

Methodological Guidelines – Digital Literacy: L4

Exploring Educational Apps Together

Time Management (~30 minutes)

Section	Time	Goal	Approach
Warm-up & Discussion	5 min	Mengenalkan aplikasi belajar kepada anak	Tanyakan: “Pernah pakai aplikasi belajar?”
Introduce Educational Apps	10 min	Menjelaskan apa itu aplikasi edukasi	Tampilkan contoh aplikasi: puzzle, alfabet, angka
Exploration & Practice	10 min	Anak mencoba aplikasi belajar bersama guru	Bimbing anak buka, tap, dan ikuti instruksi
Wrap-up & Recap	5 min	Menyimpulkan manfaat aplikasi edukasi	Tanya: “Apa yang kamu suka dari aplikasi belajar?”

Lesson Objectives

Anak-anak akan dapat: - Menyebutkan contoh aplikasi edukasi - Menjelaskan manfaat aplikasi belajar - Mencoba bermain aplikasi edukasi sederhana

Lesson Flow

- 1. Cerita Anak** - Aplikasi apa yang pernah kamu lihat di HP atau tablet?
- 2. Apa Itu Aplikasi Edukasi?** - Aplikasi yang dibuat untuk membantu kita belajar - Contoh: game puzzle, belajar huruf, belajar angka
- 3. Eksplorasi Aplikasi** - Anak coba buka aplikasi puzzle - Anak bermain tebak gambar alfabet
- 4. Diskusi Singkat** - Apa yang kamu pelajari dari aplikasi itu? - Apa bagian yang paling seru?

Tips Guru

- Pilih aplikasi dengan suara & gambar cerah
- Pastikan aplikasi aman, bebas iklan
- Bimbing anak satu per satu jika kesulitan

Tools & Resources

- Tablet dengan aplikasi edukasi

- Speaker (jika ada) untuk suara aplikasi
 - Whiteboard untuk menulis daftar aplikasi
-

Penilaian

- Formatif:
 - Anak mencoba minimal 1 aplikasi
 - Anak menyebutkan apa yang ia pelajari
 - Sumatif:
 - Anak memahami bahwa aplikasi bisa digunakan untuk belajar
-

Siap lanjut ke: Isi Slide versi Cowok?