

PELATIHAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA MENGGUNAKAN APLIKASI QREATIF

Rizka Latifah^{1*}, Hani Setiani¹, Novi Trisanti²

¹Universitas Sragen, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Karanganyar, Indonesia

*Correspondence E-mail: rizka.latifah62@student.uns.ac.id

Kata Kunci:

Pengenalan Huruf, Pengenalan Angka, Aplikasi Qreatif.

Abstrak

Salah satu tantangan umum dalam pendidikan anak usia dini adalah kurangnya penguasaan anak terhadap pengenalan huruf dan angka. Masalah kurangnya pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Adapun tujuan utama pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengenalkan huruf dan angka pada anak usia dini menggunakan aplikasi Qreatif “Calistung”. Aplikasi Qreatif “Calistung” hadir sebagai solusi inovatif yang menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui aplikasi ini, anak-anak dapat dengan mudah mengenal huruf dan angka, sehingga mampu mempersiapkan mereka untuk tahap pendidikan selanjutnya. Pengabdian ini dilakukan dengan metode pelatihan dan ceramah. Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi 3 tahapan yaitu: pengenalan huruf, pengenalan angka, dan evaluasi. Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan di TK Kemiri 03 Kebakramat, aplikasi Qreatif “Calistung” mendapatkan feedback positif dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan angka peserta didik.

Keywords:

Letter Recognition, Number Recognition, Qreatif App.

Abstract

One of the common challenges in early childhood education is children's lack of mastery of letter and number recognition. The problem of the lack of letter and number recognition in early childhood can be overcome by utilizing digital technology. The main objective of this community service is to introduce letters and numbers in early childhood using the Qreatif “Calistung” application. Qreatif “Calistung” app comes as an innovative solution that offers an interactive and fun learning experience. Through this application, children can easily recognize letters and numbers, thus preparing them for the next stage of education. This service was conducted using training and lecture methods. The implementation of the training is divided into 3 stages, namely: letter recognition, number recognition, and evaluation. Based on the results of the service conducted at Kemiri 03 Kebakramat Kindergarten, the Qreatif “Calistung” application received positive feedback and was able to improve the ability to recognize letters and numbers of students.

Article submitted: 2025-01-15. Revision uploaded: 2025-01-21. Final accepted: 2025-01-24.

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, transformasi digital sudah menjadi fenomena umum di masyarakat. Transformasi digital tidak hanya mengenai proses perubahan teknologi, namun juga mengenai bagaimana teknologi tersebut bisa bermanfaat untuk kelangsungan hidup manusia [1]. Transformasi digital di bidang pendidikan mendorong pendidik dan pengembang teknologi untuk terus berinovasi. Salah satu inovasi yang paling banyak menarik minat adalah pengembangan media pembelajaran digital [2]. Media pembelajaran digital juga telah menjadi komponen integral dalam sistem pendidikan modern. Kemunculan berbagai platform dan aplikasi pembelajaran digital telah menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar individu.

Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi, memfasilitasi pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Media pembelajaran juga mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran [3]. Menurut Mustafa, et al. [2], penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Somba and Saraswati [4] menyatakan bahwa pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan menarik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media pembelajaran digital bisa diwujudkan dalam power point, animasi, video, bahkan aplikasi digital. Tampilan aplikasi digital yang menarik dan interaktif, seperti adanya warna-warni, suara, dan animasi, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan [5].

Pengembangan kemampuan kognitif peserta didik bisa dilakukan sejak dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahap pembinaan sebelum anak memasuki sekolah dasar dengan tujuan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki [6]. Pada tahap ini, peserta didik memiliki potensi untuk mengembangkan bakat yang mereka miliki, termasuk diantaranya keterampilan mengenal huruf dan angka. Keterampilan membaca, menulis, dan berhitung harus diajarkan sebelum anak memasuki usia jenjang pendidikan. Memiliki kemampuan mengenal huruf sejak dini membantu anak dalam mempelajari keterampilan bahasa yang baik [7]. Keterampilan berbahasa, mulai dari berbicara hingga menulis, merupakan fondasi penting bagi anak dalam menjalin hubungan sosial. Holis [8] menyatakan bahwa belajar melalui bermain mampu meningkatkan kreatifitas dan kognitif anak usia dini. Dengan bermain, anak usia dini mampu menerima informasi lebih cepat dan akurat. Hal ini juga didukung oleh Maharani, et al. [3] yang menyampaikan bahwa perkembangan kemampuan motorik dan sensorik anak usia dini memiliki peran penting sebagai dasar kemampuan kognitif, bahasa, dan matematika. Panjaitan, et al. [9] juga menyampaikan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Memberikan pengetahuan sejak usia dini dapat merangsang perkembangan kognitif anak, terutama jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik seperti teks, gambar, audio, dan animasi [10]. Sehingga penggunaan media pembelajaran digital bisa menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar [9] [11]. Qreatif Educative adalah pembuat media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* dan *Mobile* yang fokus dalam mengembangkan aplikasi Game Edukasi, Modul Interaktif, dan Virtual Lab atau Simulasi. Aplikasi Qreatif “Calistung” adalah salah satu aplikasi buatan mereka. Aplikasi ini berfokus untuk melatih anak mengenal huruf dan angka dengan berbagai cara yang interaktif seperti menggunakan gambar dan audio untuk menarik minat anak. Aplikasi ini memiliki harga yang terjangkau dan bisa diunduh dengan Play Store atau Microsoft Store. Sehingga dengan segala kelebihanannya kami memilih aplikasi ini.

