



Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

Reni Ardiana

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

ABSTRAK. *Media pembelajaran merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Masalahnya adalah bahwa siswa terlalu banyak menerima suatu ilmu dengan verbalisme. Apalagi dalam proses belajar mengajar yang tidak menggunakan media di mana kondisi siswa tidak siap, akan memperbesar peluang terjadinya verbalisme. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengetahui implementasi media berbasis TIK dalam pembelajaran anak usia dini. Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikategorikan sebagai penelitian dengan menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Metode yang digunakan dalam penerapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah brain storming. Instrumen yang digunakan adalah Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode pengamatan berperanserta (observasi partisipatif), sebagai teknik utama untuk mengumpulkan data. Metode wawancara mendalam yang dilakukan terhadap guru dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan pelaksanaan. Metode dokumentasi sebagai penunjang untuk memperoleh data di lapangan. Teknik analisis data yaitu data yang diperoleh dari berbagai sumber baik dari pengamatan, catatan lapangan, dan wawancara. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan bentuk sosialisasi di sekolah PAUD dengan harapan dapat mengenalkan teknologi informasi pada anak usia dini, dan untuk mengetahui sejauh mana guru mengimplementasikan media berbasis TIK untuk pembelajaran anak usia dini. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengenalkan teknologi informasi pada anak usia dini, dan untuk mengetahui manfaat penerapan TIK dalam pembelajaran anak usia dini.*

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; TIK; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *Learning media is a vehicle for distributing learning information or sending messages. The problem is that students receive too much knowledge with verbalism. Especially in the teaching and learning process that does not use media where students are not ready, will increase the chances of verbalism. The purpose of this service is to find out the implementation of ICT-based media in early childhood learning. This community service can be categorized as research using the Participatory Action Research (PAR) method. The instruments used are observation, interviews, and documentation. The participatory observation method (participatory observation), is the main technique of data collection. The in-depth interview method was conducted with the teacher in collecting data related to implementation. Documentation method as a support to obtain data in the field. Data analysis techniques, namely data obtained from various sources, both from observation, field notes, and interviews. The results of this community service activity are carried out in the form of socialization in PAUD schools with the hope of introducing information technology to early childhood, as well as knowing the extent to which teachers implement ICT-based media for early childhood learning. The purpose of this service is to introduce information technology to early childhood and to find out the benefits of applying ICT in early childhood learning.*

Keyword: *Learning Media; ICT; Early Childhood*

Copyright (c) 2023 Reni Ardiana.

✉ Corresponding author : Reni Ardiana

Email Address : reniardiana271283@gmail.com

Received 24 Juli 2022, Accepted 15 Maret 2023, Published 30 Maret 2023

PENDAHULUAN

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Pendidikan merupakan asset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun perguruan tinggi. Menurut Nurani bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*) [2]. Jadi kita harus memanfaatkan usia emas itu dengan cara mendidik dan mengajari anak dengan baik dan kita juga perlu mengenalkan anak tentang teknologi komputer. Berdasarkan ciri abad 21 tersebut model pembelajaran juga mengalami pergeseran. Model pembelajaran abad 21 dapat diidentifikasi: 1) pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu; 2) Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah, bukan hanya menyelesaikan masalah; 3) Pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin); 4) Pembelajaran menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dengan menyelesaikan masalah [3].

Media pembelajaran berbasis TIK memiliki tiga kata kunci media, pembelajaran, dan TIK. Pertama, pengertian Media. Media sendiri berasal dari bahasa latin *medius* dan berasal dari bentuk jamak *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kedua, pengertian pembelajaran. Pembelajaran sendiri berasal dari kata dasar belajar yang berarti proses dari yang tidak bisa menjadi bisa. Ketiga, pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut [4].

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan menggunakan sarana dan prasarana *hardware*, *software*, *useware* sistem yang bertujuan untuk menarik pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. TIK mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan

Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan Teknologi Komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya [5]. Menurut Anderson media adalah perlengkapan yang digunakan dalam menyalurkan pesan dan memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan pesan [6]. Pendapat tersebut dapat dihubungkan bahwa penyampaian materi pelajaran dengan cara komunikasi masih dirasakan adanya penyimpangan pemahaman oleh siswa karena siswa masih banyak menerima sesuatu ilmu dengan verbalisme. Bagaimana dengan adanya media berbasis TIK khususnya menggunakan *power point*, video animasi, *macromedia flash* diharapkan dapat memacu keratifitas dan semangat belajar siswa agar mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena sasaran penggunaan media adalah agar siswa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dan berguna dalam kehidupannya.

