

## IBM BAGI GURU TAMAN KANAK-KANAK PADA PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI

Nur Alim Amri<sup>1\*</sup>, Usman<sup>2</sup>, Hajerah<sup>3</sup>, Nurhidayah Ramadhani<sup>4</sup>, Nur Aisyah<sup>5</sup>, Rifka Asitha Sari<sup>6</sup>, Febriyanti<sup>7</sup>

<sup>1</sup>PGPAUD, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>PIAUD, STAI AL-Gazali Bulukumba, Indonesia

<sup>3</sup>PGPAUD, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

<sup>4,5,6,7</sup>Mahasiswa PGPAUD, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

[nuralim.amri17@gmail.com](mailto:nuralim.amri17@gmail.com)<sup>1</sup>, [usmancamming@gmail.com](mailto:usmancamming@gmail.com)<sup>2</sup>, [hajerah@unm.ac.id](mailto:hajerah@unm.ac.id)<sup>3</sup>, [nurhidayahramadhani24@gmail.com](mailto:nurhidayahramadhani24@gmail.com)<sup>4</sup>, [aisyahhersyamnur@gmail.com](mailto:aisyahhersyamnur@gmail.com)<sup>5</sup>, [rifka.asithasari@gmail.com](mailto:rifka.asithasari@gmail.com)<sup>6</sup>, [febryantimiftahul@gmail.com](mailto:febryantimiftahul@gmail.com)<sup>7</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kreativitas dalam membuat media pembelajaran edukatif yang berbasis aplikasi. Program pelatihan ini dilaksanakan dalam satu bulan dengan mode sinkronous dan asinkronous dengan target luaran utama adalah media permainan edukatif berbasis aplikasi (powtoon) yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Agar pelaksanaan pelatihan ini lebih terarah, metode yang digunakan adalah *lesson studi* (LS) yang dilaksanakan secara bersiklus dalam tiga tahap kegiatan dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi. Tahap pelaksanaan kegiatan memuat kegiatan pemberian materi pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi, membuat rancangan media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*, demonstrasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengukuran persentase pada setiap indikator dari 66 peserta, menunjukkan 58% peserta telah mampu membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*, terdapat 67% peserta mampu mengoperasikan aplikasi *powtoon*, dan 88% peserta menganggap bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Aplikasi; Media Pembelajaran; *Powtoon*.

**Abstract:** This program aims to improve competence and develop creativity to create educational application media. The training program was carried out by applying *sinkronous* and *asinkronous* modes with the main output target being application based learning media (*powtoon*) that can be used in kindergarten learning. So that the implementation of science and technology for the community is more focused, the method used is *lesson study* (LS) which is carried out in cycles in three stages of activity starting from the planning stage, the implementation phase, and the reflection stage. The implementation stage of the activity includes the provision of material for developing application-based learning media, designing learning media, developing *powtoon* application-based learning media, demonstrating learning media. Based on the percentage measurement results for each indicator from 66 participants, it shows that 58% of participants have been able to make learning media based on the *powtoon* application, there are 67% of participants able to operate the *powtoon* application, and 88% of participants think that application-based learning media is very effectively applied in the learning process.

**Keywords:** Application; Learning Media; *Powtoon*.



#### Article History:

Received: 26-12-2022

Revised : 13-01-2023

Accepted: 17-01-2023

Online : 01-02-2023



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan bagi anak usia dini yang berfungsi sebagai tempat berproses dan sarana yang kondusif (Syamsuardi et al., 2019). Sebagai lembaga pendidikan bagi anak usia prasekolah, satuan pendidikan Taman Kanak-kanak seharusnya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak didik baik secara jasmani maupun rohani sebagai persiapan mereka ketika memasuki usia sekolah. Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) menurut kurikulum, berfokus pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak (Mubin, 2013). Materi yang diberikan pun bervariasi, termasuk menjadikan anak siap belajar (*ready to learn*), yaitu siap belajar berhitung, membaca, dan menulis (Setyawan et al., n.d. 2021). Mempersiapkan anak untuk belajar di usia dini diharapkan dapat memberi hasil yang baik, karena menurut Montessori di usia 3,5-4,5 tahun anak lebih mudah belajar menulis, dan di usia 4-5 tahun anak lebih mudah membaca dan mengerti angka (Solihatulmillah et al., 2019).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajarnya dengan menggunakan media belajar seperti bermacam-macam alat permainan edukatif (APE) (Dini, 2022). Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang media diantaranya, Rohani, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara atau sarana alat yang dipakai untuk proses komunikasi (Ilyas et al., 2021). Sedangkan menurut Arsyad media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Rahmi et al., 2020). Media di TK merupakan alat kelengkapan yang sangat penting artinya dalam proses pembelajaran yang dipergunakan untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar agar kegiatan bermain dan belajar dapat berlangsung secara efisien dan efektif sehingga tujuan pembelajaran di TK dapat tercapai (Hajerah, 2019).