Pada pengabdian ini, kami menggunakan aplikasi Qreatif “Caslistung” berbasis *Desktop*. Hal ini dikarenakan subjek kami adalah anak usia dini. Pada era saat ini, anak-anak menjadi konsumen utama penggunaan handphone [12]. Handphone tidak hanya memberikan pengaruh positif namun juga pengaruh negatif. Anak usia dini cenderung belum mampu mengoperasikan PC/Laptop seorang diri. Kami berharap dengan mengajarkan aplikasi berbasis *Desktop* saat anak mengoperasikan aplikasi orang tua mendampingi proses belajar. Selain itu, aplikasi *Desktop* diajarkan agar tampilan layar menjadi lebih besar, memudahkan saat melakukan evaluasi, dan mudah melakukan pengawasan anak-anak.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan huruf dan angka menggunakan aplikasi Qreatif “Calistung” berbasis *Desktop* kepada anak usia dini di TK Kemiri 03 Kebakramat. Hasil yang diharapkan dari pengabdian ini adalah dalam pelatihan ini adalah peserta didik mampu menyebutkan huruf dan angka dengan cepat dan tepat, peserta didik mampu membaca huruf dan angka dengan tepat, dan peserta didik mampu menghitung jumlah benda dengan tepat. Mengenal huruf sejak dini membantu peserta didik mempersiapkan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dengan menggunakan aplikasi Qreatif “Calistung”, program pengabdian ini diharapkan mampu membantu anak usia dini mengenal huruf dan angka.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilakukan dengan metode pelatihan dan ceramah. Metode pengabdian tersebut dilaksanakan dengan tujuan melatih kemampuan kognitif anak usia dini untuk mengenal huruf dan angka menggunakan aplikasi Qreatif “Calistung”. Pengabdian dilaksanakan dengan memanfaatkan perangkat laptop, proyektor, dan pengeras suara. Sebanyak 26 anak usia dini, didampingi oleh guru pendamping, mengikuti pengabdian ini. Aplikasi Qreatif “Calistung” yang digunakan dalam pengabdian ini dapat diunduh dari Microsoft Store. Sebelum pelaksanaan, dilakukan tanya jawab untuk mengukur pengetahuan awal anak-anak terkait huruf dan angka.

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu: pengenalan huruf, pengenalan angka, dan evaluasi. Pada tahap pengenalan huruf, peserta didik diperkenalkan pada huruf melalui visualisasi gambar yang disertai dengan audio untuk memperkuat pengucapan. Pada tahap pengenalan angka, anak-anak diajak mengenal konsep angka melalui representasi visual berupa gambar objek dengan jumlah yang sesuai serta pengucapan angka. Sementara untuk tahap evaluasi, dilakukan untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi yang telah diajarkan. Metode evaluasi yang digunakan adalah kuis interaktif melalui aplikasi Qreatif “Calistung”, dimana peserta didik diminta untuk menebak huruf atau angka yang ditampilkan. Selain itu, beberapa peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan perangkat komputer sebagai upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri dan minat pada teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2024 selama 1 hari di TK Kemiri 03 Kebakramat. Proses perencanaan pengabdian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi masyarakat dan memetakan potensi yang ada di lingkungan sekitar. Kami kemudian menganalisis bagaimana keahlian kami di bidang informatika dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Masalah yang kami temukan adalah banyaknya anak usia dini yang belum mengenal huruf dan angka. Setelah melalui proses pertimbangan yang matang, kami memilih aplikasi Qreatif “Calistung” sebagai solusi yang paling tepat. Aplikasi Qreatif “Calistung” memiliki fitur interaktif yang mampu mengenalkan



huruf dan angka dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini dapat dibeli dengan harga terjangkau dan didownload dengan mudah. Aplikasi ini juga tidak memiliki iklan yang mengganggu sehingga aman untuk proses pembelajaran anak. Tampilan aplikasi bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Qreatif “Calistung”

Berdasarkan hasil pengabdian, ditemukan bahwa di TK Kemiri 3 Kebakramat mengalami peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenali huruf dan angka. Terdapat 90% peserta didik yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan identifikasi huruf dan angka. Pada setiap giliran peserta didik mampu menjawab huruf yang tampil di layar dengan benar. Sementara 10% peserta didik lainnya mampu menjawab dengan bantuan guru dan temannya.