Pengabdian ini berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh Humaida yang menyimpulkan bahwa aspek perkembangan dan aspek kearifan local mendapatkan data berkembang sesuai harapan. Maka dapat disimpulkan bahwasannya melalui game edukasi digital berbasis ICT mampu menambah kemampuan perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah 3 Bandar Lampung [7]. Penelitian lain oleh Rohman menyimpulkan bahwa guru di TK Muslimat NU Maslakul Huda sudah dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Guru berperan sangat besar dalam kelangsungan pembelajaran berbasis TIK. Peran guru ini didukung pula oleh adanya fasilitas penunjang sarana dan prasarana dengan memperbanyak media pembelajaran berbasis TIK di sekolah [8]. Sejalan dengan penelitian Lestari menyimpulkan bahwa media pembelajaran TIK sebagai media pengganti realitas dimasa pandemi Covid-19 menjadi salah satu solusi guru dalam mentransformasikan pengetahuan yang dibuat dalam bentuk menarik dan konkrit ketika anak belajar di rumah [9]. Dari hasil penelitian tersebut pengabdian ini dilakukan untuk memberikan informasi tentang implementasi media berbasis TIK untuk pembelajaran Anak usia dini, yang dimana guru dapat berkreaitivitas didalam pembelajaran di kelas. Dan mengetahui manfaat dari penggunaan media berbasis TIK. Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yang berupa Sosialisasi di sekolah TK atau PAUD, dimana guru dapat mengimplementasikan media berbasis TIK dalam pembelajaran anak di kelas, karena masih ada juga guru yang masih belum menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis TIK, dan mengetahui apa tujuan dan manfaatnya.

Pengetahuan guru tentang metode pembelajaran juga sangat diperlukan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif pada anak usia dini. Dengan pengetahuan yang baik tentang metode pembelajaran, guru akan mampu memilih dan menentukan metode yang tepat yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini. Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai topik yang dibahas yaitu Implementasi Media Berbasis TIK untuk

pembelajaran AUD. Media merupakan alat untuk memudahkan dalam pembelajaran. Teknologi memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan lebih selain mendapatkan materi dari sekolah. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran berbasis TIK, khususnya penggunaan presentasi Power Point dimana anak mempunyai keinginan untuk maju, mempunyai kreatifitas, dan memuaskan dalam perkembangan mereka. Tujuan Implementasi media berbasis TIK untuk pembelajaran AUD adalah media pembelajaran untuk anak usia dini agar pesan yang disampaikan oleh guru mudah dimengerti oleh anak sebagai peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Manfaat dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu teknologi dalam melakukan pekerjaan dapat secara tepat, cepat, konsisten, dapat meningkatkan produktifitas, mencetuskan kreatifitas dan lebih dapat dipercaya. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran paud dapat dilakukan untuk guru maupun anak. Guru dapat menggunakan TIK dalam merancang rencana.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikategorikan sebagai penelitian dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), PAR adalah *participatory* yang memiliki arti partisipasi atau turut serta, *action* adalah aksi atau kegiatan, sedangkan *research* adalah penelitian. Metode yang digunakan dalam penerapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah *brain storming* dan pendampingan yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi [10]. Kegiatan pengabdian pada masyarakat menggunakan metode dalam bentuk sosialisasi kepada guru, peserta didik yang dilaksanakan di TK Ittihad Samarinda. Instrumen yang digunakan adalah Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode pengamatan berpartisipatif (observasi partisipatif), sebagai teknik utama untuk mengumpulkan data. Metode wawancara mendalam yang dilakukan terhadap guru dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan pelaksanaan. Metode dokumentasi sebagai penunjang untuk memperoleh data di lapangan. Teknik analisis data yaitu data yang diperoleh dari berbagai sumber baik dari pengamatan, catatan lapangan, dan wawancara. Kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan dalam bentuk Kegiatan sosialisasi dan juga dimuat dengan acara game yang khusus untuk anak, kegiatan dilaksanakan pada hari jum'at di bulan Mei 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi pemacu dan pemicu berlangsungnya perubahan yang sangat pesat pada kehidupan. Kemajuan teknologi telah menembus batas-batas Negara sehingga tidak adanya sekat antara satu Negara dengan Negara lain [11]. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mampu memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran namun sayangnya, sejauh ini pemanfaatan TIK bagi pembelajaran masih belum optimal, terlebih untuk anak berkesulitan belajar / anak usia dini. Dari sekian banyak media yang dapat digunakan di lembaga PAUD, film animasi merupakan salah satu media pengajaran hasil IT yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar anak. Film animasi ini merupakan salah

satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman anak tentang suatu peristiwa atau kejadian, nilai dan pesan yang disampaikan, juga untuk melatih kedisiplinan dan kesadaran anak terhadap perilaku dan tindakannya [12]. Penggunaan media film animasi “Nussa dan Rara” yang secara tidak langsung memiliki hubungan yang positif dengan kemandirian anak usia dini. Sehingga film animasi tersebut bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif jika pendidik menggunakannya dengan benar [13]. Dengan kesiapan jiwa anak peserta didik dalam menerima perkembangan pembelajaran yang berbasis TIK akan mempermudah pemahamannya. Berdasarkan kenyataan bahwa pada dasarnya pengaruh teknologi terhadap peserta didik memang sangatlah mudah berkembang maka perlu pendidikan berkarakter agar bisa membantu proses pembelajaran sesuai dengan umur peserta didik. Adapun yang berkaitan dengan model pembelajaran yang berdasarkan TIK sangatlah berperan dalam kelangsungan hidup masa mendatang. Kecerdasan intelektual bukanlah sebab mendasar dalam membangun peradaban, karena peradaban sangat mempengaruhi pemanfaatan dari perkembangan pembelajaran yang berbasis TIK untuk memaksimalkan dan membangun peradaban, maka satu-satunya alasan yang rasional dan universal adalah faktor karakter.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan dalam bentuk Kegiatan sosialisasi dan juga dimuat dengan acara game yang khusus untuk anak, kegiatan dilaksanakan pada hari jum'at di bulan Mei 2022. Kegiatan ini dilaksanakan oleh ketua pelaksana pengabdian masyarakat bersama dengan anggota. Para peserta sosialisasi adalah anak didik dan guru dari sekolah TK Ittihad Samarinda. Dalam kegiatan sosialisasi mereka sangat bersemangat dan senang. dalam kegiatan ini diharapkan guru bisa menerapkan media pembelajaran berbasis TIK dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru juga dapat meningkatkan kemampuan mengajarnya. Didalam kegiatan yang sedang berlangsung peserta terdiri dari anak didik beserta guru dapat mengikuti dengan tertib dikegiatan sosialisasi ini. Kegiatan awal adalah memperkenalkan perangkat yang digunakan, dan dari situ terlihat pesertanya sudah dapat menyebutkan seperti : laptop, mouse. Dan kegiatan selanjutnya dalam memberikan edukasi dengan menggunakan game yang memang diperuntukkan untuk anak sesuai dengan usianya. Mengapa dengan game, karena game memiliki sifat membangun seperti emosional, intelektual dan psikomotorik. Contoh dari game tersebut adalah pengenalan dasar seperti penggalan angka, warna, huruf, benda-benda sekitar, nama buah, binatang dan lain-lain. Hasil penelitian Yulianto menyimpulkan bahwa pembuatan game edukasi pengenalan buah-buahan bervitamin c untuk anak usia dini hasil pengujian Usability pada aplikasi tersebut sebagai media belajar pengenalan buah pada platform android. Aplikasi dapat digunakan oleh anak usia dini dan orang tua murid untuk mengenalkan buah-buahan saat berada di rumah [14]. Berbagai aplikasi game edukasi digital telah membawa lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas, merangsang perkembangan emosional dan mengembangkan psikomotor anak-anak[15].

Ketika kegiatan ini anak sangat bersemangat dalam belajar dan bermain, karena tentunya kegiatan pembelajaran di TK dan PAUD adalah bermain sambil belajar untuk menstimulus aspek-aspek perkembangan anak. Tentunya dalam hal ini juga diharapkan guru dapat memanfaatkan setiap fasilitas yang ada disekolah juga dapat berkreasi / memberikan ide nya disetiap pembelajaran. Berdasarkan hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, dengan mengadakan kegiatan Implementasi Media berbasis TIK untuk pembelajaran AUD, yang ditujukan kepada anak dan guru di sekolah TK. Dalam kegiatan Anak didik dan guru mengikuti dengan tertib, antusias serta

semangat. acara ini dilaksanakan di samarinda, yang pelaksanaannya secara di sekolah TK Ittihad. Ketua pelaksana dalam kegiatan ini sebagai narasumber untuk acara sosialisasi ini. Dari kegiatan ini peserta khususnya pendidik/guru dapat terus meningkatkan kualitas mengajarnya dengan menggunakan berbagai media. Dalam mengenalkan teknologi informasi pada anak usia dini guru perlu memiliki pengetahuan yang baik tentang potensi teknologi komputer sebagai sarana pembelajaran yang tepat. Dalam pengenalan teknologi komputer guru juga perlu pemahaman yang baik tentang karakteristik anak usia dini, pemahaman yang mendalam akan membantu guru lebih mengenal anak dan pada akhirnya mampu mengenalkan anak usia dini dengan teknologi. Implementasi media berbasis TIK untuk pembelajaran AUD yang tepat bagi anak TK atau PAUD dapat membuat anak lebih termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan berpikirnya, senang dan tidak takut terhadap kegiatan belajarnya. Dengan menggunakan media berbasis TIK untuk pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan aspek perkembangan anak yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek bahasa, aspek social emosional, aspek motorik, aspek kognitif dan aspek seni.

