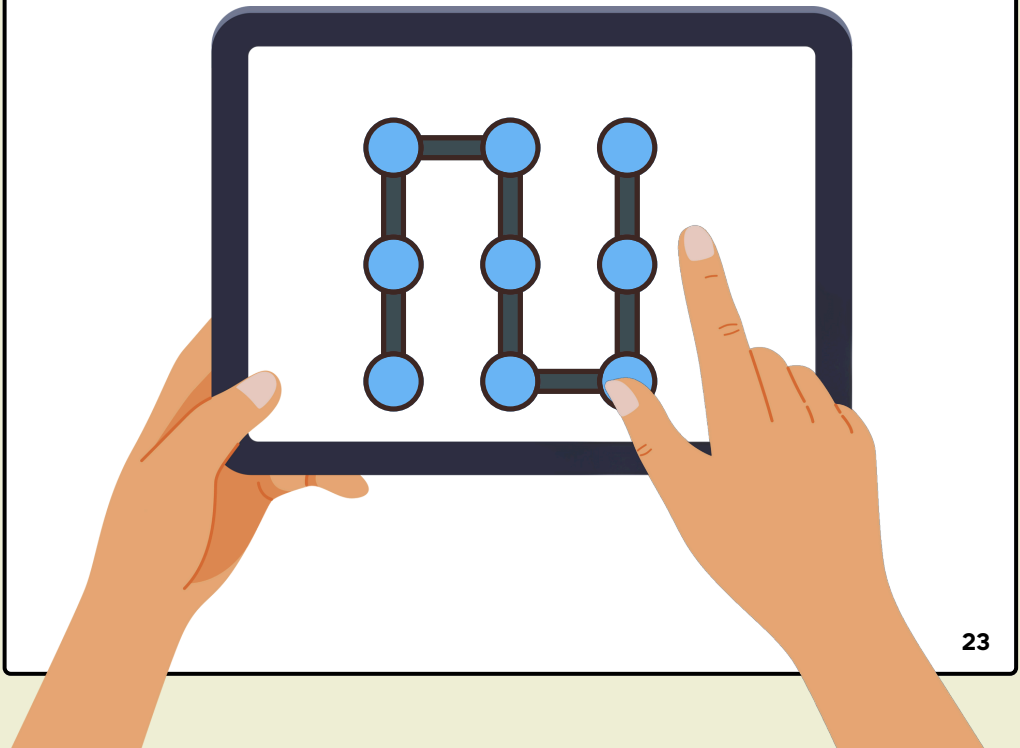
"Minta izin dulu ya sebelum pencet tombol '*download*'," kata mereka. Ini seperti minta izin ambil permen di toples. Jessi mengangguk dan berjanji akan selalu minta izin.





Jessi merasa lebih aman jika izin pada orang tua atau guru. Biar lebih aman, Jessi pakai sandi buat tablet miliknya di rumah.

Ia bentuk seperti ulat pada titik-titik. "Ini rahasia Jessi," katanya dalam hati. Jessi janji akan jaga kata sandi ini baik-baik. Seperti dia jaga kunci rumahnya yang berharga.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

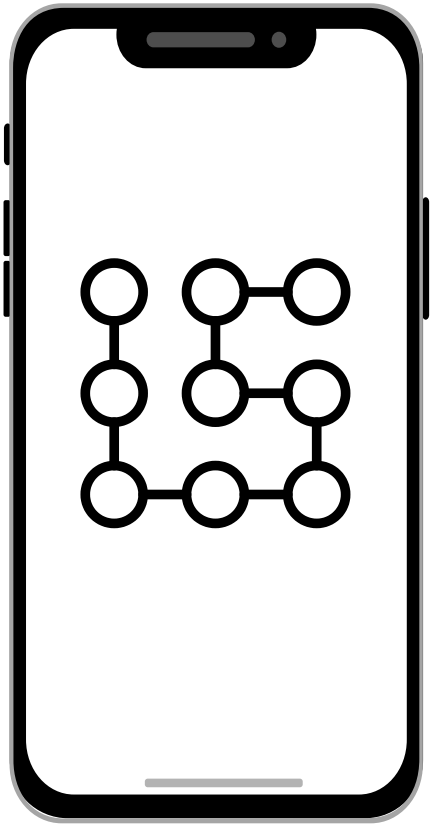
Menggunakan kartu merah dan hijau untuk menandai konten yang aman dan tidak aman.



Bagian:
Aktivitas Bersama Guru atau Orang

Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Membuat pola sederhana pada layar smartphone menggunakan bentuk dan belajar menjaganya.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Berlatih meminta bantuan orang dewasa dalam situasi digital yang membingungkan seperti batas usia untuk aplikasi dan notifikasi penipuan.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Bermain peran memilih aplikasi dan meminta izin sebelum mengunduh aplikasi tersebut.