Bagi guru, penggunaan media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan sehingga anak lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan (Karo-Karo et al., 2020). Selain itu, media dapat menjadi motivasi peserta didik menjadi aktif. Oleh karena itu, guru seharusnya kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga tepat guna, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik (Rambe, 2020). Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Permainan dapat menjadi kekuatan yang memberikan konteks pembelajaran dan perkembangan masa kanak-kanak awal. Melalui permainan media anak-anak akan berkesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Menurut Apriani kemampuan visual-spasial sangat dibutuhkan anak ketika belajar, terutama ketika anak

diperkenalkan dengan huruf-huruf, angka, dan bentuk (Latief. F, 2018). Untuk itu perlu, diperhatikan struktur dan isi kurikulum sehingga guru dapat membangun kerangka pedagogis bagi permainan.

Berdasarkan hasil analisis dan hasil observasi yang dilakukan sebelumnya di beberapa satuan pendidikan pada Kecamatan Kindang, teridentifikasi beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran, yaitu: 1) guru masih tabu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran terkesan kurang variatif dan menyenangkan, dan 2) kurangnya pengetahuan tenaga pengajar dalam membuat media pembelajaran edukatif berbasis aplikasi baik pada tahapan menerapkannya apalagi membuatnya walaupun yang masih sederhana.

Dengan melihat permasalahan yang menunjukkan adanya pembelajaran masih bersifat monoton dan konvensional, maka memanfaatkan kemajuan teknologi dapat menjadi solusi untuk menampilkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik. Terlebih lagi sebagian besar satuan pendidikan di Kecamatan Kindang telah memiliki perangkat teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sehingga tidak ada salahnya jika media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang dimiliki oleh satuan pendidikan (Awalia et al., 2019). Saat ini sangat banyak aplikasi yang memiliki fitur-fitur yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya pada tingkatan satuan pendidikan Taman Kanak-kanak. Aplikasi powtoon dipilih karena memiliki banyak keunggulan dan memiliki daya tarik pada kemudahan penggunaannya serta memiliki banyak materi atau fitur yang dinilai cocok untuk digunakan dan mudah untuk diaplikasikan sehingga dapat menjadi keuntungan bagi pendidik (Qurrotaini et al., 2020). Selain itu, aplikasi powtoon memberikan tiga jenis sifat pada media pembelajaran yaitu audio, visual, dan audiovisual. Sebagaimana pada hasil penelitian Hardiyanti (2020) aplikasi powtoon tidak hanya menarik pada visualnya akan tetapi juga pada audionya yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Aplikasi ini sering digunakan dalam pembuatan *slide* presentasi maupun film pendek dengan efek animasi (Fatmawati, 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka melalui program pengabdian ini, tim menawarkan solusi dengan tujuan meningkatkan kompetensi dan kreativitas dalam membuat media pembelajaran edukatif yang berbasis aplikasi.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Program pengabdian ini merupakan bentuk integrasi dari mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi. Pada pertemuan akhir semester mahasiswa ditugaskan untuk melaksanakan pengabdian kepada para pendidik Taman Kanak-kanak untuk mengimplementasikan

materi yang telah mereka dapatkan selama proses pembelajaran di kampus. Kegiatan ini melibatkan para guru TK se-Kecamatan Kindang sebanyak 26 orang dan para mahasiswa Prodi PIAUD STAI Al-Gazali Bulukumba sebanyak 40 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode *lesson study* melalui kegiatan penyampaian materi secara bervariasi dan praktek dalam mengidentifikasi dan mengembangkan pembuatan media pembelajaran untuk anak di Taman Kanak-kanak. Adapun tahapan program pengabdian dilakukan beberapa kegiatan, yaitu:

#### **1. Studi pendahuluan**

Pelaksanaan studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan terkait sejauhmana pengetahuan guru-guru TK di Kecamatan Kindang terkait pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran baik dari segi teori maupun dalam praktek mengembangkan media pembelajaran dengan cara interview dan observasi.