Pada sesi pelatihan, kami melibatkan aktif semua peserta didik. Peserta didik bersama-sama mendengarkan dan melafalkan kembali huruf atau angka yang tampil pada layar. Apabila peserta didik mengalami kesulitan sesi ini dilakukan secara berulang. Contohnya pada huruf “x” peserta didik mengalami kesulitan untuk melafalkannya sehingga pelafalan huruf “x” dilakukan beberapa kali. Selanjutnya dalam sesi evaluasi dibagi menjadi 3 tahapan yaitu melafalkan huruf, menulis huruf, dan mengingat angka. Pada evaluasi melafalkan huruf, peserta didik diminta untuk mengangkat tangan dan menjawab huruf yang ditampilkan pada layar. Peserta didik dengan antusias menjawab huruf yang ditampilkan secara serentak. Pada evaluasi menulis huruf, peserta didik maju kedepan dan mengoperasikan aplikasi Qreatif “Calistung” pada laptop yang disediakan. Laptop yang digunakan dalam pelatihan ini memiliki fitur *touchscreen* sehingga memudahkan peserta didik menulis huruf sesuai pola yang tersedia. Terakhir evaluasi mengingat angka, seperti sesi evaluasi sebelumnya peserta didik diminta untuk maju kedepan untuk menjalankan aplikasi. Peserta didik menghitung jumlah benda yang tampil dilayar untuk kemudian memindahkan angka yang sesuai dengan jumlah barang. Dalam seluruh sesi, peserta didik mendapat bimbingan dari pelatih. Beberapa peserta didik lainnya juga aktif membantu dan mendukung temannya untuk memiliki keberanian menjawab. Untuk menambahkan motivasi kami memberikan hadiah pada peserta didik yang mampu menebak huruf atau angka dengan benar.

Dalam pengabdian ini, penggunaan teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama bagi mereka yang cenderung pasif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar [9]. Pradana, et al. [13] menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran digital, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah matematika dengan lebih efektif. Media visual yang kuat membantu anak untuk lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan [14] khususnya pada pengenalan huruf dan angka. Pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 2.

Selain itu, guru juga memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Pada penerapan media pembelajaran perlu adanya bimbingan dan pengawasan dari guru melihat potensi anak

[15]. Keberhasilan program ini tidak lepas dari peran guru TK Kemiri 03 Kebakramat yang telah membangkitkan semangat belajar peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran [16]. Semakin kompeten seorang guru, semakin terampil dia dalam menyebarkan pengetahuan kepada peserta didiknya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang, sangat penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan yang lebih intensif mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan merupakan strategi penting untuk meningkatkan kapasitas kerja dan daya saing [17]. Sehingga disarankan, dalam pelaksanaan pelatihan selanjutnya untuk menjadikan guru sebagai subjek pelatihan.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian di TK Kemiri 3 Kebakramat

Melalui kegiatan ini, peserta didik telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif, khususnya dalam bidang literasi dan numerasi. Mereka mampu menulis huruf sesuai dengan pola yang diberikan, menghitung jumlah benda dengan tepat, dan melafalkan huruf serta angka dengan benar. Antusiasme peserta didik yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa pengabdian ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal. Implikasi kegiatan ini adalah mendorong penggunaan teknologi digital pada pembelajaran anak usia dini. Namun, pada pelatihan ditemukan beberapa kendala teknis terkait sikap anak usia dini dalam menerima pembelajaran. Tidak semua anak berani mencoba menggunakan teknologi digital dan beberapa peserta didik membutuhkan motivasi tersendiri dari guru.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan mengenal huruf dan angka menggunakan aplikasi Qreatif "Calistung" ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal huruf dan angka. Kegiatan ini dilaksanakan oleh Prodi Informatika Universitas Sragen pada 13 Desember 2024 di TK Kemiri 03 Kebakramat. Kegiatan ini dilakukan dengan metode pelatihan dan ceramah, yang dibagi menjadi 3 tahapan yaitu: pengenalan huruf, pengenalan angka, dan evaluasi. Melalui kegiatan ini, peserta didik telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kognitif, khususnya dalam bidang literasi dan numerasi. Mereka mampu menulis huruf sesuai dengan pola yang diberikan, menghitung jumlah benda dengan tepat, dan melafalkan huruf serta angka dengan benar. Antusiasme peserta didik yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa pengabdian ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal. Implikasi kegiatan ini adalah mendorong penggunaan teknologi digital pada pembelajaran anak usia dini. Namun, pada pelatihan