Bagian: Aktivitas Bercerita Bersama Guru atau Orang

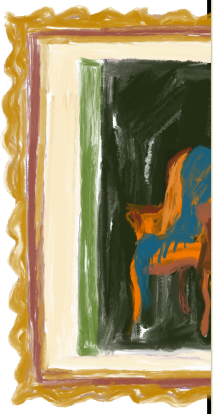
Beta Bisa Berbagi



Beta makin pintar main smartphone. Dia senang sekali! Sekarang Beta bisa lihat dan ngobrol sama Nenek yang rumahnya jauh.



Wah, ajaib ya! Nenek seperti ada di depan Beta, padahal cuma di layar kecil.





Hari ini seru di sekolah. Beta dan teman-teman main kamera di*tablet*. Mereka foto bareng, bikin gaya lucu.

Ibu Guru bantu kirim fotonya ke orangtua. Semua jadi tersenyum senang lihat foto anak-anak yang menggemaskan.



Ibu Guru bantu kirim fotonya ke orangtua. Semua jadi tersenyum senang lihat foto anak-anak yang menggemaskan.



Ibu Guru cerita tentang peri internet. Katanya, peri ini selalu jaga anak-anak di dunia maya.

"Jangan ngobrol sama orang yang tidak dikenal ya," pesan Ibu Guru. Beta mengangguk. Dia paham harus hati-hati saat main di dunia digital.



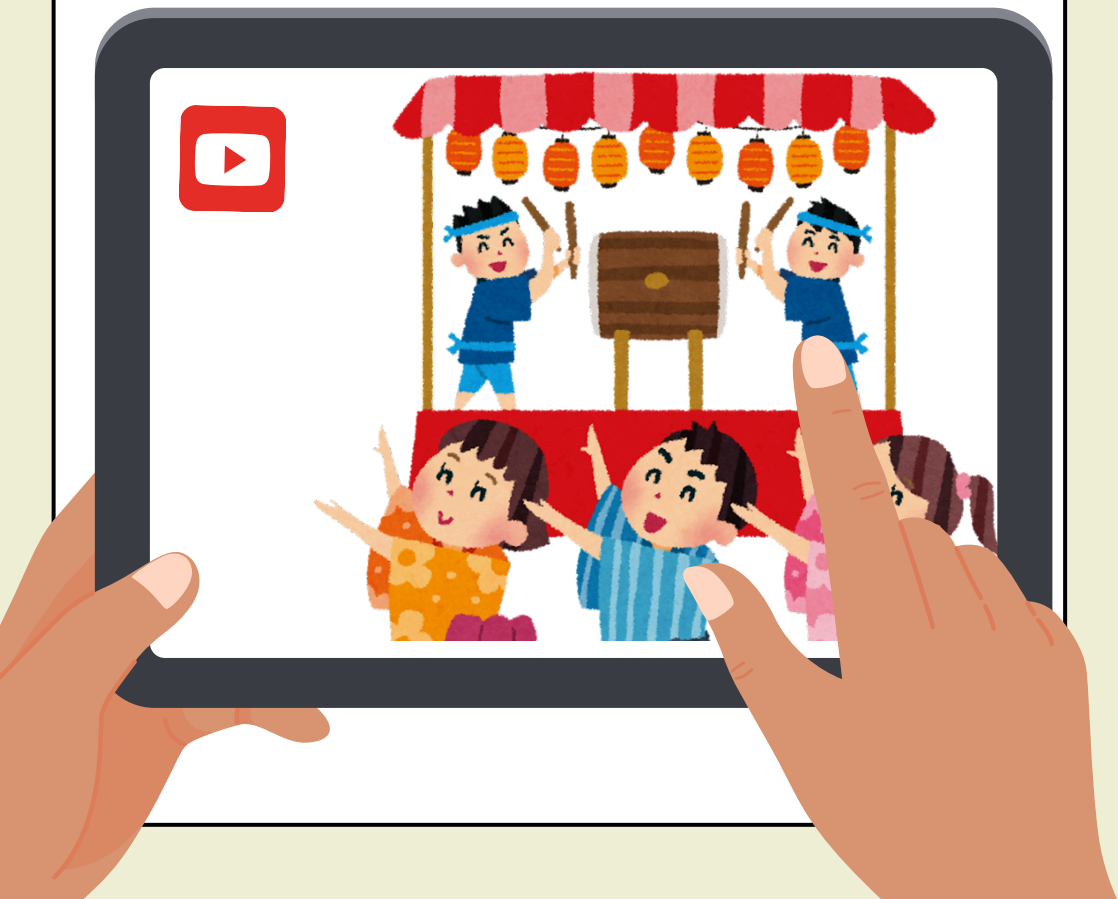
"Ada waktu main *smartphone*, biar tidak bertemu orang yang tidak di kenal di internet," kata Ibu Guru.

Ini seperti matahari dan bulan yang gantian menerangi bumi. Beta setuju dan mau coba atur waktunya.



Wah, Beta lihat video lucu dan seru! Di video itu, ada anak-anak dari berbagai negara. Bajunya beda-beda, makanannya aneh-aneh, mainannya juga lain.

