Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

Artikel Info			
Received: ***28 januari 2020***	***Revised:*** ***19 mei 2020***	***Accepted:*** ***08 juni 2020***	***Published:*** ***10 juli 2020***

Pemanfaatan Aplikasi Paint Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar-Ridho Medan Amplas

Khaliza Marwah [1], Anggi Arysandi Hasibuan [2], Afrizan Tambunan [3], ahmi Gunawan[4]
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara[1, 2, 3, 4]
[*1]*email: marwan34@gmail.com* ,
[2]*email: arysandi56@gmail.com* ,
[3]*email : tambunan89@gmail.com* ,
[4]*email : gunawan1@gmail.com*

Abstract: The purpose of this community service activity is to provide skills for the use of computer-based learning media, especially the use of the Paint application in Kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal Ar-Ridho Medan Amplas.
Learning media are all things that teachers use to make it easier to deliver learning materials. The learning media studied are paint-based computer learning media applications that are used to stimulate children's cognitive abilities, especially in the aspects of learning and problem solving, logical thinking, and symbolic thinking.

Keywords: Utilization, Paint Application,

Abstrak: Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan keterampilan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komputer khususnya penggunaan aplikasi Paint di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar-Ridho Medan Amplas.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang diteliti yaitu media pembelajaran berbasis komputer aplikasi paint yang digunakan untuk menstimulus kemampuan kognitif anak khususnya dalam aspek belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolik.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Aplikasi Paint

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

A. Pendahuluan

Islam. Pendidikan merupakan suatu alat yang dapat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. SDM yang memiliki nilai karakter bangsa dalam dirinya, sehingga menjadi harapan oleh negara. Untuk mewujudkan hal tersebut haruslah nilai-nilai ditanamkan sejak dini. Dimana anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengikutsertakan anak pada program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences), maupun kecerdasan spiritual sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini (Suyadi, 2014). Mengingat PAUD adalah pendidikan pertama bagi anak, maka pentingnya penyelenggaraan pendidikanbagi anak usia dini harus disusun sesuai peraturan yang telah ditetapkan (Pribadi, 2010).

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini sebaiknya disesuaikan dengan standar yang ada. Standar tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.Ketika penyelenggaraan PAUD telah sesuai standar, maka dapat berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan,dan tindak lanjut pendidikan dalam rangka mewujudkan PAUD bermutu. Salah satu standar yang harus dilengkapi sekolah yaitu menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014tentang standar sarana dan prasarana Pasal 31 Ayat 1 bahwa sarana dan prasarana merupakan perlengkapan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini.

Sarana dan prasarana merupakan dua komponen yang saling melengkapi dan susah

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

untuk dipisahkan namun memiliki macam yang berbeda. Menurut Suharno dalam Kompri (2008) sarana yaitu peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dalam menunjang proses pendidikan, terdiri dari buku, Alat Permainan Edukatif, alat tulis, media pembelajaran, sedangkan prasarana adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, yang terdiri seperti gedung, perpustakaan, toilet, lapangan (Marisa, 2011).

Media pembelajaran merupakan bagian dari salah satu sarana yang ada di sekolah. Peran media dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak menjadi bagian yang penting mengingat bahwa perkembangan anak pada usia ini berada pada masa konkret. Masa yang menjadi salah satu prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, yang artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret (Arsyad A, 2011).

Ragam media pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak terdiri dari bermacam-macam dan mulai terjadi pengembangan. Arsyad, A (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut meliputi media berbasis visual (meliputi gambar, chart, grafik, transparasi, dan slide), media berbasis audio-visual (video dan audio tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).Penggunaan berbagai media untuk pembelajaran tidak dapat dihindari dan merupakan salah satu akibat dari berkembangnya ilmu dan teknologi komunikasi.Media yang digunakan sejalan dengan teknologi yang berkembang pada masanya. Bila awal abad 20 media yang digunakan adalah media cetak (karena ditemukannya mesin cetak). Seiring berjalannya waktu berkembang dengan digunakannya radio, film bisu, film bersuara, film berwarna, televisi, video, komputer hingga internet yang muncul di awal abad 21.