Pertama aspek perkembangan agama dan moral. Pendidikan nilai agama dan moral erat aitanya dengan budi pekerti seorang anak, sikap sopan santun, kemauan melaksanakan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari [16]. Menurut Piaget Penanaman nilai-nilai moral dan agama anak mampu berfikir dengan dua proses yang sangat berbeda tentang moralitas tergantung pada kedewasaan perkembangan mereka [17]. Kedua bahasa, Bahasa merupakan ungkapan pikiran dan perasaan yang dilakukan secara baik, karena dengan bahasa orang dapat mengenal kebutuhannya dengan baik. Tanpa Bahasa seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain[18]. Perkembangan bahasa meliputi kemampuan bernarasi dikaji sebagai bagian dari ciri perkembangan anak yang juga akan digali. Bahasa untuk anak usia dini berperan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, mengembangkan kapasitas intelektual, mengembangkan ekspresi anak, dan mengungkapkan perasaan dan pikiran kepada orang lain [19]. Yusuf menegaskan bahwa Perkembangan Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain [20]. Ketiga sosial emosional, perkembangan sosial emosional merupakan aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak karena berhubungan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain termaksud teman sebayanya [21]. Permendikbud No 137 Tahun 2014, perkembangan sosial emosional meliputi: kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, perilaku prososial [22]. Keempat motorik, Departemen pendidikan nasional tahun 2004 menyatakan bahwa perkembangan motoric adalah gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi [23]. Howe mencontohkan bahwa aktivitas motorik seperti melakukan pola-pola gerakan yang cukup dan terkoordinasi melibatkan proses mental yang sangat kompleks, proses mental ini disebutnya sebagai proses ranah cipta [24]. Kelima kognitif, menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014, kemampuan kognitif sebagai salah satu kemampuan dasar dalam kurikulum PAUD memegang peranan strategis. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain [25]. Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20 [26]. Keenam seni, menurut Sitepu aspek perkembangan seni merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, mendidik anak melalui seni, bukan hanya untuk

anak yang berbakat saja melainkan seni untuk mengembangkan potensi diri dan menumbuhkan kreatif bagi anak [27].

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tentang implementasi media berbasis tik untuk pembelajaran anak usia dini, bahwa : guru diharapkan mengetahui informasi tentang pengaruh perkembangan iptek untuk anak usia dini, perkembangan pengenalan iptek pada anak usia dini adalah informasi yang diberikan oleh orang tua dan guru atau lembaga pendidikan dalam rangka mengantisipasi pada era teknologi dan informasi yang mulai diimplementasikan pada dunia pendidikan. Guru dapat memanfaatkan kemajuan dalam bidang teknologi informasi untuk kepentingan kegiatan pembelajaran juga memerlukan pertimbangan. Seperti yang berkenaan dengan biaya investasi, efektifitas pembelajaran, sikap dan kesiapan tenaga pengajar. Pada saat ini teknologi informasi yang masuk dalam dunia pendidikan dapat digolongkan kedalam kedua macam sistem. Pertama adalah sistem perangkat komputer dan kedua adalah dalam sistem jaringan berupa internet. Kedua sistem ini berkaitan dengan lainnya sehingga merupakan satu kesatuan. Usaha pembaharuan dalam pembelajaran telah menggugah sebagian hati nurani yang mengerti arti penting pendidikan yang diakui memiliki peranan yang sentral yang strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.

PENGHARGAAN

Penulis bertutur kasih yang tinggi kepada kepala desa, orang tua, kepala sekolah, guru TK Ittihad Samarinda dan kepada mereka yang telah berbagi informasi, sehingga dengan informasi-informasi tersebut penulis bisa menyatukannya menjadi sebuah karya yang cacat kesempurnaan ini. Selanjutnya terimakasih pula kepada pengelola Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menjadikan tulisan ini menjadi nyata dihadapan pembaca.