#### **2. Kajian permasalahan dan penyusunan solusi**

Hasil interview dan observasi tersebut ditemukan bahwa guru-guru tersebut belum memiliki pengetahuan tentang cara mengidentifikasi dan mengembangkan media pembelajaran yang memiliki daya tarik bagi anak didik yang notabene dunianya saat ini sangat dekat dengan teknologi. Sehingga, disusunlah rencana solusi dengan mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat disuguhkan dalam format animasi.

#### **3. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* yang dikemas dalam dua mode yaitu sinkronous dan asinkronous.**

Mode sinkronous dilakukan dalam pemberian materi, pengenalan aplikasi *powtoon*, dan praktek pembelajaran implementasi media pembelajaran. Sedangkan mode asinkronous dilakukan dalam pendampingan perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi grup *whatsapp*.

#### **4. Evaluasi**

Tahapan akhir adalah melakukan evaluasi tingkat pemahaman peserta dengan memberikan kuesioner untuk melihat capaian pemahaman peserta.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil evaluasi pada akhir kegiatan iptek bagi masyarakat ini, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran. Dari hasil evaluasi yang telah kami lakukan dengan pengamatan langsung menunjukkan bahwa sebagian besar dari peserta pelatihan telah mengetahui pentingnya peranan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar di Taman kanak-kanak dan cara

membuat media pembelajaran serta mengemas media pembelajaran dengan menarik. Adapun uraian kegiatan dalam pelatihan tersebut, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Uraian Kegiatan Dalam Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon*

No	Uraian Kegiatan	Keterangan
1	Penyampaian materi tentang pengembangan media pembelajaran	Peserta sudah memahami konsep tentang media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan usia anak, serta fungsi dan manfaat media tersebut
2	Penyampaian materi media pembelajaran berbasis IT	Peserta sudah mengetahui apa saja media pembelajaran yang berbasis aplikasi
3	Penyampaian materi pengenalan dan alat dan software	Peserta sudah mengetahui alat dan <i>software powtoon</i> serta fitur-fitur dan kegunaannya
4	Pembuatan naskah video pembelajaran	Peserta sudah mampu merancang naskah media pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran di TK
5	Pembuatan desain media pembelajaran	Peserta mampu mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>powtoon</i>
6	Editing media pembelajaran	Tahapan editing rancangan media pembelajaran
7	Presentasi karya media pembelajaran	Peserta mempresentasikan media pembelajaran yang telah final

Faktor pendukung keberhasilan program pengabdian ini dikarenakan adanya keterlibatan para mahasiswa prodi PIAUD STKIP Al-Gazali yang ikut menjadi peserta sehingga dapat membantu para guru-guru yang menjadi peserta karena mayoritas para guru-guru tersebut masih sangat awam dalam mengoperasikan aplikasi dalam perangkat komputer. Sehingga, dalam proses pelatihan para guru-guru digabungkan dalam kelompok bersama para mahasiswa. Selain itu, pendukung lainnya adalah adanya rekomendasi dari ketua IGTKI Kecamatan yang memberikan motivasi kepada para guru-guru untuk tetap mengikuti kegiatan pelatihan hingga akhir dan sebagai bentuk evaluasi akhir ketua IGTK meminta hasil produk yang dibuat oleh para guru-guru sebagai bentuk pertanggungjawaban dari mengikuti kegiatan pelatihan.

Adapun faktor penghambat adalah saat pelaksanaan pembelajaran moda daring karena beberapa guru yang bertempat tinggal di daerah yang kesulitan dalam mengakses jaringan sehingga sangat sulit untuk memantau hasil kerja para guru. Selain itu, para guru yang notabene telah berusia antara 40-50 tahun yang cukup sulit untuk memberikan pemahaman terkait penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi *powtoon*. Guru Taman kanak-kanak dan mahasiswa PIAUD STAI Al-Gazali yang mengikuti ipteks bagi masyarakat ini berjumlah 66 orang, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Para Guru Taman Kanak-kanak Sedang Mengikuti Pelatihan

Hasil post-tes tentang perancangan dan pengembangan media dan menggunakan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar di Taman Kanak-kanak sudah cukup baik dengan jumlah 58% peserta telah mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Sedangkan 67% peserta mampu mengoperasikan aplikasi *powtoon*, dan 88% peserta menganggap bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang berhasil dibuat, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon

Melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi ini tujuannya agar para pendidik dan calon pendidik dapat mengikuti perkembangan jaman dalam menerapkan konsep pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, perkembangan teknologi saat ini menurut Heanich, menuntut para pendidik untuk lebih berpikir kreatif dalam menciptakan iklim pembelajaran yang efektif bagi para pendidik (Atika Natasya et al., 2020). Selain itu, pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini (Priyanti, 2020), juga dapat menjadi nilai unggul bagi satuan pendidikan dalam bentuk daya saing dengan satuan pendidikan lainnya serta dalam tujuan utamanya adalah agar para guru dapat memperbaiki kualitas pembelajarannya (AM et al., 2022).

