

Methodological Guidelines – Digital Literacy: L2

Basic Use of Tablet/Computer: Tap, Drag, and Swipe

Time Management (~30 minutes)

Section	Time	Goal	Approach
Warm-up & Observation	5 min	Mengenalkan gerakan dasar layar sentuh	Tunjukkan tablet/layar: “Siapa yang pernah tap atau geser?”
Demonstration & Practice	10 min	Anak mencoba gerakan tap, drag, swipe	Guru peragakan, anak tiru: tap (ketuk), drag (geser), swipe (usap)
Guided Activity	10 min	Latih koordinasi tangan dengan mini game	Pakai game edukasi sederhana: puzzle drag, game tap warna
Wrap-up & Recap	5 min	Menyimpulkan fungsi gerakan dasar	Tanya: “Apa gerakan favoritmu? Apa bedanya tap dan swipe?”

Lesson Objectives

Anak-anak akan dapat: - Mengenali gerakan tap, drag, dan swipe - Membedakan cara dan fungsi ketiganya - Mencoba menggunakan gerakan dasar dalam aplikasi sederhana

Lesson Flow

- 1. Kenalkan Gerakan Dasar** - Tap: mengetuk layar sekali - Drag: menahan dan menggeser - Swipe: mengusap layar ke arah tertentu
- 2. Demonstrasi Langsung** - Guru praktikkan di tablet besar - Anak lihat dan tirukan gerakan
- 3. Latihan Bersama** - Tap: ketuk balon yang muncul - Drag: geser puzzle ke tempatnya - Swipe: usap layar untuk mengganti gambar
- 4. Diskusi Singkat** - Apa beda tap dan swipe? - Mana yang paling kamu suka?

Tips Guru

- Gunakan aplikasi dengan animasi besar & warna cerah
- Puji setiap usaha anak meski belum sempurna
- Gunakan suara ceria saat mendampingi

Tools & Resources

- Tablet dengan aplikasi puzzle atau balon popping
 - Layar proyektor (opsional)
 - Musik ceria untuk suasana belajar
-

Penilaian

- Formatif:
 - Anak mencoba semua gerakan minimal 1x
 - Anak menjawab perbedaan gerakan dengan bantuan guru
 - Sumatif:
 - Anak dapat menggunakan gerakan untuk tugas sederhana
-

Siap lanjut ke: Isi Slide versi Cowok?