REFERENSI

- [1] R. Ardiana, "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, Feb. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.65.
- [2] Y. Pahrul, S. Hartati, and S. M. Meilani, "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, p. 461, Jul. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i2.186.
- [3] K. Nisa, "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Proses Pembelajaran Bahasa Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *J. Pendidik. (Teori dan Prakt., vol. 7, no. 2, pp. 94–99, 2022, doi: 10.26740/jp.v7n2.p94-99.*
- [4] A. Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J. Pendidik. Akunt. Indones., vol. 8, no. 2, Dec. 2010, doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.*
- [5] H. Budiman, "Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 31–43, 2017.

- [6] U. Wahidin, "Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 07, p. 197, Oct. 2017, doi: 10.30868/ei.v4i07.63.
- [7] R. T. Humaida and S. Suyadi, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 2, pp. 78–87, Jun. 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [8] M. G. Rohman and P. H. Susilo, "Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda," *J. REFORMA*, vol. 8, no. 1, p. 173, Jun. 2019, doi: 10.30736/rfma.v8i1.140.
- [9] R. H. Lestari, S. M. Westhisi, G. Wulansuci, and others, "Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *J. Ilm. Potensia*, vol. 8, no. 1, pp. 26–34, 2023, doi: 10.33369/jip.8.1.26-34.
- [10] F. Ndeot, P. R. Partus Jaya, and B. Palmin, "Pelatihan Membuat Buku Penghubung Di PAUD Wejang Asih," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 28–37, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.15.
- [11] Y. Novitasari and M. Fauziddin, "Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3570–3577, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2333.
- [12] T. Setyawan, M. N. Juniadi, and A. Rosyidi, "Film Animasi 2 Dimensi Dengan Judul Andi Tema: Sikap Dan Perilaku Disiplin Anak Usia Dini," *J. Ilm. IT CIDA*, vol. 3, no. 1, Apr. 2018, doi: 10.55635/jic.v3i1.46.
- [13] E. Lisefti Fatimah, Y. Yulianingsih, and Syam'iyah, "Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi 'Nussa dan Rara,'" *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, no. 2, pp. 74–83, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.10.
- [14] F. Yulianto, F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 242, Apr. 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i3.15554.
- [15] A. Setiawan, H. Praherdhiono, and S. Suthoni, "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 39–44, Jul. 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p039.
- [16] S. Nurjanah, "Perkembangan Nilai Agama dan Moral (STTPA Tercapai)," *PARAMUROBI J. Pendidik. AGAMA Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 43–59, Jun. 2018, doi: 10.32699/paramurobi.v1i1.177.
- [17] N. Safitri, C. W. Kuswanto, and Y. A. Alamsyah, "Metode Penanaman Nilai-Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini," *J. Early Child. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 29–44, Dec. 2019, doi: 10.15408/jece.v1i2.13312.
- [18] M. Shaleh, B. Batmang, and L. Anhusadar, "Kolaborasi Orang Tua dan Pendidik dalam Menstimulus Perkembangan Keaksaraan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4726–4734, 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2742.
- [19] M. Marwah, "Stimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Media Bergambar," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 34–42, 2022, doi:

- 10.37985/murhum.v3i1.76.
- [20] M. Brantasari, "Pola Asuh Orang Tua terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 42–51, Sep. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.119.
- [21] L. Hewi, "Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari," *PAUDIA*, vol. 9, no. 1, pp. 72–81, 2020, doi: 10.26877/paudia.v9i1.5918.
- [22] A. R. Nisa, P. Patonah, Y. Prihatiningrum, and R. Rohita, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan pada Aspek Kesadaran Diri Anak," *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 4, no. 1, p. 1, Aug. 2021, doi: 10.36722/jaudhi.v4i1.696.
- [23] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumputan untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 37–47, 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.
- [24] J. Jumriatin and L. Anhusadar, "Finger Painting Dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Pendidik. dan Penelit. Pendidik. Islam Anak USia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2022, doi: 10.52266/pelangi.v4i1.815.
- [25] W. Firman and L. O. Anhusadar, "Peran Guru dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *KIDDO J. Pendidik. Islam Anak usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 28–37, 2022, doi: 10.19105/kiddo.v3i2.6721.
- [26] H. Wulandari, K. Komariah, and W. Nabilla, "Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 78–89, Jul. 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i1.91.
- [27] E. Damayanti, A. R. Amaliah, and I. Ismawati, "Capaian dan Stimulasi Aspek Perkembangan Seni pada Anak Kembar Usia 5 Tahun," *NANAEKE Indones. J. Early Child. Educ.*, vol. 3, no. 1, p. 1, Jun. 2020, doi: 10.24252/nananeke.v3i1.14176.