Sejak ditemukannya teknologi di bidang informasi yaitu komputer, tujuan pendidikan umumnya dan pembelajaran khususnya semakin mudah dicapai. Pada tahun 1980-an penggunaan komputer di sekolah telah dimulai dan sekarang beberapa sekolah

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

telah memakai internet.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini membuat media pembelajaran di sekolah juga mengalami pengembangan. Salah satunya yaitu media berbasis komputer. Dimana komputer kini sudah menjadi barang yang wajar di setiap sekolah. Penggunaan komputer di sekolah bukan hanya pada kepentingan administrasi saja, melainkan kini komputer digunakan untuk membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran.

Media komputer merupakan media yang menarik bahkan atraktif dan interaktif. Dengan kelebihan yang dimiliki media berbasis komputer, maka guru mengaplikasikan media ini dalam pembelajaran. Marisa (2011) Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro prosesor, dimana informasi atau materi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Jadi, penyampaian materi yang diberikan oleh guru tidak lagi berbentuk lembar kerja, melainkan melalui program atau aplikasi yang telah dirancang oleh guru dengan disesuaikan pada materi yang akan diajarkan kepada anak sesuai tahapan dan usia anak.

Komputer sebagai media pembelajaran didalamnya terdapat bagian-bagian yang saling berkaitan, misalnya keyboard dapat mengenalkan anak tentang berbagai simbol huruf adan angka. Sesuai dengan pendapat Munir (2010) bahwa pembelajaran melalui media komputer sesungguhnya merupakan proses dimana anak perlu dilatih untuk mendekati teks visual seperti sebagaimana anak menguasai huruf dan angka.Ketika anak belajar menggunakan media berbasis komputer dan guru melatih anak untuk menguasai huruf dan angka, maka secara tidak langsung berkembanglah kemampuan kognitif anak.

Perkembangan kognitif anak merupakan salah satu dari enam aspek yang ada di Taman Kanak-Kanak. Aspek aspek tersebut adalah fisik, motorik, bahasa, seni dan kreativitas, serta sosial emosional. Proses kognitif banyak berhubungan dengan berbagai

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah (Uyu dan Mubiar, 2014)

Kemampuan berpikir anak atau perkembangan kognitif memiliki tahapan masing masing, menurut tahapan perkembangan kognitif terdapat 4 tahapan yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional konkrit, operasional formal. Anak usia 4-5 tahun termasuk dalam tahapan praoperasional. Dimana pada usia ini anak menguasai pemikiran simbolis. Anak menggunakan objek untuk menyimbolkan tindakan dan kejadian. Anak belajar menduga efek satu tindakan pada tindakan lain,anak terkecoh oleh tampilan, dananak memikirkan produk akhir (Setiawan, 2019). Adapun menurut Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2009 bahwa anak usia 4-5 tahun memiliki tingkat pencapaian perkembangan kognitif meliputi tiga aspek yaitu belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis, dan berfikir simbolis.

Terdapat banyak hal yang membuat perkembangan kognitif anak meningkat, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.Tak dapat dipungkiri bahwa keduanya ini memiliki hubungan. Menurut Fischer & Gillespie, bahwa kekuatan komputer adalah kemampuannya menjembatani pemikiran dan pembelajaran konkret dan abstrak. Menurut Conny (2008) penggunaan komputer secara cerdas, maka secara reciprocal (timbal balik) komputer juga me-reinforce (memperkuat) perkembangan kecerdasan. Komputer mampu memenuhi rasa ingin tahu manusia. Selain itu, kecepatan, kecermatan, keterkinian informasi dapat diperoleh melalui komputer.Dengan demikian, terjadi pengayaan fungsi otak, yang pada gilirannya meningkatkan produksi sel neuroglial, yaitu sel khusus yang mengelilingi sel neuron, sehingga menambah aktivasi sel neuron.