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan iptek bagi masyarakat yang kami lakukan, mendapat sambutan dan tanggapan positif dari guru Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros. Hal tersebut terlihat dengan

kemauan para peserta untuk mengikuti penyajian materi dan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan bahan bekas yang kami lakukan, mulai dari awal sampai di akhir kegiatan. Dan dalam proses penyampaian materi dan pelatihan terjadi proses diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta dan hasil kegiatan tersebut sangat memuaskan antara keduanya.

Workshop pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media bahan bekas pada guru-guru Taman Kanak-kanak se-Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba dan para mahasiswa program studi PIAUD STAI Al-Gazali Bulukumba, merupakan suatu kegiatan yang sangat menunjang program pendidikan khususnya bagi guru Taman Kanak-kanak agar lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh setiap anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Selain itu, juga ucapan terimakasih kepada Ikatan Guru PAUD di Kecamatan Kindang dan juga Program Studi PIAUD STAI Al-Gazali Bulukumba yang menjadi mitra pelaksanaan kegiatan pengabdian dan juga memfasilitasi tempat pelaksanaan sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- AM, S. A., Amal, C. A., Amri, N. A., & Am, S. A. (2022). Pelatihan Penyusunan Proposal PTK Melalui Model Partisipatif Secara Intensif Pada Guru TK di K3TK Wilayah III Kec. Somba opu. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(10), 3765–3771. <https://doi.org/10.31604/JPM.V5I10.3765-3771>
- Atika Natasya, M., Rissa Atika, A., Bandung, S., Terusan Jendral Sudirman Cimahi, J., & Siliwangi Bandung, I. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 22–28. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/6285>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., Trian Alamsyah, dan P., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Sultan Ageng Tirtayasa Banten Corresponding Author, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/KREANO.V10I1.18534.G9385>
- Dini, R. A.-M. J. P. A. U., & 2022, undefined. (2022). Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Murhum.Ppjpaud.Org*, 3(2). <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>
- F, L. (2018). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Mind Mapping. *Pedagogika*, 9(1), 17–34. <https://doi.org/10.37411/PEDAGOGIKA.V9I1.19>

- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/INSANIA.V26I1.4834>
- Hajerah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 0(0). <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/11694>
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar “Powtoon” bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 78–86. <http://journal2.um.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/16008>
- Ilyas, S., Amal, A., Asti, A., & Pengabdian, H. H.-I. J. H. (n.d.). Pengembangan Media Busy Book pada Guru PAUD di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar. *Ojs.Unm.Ac.Id*. Retrieved November 19, 2022, from <https://ojs.unm.ac.id/inovasi/article/view/19579>
- Karo-Karo, I., Dan, R. R.-A. J. P., & 2018, undefined. (2020). Manfaat media dalam pembelajaran. *Jurnal.Uinsu.Ac.Id*, 5(2). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Mubin, F. (n.d.). *Isu-isu Kontemporer dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31219/OSF.IO/PN43T>
- Nasional, C. R.-P. D. S., & 2020, undefined. (n.d.). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Proceedings2.Upi.Edu*. Retrieved November 19, 2022, from <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1164>
- Priyanti, N. Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Kelompok b di TK Az Zaitun Bekasi. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 126–134. <https://doi.org/10.xxxxxx>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., Nurmalia, L., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., & Ahmad, J. K. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020(0). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rahmi, M., Pendidikan, M. S.-E. J., & 2020, undefined. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Ummaspul.e-Journal.Id*, 4(2), 355–363. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/439>
- Setyawan, B., Teknologi, H. W.-J. I. S. (Jendela, & 2021, undefined. (n.d.). Pembuatan Perangkat Ajar Berbasis Multimedia Untuk Siswa Paud. *Univ45sby.Ac.Id*. Retrieved November 19, 2022, from <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/informatika/article/download/193/120>
- Solihatulmillah, E., Setia, S., & Rangkasbitung, B. (2019). Peningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak (5-6) Melalui Kegiatan Pendampingan Parenting. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 121–126. <https://doi.org/10.30870/JPPPAUD.V6I2.7400>
- Syamsuardi, Hajerah, & Amri, N. A. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal.Radenfatah.Ac.Id*, 3(2). <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4566>