ditemukan beberapa kendala teknis terkait sikap anak usia dini dalam menerima pembelajaran. Tidak semua anak berani mencoba menggunakan teknologi digital dan beberapa peserta didik membutuhkan motivasi tersendiri dari guru. Oleh karena itu, disarankan pada pelatihan selanjutnya lebih fokus pada pelatihan guru TK dalam menggunakan aplikasi digital, yang mana gurulah yang akan mengajarkan aplikasi tersebut ke anak usia dini.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih dan apresiasi kepada segala pihak dari TK Kemiri 3 Kebakramat yang bersedia menjadi tempat pengabdian.

REFERENSI

- [1] R. Latifah, C. W. Budiyanto, and H. Saputro. (2022). Digital Transformation Readiness in Education: A Review. *International Journal of Information and Education Technology*. vol. 12, no. 8, pp. 809-815. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.8.1688>
- [2] S. Mustafa, B. Baharullah, K. Maming, and A. Asrinan. (2024). Innovative Media: A Successful Approach to Improve Learning Quality. *International Journal of Innovative Research in Multidisciplinary Education*. vol. 3, no. pp. 1258-1265. <https://doi.org/10.58806/ijirme.2024.v3i7n11>
- [3] I. Maharani, N. R. Rizqi, and U. A. Lubis. (2024). Pelatihan Pengenalan Huruf Dan Angka Dengan Media Flashcard Di TK Nazawa Medan. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi*. vol. 3, no. 1, pp. 32-35. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v3i1.728>
- [4] S. Somba and R. Saraswati. (2020). Pelatihan Metode Pembelajaran MASAK (Mudah, Asyik, Santai, Aktif, Kreatif terhadap Penguasaan Kosakata dan Mendengarkan Bahasa Inggris Guru PAUD RA Bintang Sembilan Cipayung Depok. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*. vol. 3, no. 4, pp. 378-386. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i4.5656>
- [5] Y. S. Hijriyani and R. Astuti. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*. vol. 8, no. 1, pp. 16-28. <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- [6] I. G. A. A. M. Swari and D. P. Ambara. (2022). Video Animasi Mengenal Huruf dan Angka untuk Menstimulus Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. vol. 10, no. 1, pp. 163-172. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47346>
- [7] A. Isna. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*. vol. 2, no. 1, pp. 62-69. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140
- [8] A. Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*. vol. 10, no. 1, pp. 23-37. <https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- [9] N. Q. Panjaitan, E. Yetti, and Y. Nurani. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. vol. 4, no. 2, pp. 588-596. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- [10] S. Bakhri. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*. vol. 3, no. 2, pp. 130-144. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>



-
- [11] Ramadhani and H. Rais. (2025). Penerapan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Struktur Aljabar. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*. vol. 2, no. 2, pp. 1-12. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i1.330>
- [12] I. Sunita and E. Mayasari. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Endurance*. vol. 3, no. 3, pp. 510-514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.1248>
- [13] L. N. Pradana, O. H. Sholikhah, S. Maharani, and M. N. Kholid. (2020). Virtual Mathematics Kits (VMK): Connecting Digital Media to Mathematical Literacy. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*. vol. 15, no. 03, pp. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.11674>
- [14] Chrystanti and Y. Cahya. (2013). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. vol. 7, no. 3, pp. <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v7i3.1203>
- [15] W. Rahayu and A. Irawan. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf dan Angka Menggunakan Pendekatan Realistik Berbasis Android. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. vol. 5, no. 3, pp. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i3.9045>
- [16] S. Aruni, Y. Yuniawatika, T. Pratisia, D. A. Rhespati, and A. R. Putri. (2021). Pengembangan Modul Matematika Dilengkapi dengan Games sebagai Sarana Pembelajaran Siswa SD pada Masa Pandemi di Desa Jambesari. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*. vol. 4, no. 4, pp. 384-393. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i4.6621>
- [17] I. Makarova, K. Shubenkova, P. Buyvol, V. Mavrin, and E. Mukhametdinov. (2018). Interaction Between Education and Business in Digital Era. *2018 IEEE Industrial Cyber-Physical Systems (ICPS)*. vol. no. pp. 503-508. <https://doi.org/10.1109/ICPHYS.2018.8390756>