Perkembangan teknologi khususnya komputer tidak hanya dinikmati pada kalangan dewasa, tetapi sudah menjamur pada anak usia dini. Akan tetapi mengingat pesatnya perkembangan komputer, masih terdapat sekolah-sekolah terutama di daerah terpencil belum memiliki perangkat komputer dan akses internet yang dapat mendukung program

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

pembelajaran. Mahalnya biaya pembelian komputer, membuat beberapa sekolah menganggap biaya pengadaan komputer di sekolah merupakan biaya yang cukup besar. Sehingga tidak sedikit pihak sekolah yang enggan untuk membeli komputer.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juni 2020, telah dijumpai kegiatan belajar yang menggunakan media berbasis komputer di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar- Ridho Medan Amplas. Kegiatan pembelajaran dengan media berbasis komputer ini mengaplikasikan bermacam-macam software yang dapat mendukung tersampainya isi materi dan tema. Ketika peneliti melakukan observasi dengan guru, pada saat kegiatan pembelajaran, terlihat ada beberapa software yang biasa digunakan oleh guru yaitu, Playlearn, Gcomprise, Dunia Mewarnai, Ginko Paint, Sebran, Ms. Word, Paint. Software tersebut yang sering digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar menggunakan media berbasis komputer. Didalam software terdapat pilihan-pilihan kegiatan belajar yang dapat digunakan guru dengan disesuaikan pada rencana pembelajaran harian dan aspek perkembangan anak yang akan dikembangkan.

Banyaknya aplikasi komputer yang dimiliki TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar-Ridho Medan Amplas membuat guru tidak fokus dalam mengajarkan satu per satu aplikasi tersebut. Di setiap pertemuan pembelajaran, guru mengganti aplikasi yang diajarkan. Namun ketika guru merasa nyaman dengan beberapa aplikasi, maka hanya aplikasi-aplikasi itu saja yang digunakan. Sehingga terdapat aplikasi yang kurang diperkenalkan kepada anak, salah satunya yaitu aplikasi Paint. Akibatnya pada saat anak membuka aplikasi paint, anak belum bisa mengoperasikannya. Terlihat 11 anak dari 19 anak kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar- Ridho Medan Amplas belum bisa dan kurang mengenal alipkasi Paint.

Menurut observasi lanjutan yang dilakukan oleh peneliti pada 8 Juni 2020 perkembangan kognitif anak masih belum berkembang sesuai harapan. Contoh aspek berfikir simbolik, kemampuan anak dalam mengenal lambang huruf pada kegiatan menulis “belajar membaca buku” di Ms. Word, terdapat beberapa siswa yang masih

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

belum bisa menuliskannya. Selanjutnya pada aspek berfikir logis, perkembangan anak dalam mengklasifikasikan benda, nampak terdapat siswa yang kesulitan untuk mencari pasangan benda pada saat kegiatan belajar menggunakan komputer aplikasi play learn mix and match. Aspek lain dalam perkembangan kognitif yaitu belajar dan pemecahan masalah, pada tingkat kemampuan mengenal benda berdasarkan fungsi, anak belum mampu untuk mengenali atau menggunakan icon yang ada pada tools program aplikasi yang diajarkan. Jadi, terdapat 10 anak yang kemampuan kognitifnya belum berkembang sesuai harapan dari jumlah keseluruhan siswa kelompok A2 yaitu 19 anak.

B. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer aplikasi Paint, anak dapat melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuannya. Sebab pada hakikatnya anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan diatas mengenai anak usia dini yang ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, terlihat ketika kegiatan belajar menggunakan aplikasi paint, anak merasa ingin tahu kegunaan setiap tools yang ada pada aplikasi. Guru memberikan contoh terlebih dahulu kemudian anak mencoba tools tersebut dengan didampingi oleh guru. Mencoba tools pencil, menulis dan mencoret-coret menggunakan tools pencil. Mencoba warna yang ada dalam aplikasi paint.

Anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki ciri atau karakteristik tersendiri dan unik. Karakteristik khas yang dimiliki anak pada masa ini merupakan suatu pertumbuhan dan perkembangan yang harus benar-

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

benar dimaksimalkan. Berikut adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat, yaitu:

Sesuai dengan karakteristik yang pertama ditemui bahwa saat pelaksanaan media pembelajaran berbasis komputer aplikasi paint yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Jumlah keseluruhan siswa kelompok A2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar- Ridho Medan Amplas yaitu 19 anak. Masing-masing anak memiliki minat atau kesukaan tersendiri. Terlihat terdapat anak yang suka menulis huruf, ada yang suka menulis angka, dan ada yang suka kegiatan diluar ruangan.