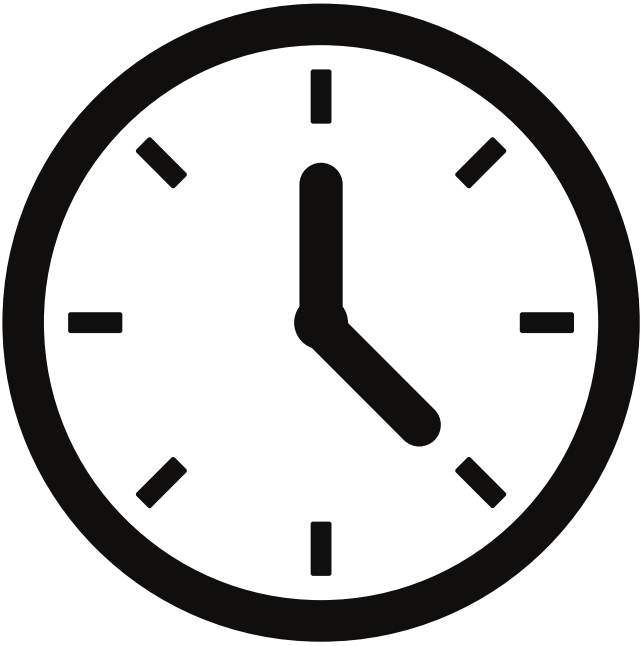
Beta jadi tahu, dunia ini luas dan penuh dengan hal-hal menarik. Dia kagum dan ingin tahu lebih banyak lagi.



Bagian:
Aktivitas Bersama Guru atau Orang

Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Membuat jam durasi memakai smartphone bersama orang tua.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Anak-anak berlatih melakukan video call dengan keluarga di bawah pengawasan guru.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Anak-anak memilih foto kegiatan kelas untuk dibagikan ke orang tua melalui aplikasi yang aman.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Menonton video pendek tentang budaya berbagai negara dan mendiskusikannya. Seperti tari Flamenco dari Spanyol.



Bagian: Aktivitas Bercerita Bersama Guru atau Orang

Putra Bisa Sopan



Putra belajar sesuatu yang penting hari ini. Kata-kata baik yang dia pakai setiap hari, juga harus dipakai saat telepon atau kirim pesan.

"Terima kasih" dan "tolong" tetap harus diucapkan. Ini membuat semua orang senang dan tersenyum.



Di sekolah, Putra mau foto temannya yang lagi lucu. Tapi dia ingat kata Ibu Guru.

"Minta izin dulu ya sebelum foto teman," begitu pesannya. Ini sama seperti minta izin pinjam mainan.

Putra mengangguk dan minta izin dulu ke temannya.



Putra suka berbagi, tapi dia belajar ada yang tidak boleh dibagi.

Foto waktu mandi atau alamat rumah harus disimpan sendiri. Ini untuk jaga Putra tetap aman.



Putra main aplikasi mewarnai di tablet. Dia bangga sama gambarnya.

Ibu Guru bilang, "Jangan ambil atau tiru gambar orang lain ya." Putra paham. Setiap orang punya karya spesialnya sendiri, termasuk Putra.



Hari ini Putra belajar satu hal lagi. Bohong di dunia digital sama tidak baiknya dengan bohong biasa.

"Putra harus jujur selalu," katanya dalam hati. Baik ngomong langsung atau kirim pesan,

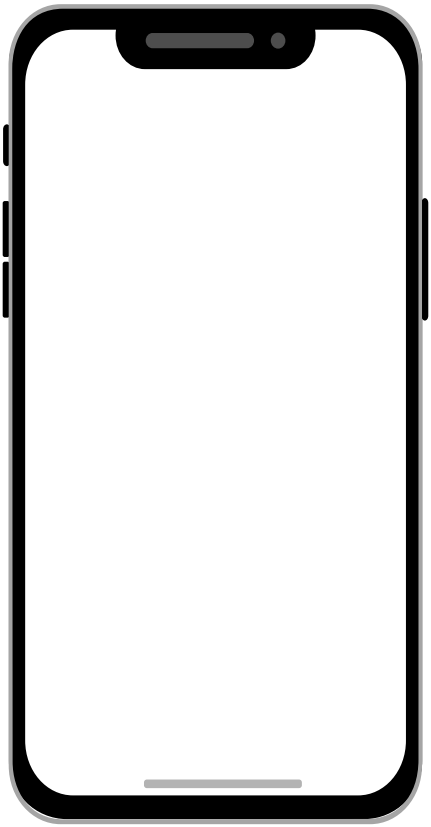
Putra janji akan selalu jujur. Dia ingin jadi anak baik di dunia nyata dan dunia digital.



Bagian:
Aktivitas Bersama Guru atau Orang

Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Gunakan kata-kata ajaib saat menelepon



Tolong

Terima Kasih

Maaf

Permisi

Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Bermain peran meminta izin sebelum mengambil foto teman dan membagikannya.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Mendekorasi karya seni digital dan belajar menghargai karya orang lain seperti menggunakan aplikasi Canva.



Aktivitas Bersama Orang Tua atau Guru

Mendiskusikan skenario sederhana tentang kejujuran dalam dunia digital seperti meminta izin mengunduh aplikasi kepada orang tua atau guru.





klinikdigital.org