Melihat segi latar belakang kehidupan masing-masing anak berdasarkan cerita dari guru terdapat anak dari keluarga harmonis hingga ada anak yang fatherless. Kemampuan kognitif anak dengan keluarga harmonis dan anak yang fatherless berbeda cukup signifikan.

Karakteristik selanjutnya yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Terlihat ketika guru membuka aplikasi paint yang sebelumnya kurang dicoba oleh anak. Guru mencoba tools yang ada pada aplikasi paint, seperti mewarnai, membuat bentuk, dan menulis. Anak terlihat antusias belajar dan ingin mencoba tools yang dicontohkan guru. Anak memperhatikan dan mempertanyakan tentang kegunaan setiap tools. Selanjutnya, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman. Hal tersebut diketahui ketika anak belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer aplikasi paint anak terlihat semangat dalam mencoba aplikasi baru tersebut. Anak belajar dari pengalaman ketika anak menggunakan tools yang salah kemudian memperbaikinya. Anak menulis menggunakan pencils tools, saat menulis terdapat kesalahan sehingga harus menghapusnya

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

menggunakan eraser tools. Dari kesalahan-kesalahan tersebut anak belajar dari pengalaman dan berhati-hati dalam menggunakan tools.

Setiap media yang digunakan oleh guru memiliki kandungan manfaat. Kandungan manfaat tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada saat itu. Menurut Sudjana (2011) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar anak, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak. Terlihat ketika guru mengkomunikasikan kepada anak mengenai tentang kegiatan belajar menggunakan aplikasi paint. Anak-anak tertarik perhatiannya dan bertanya kepada guru apa itu aplikasi paint. Kemudian guru menjawab dan langsung mempraktekkan aplikasi paint. Sehingga anak termotivasi untuk belajar. Berikut ini ialah manfaat dari aplikasi microsoft pain untuk anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ar- Ridho Medan Amplas sebagai berikut : 1) Meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan pembelajaran menggambar menggunakan program paint ; 2) Meningkatkan kecerdasan visual anak melalui aplikasi paint; 3) Mampu menggambar bebas tanpa batasan; 3) Mampu mengenal banyak warna; 4) Mampu mengenal bentuk garis, huruf dan bilangan lebih cepat.

C. Simpulan

Setiap media yang digunakan oleh guru memiliki kandungan manfaat yang beragam. Kandungan manfaat tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada saat itu. Salah satu manfaat media pembelajaran, diantaranya yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Perkembangan kognitif anak merupakan salah satu dari enam aspek yang ada di Taman Kanak-Kanak. Aspek aspek tersebut adalah fisik, motorik, bahasa, seni dan

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

kreativitas, serta sosial emosional. Proses kognitif banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan suatu masalah.

D. Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Beaty, J. (2013).*Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Marisa, dkk. (2011). *Komputer dan Media Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Setiawan, H. R. (2018). *Langkah Cepat Menguasai Microsoft Office 2016: Word, Excel, Power Point dan Acces.* Medan: PT. Bildung.

Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Pribadi, B. (2010). *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* (Cetakan ke-5). Jakarta: Universitas Terbuka.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*.Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Setiawan, H. R. (2018). *Media Pembelajaran (Teori dan Praktek).* Yogyakarta: Bildung.

Setiawan, H. R. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Yogyakarta: Bildung.

Setiawan, H. R. (2019). Pengembangan Program Pelibatan Orang Tua Peguyuban Tk Amanah Marindal. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(1), 125.

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Maslahah
Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 1, No. 1 (2020) || E-ISSN: 2723-5475

Setiawan, H. R., & Masita, W. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decopage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Prodikmas: Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, 2*(2), 83.

Uyu, W dan Mubiar, A. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama.

Pribadi, B. (2010). *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* (Cetakan ke-5). Jakarta: Universitas Terbuka.

Marisa, dkk. (2011). *Komputer dan Media Pembelajaran.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Copyright 2020. maslahah: Pengabdian Masyarakat. This is an open acces article under the CC-BY-SA lisence (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).