

Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggambar Online Melalui Aplikasi Paint

Sri Mujahidatin¹, Gudnanto²

^{1,2}Universitas Muria Kudus

E-mail:Afnandut@gmail.com¹, gudnanto@umk.ac.id²

Article History:

Received: 10 November 2024

Revised: 27 November 2024

Accepted: 01 Desember 2024

Keywords: Kreativitas, Menggambar, Teknologi, Paint, PAUD

Abstract: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang kegiatan menggambar untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui aplikasi online yakni paint. Menggambar adalah kegiatan yang membentuk imajinasi pada anak untuk menuangkan ide mereka dalam selembar kertas yang kemudian diberi warna sesuai imajinasi mereka. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini, digunakan untuk memberikan gambaran dengan penekanan secara mendalam terkait dengan objek yang dikaji atau diteliti. Sumber data diperoleh dari kegiatan wawancara, observasi, serta dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa kegiatan menggambar merupakan kegiatan yang paling disukai oleh anak-anak. Anak-anak mampu menuangkan ide dan keinginan mereka dengan menggambar, sehingga dengan adanya kegiatan menggambar anak-anak mampu mengembangkan kreativitas mereka secara bertahap. Selain itu, dengan adanya menggambar melalui aplikasi online paint juga dapat membantu mengembangkan kreativitasnya, karena mereka lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan komputer atau laptop melalui aplikasi paint tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kegiatan menggambar dengan menggunakan paint dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan sangat baik. Anak-anak juga terlihat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas. Selanjutnya pendidik bisa mengembangkan hal-hal yang lainnya dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui inovasi pembelajaran yang lainnya.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) mempunyai peranan penting dalam meletakkan landasan bagi perkembangan masa depan anak. Kurnia (2015) mengungkapkan bahwa penyelenggaraan PAUD hendaknya bertujuan untuk mendorong tumbuh kembang anak secara menyeluruh. PAUD juga menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Supriyenti (2013) juga menjawab bahwa PAUD merupakan salah satu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk

mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Sebab, PAUD diselenggarakan khusus untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan memberikan insentif pendidikan untuk mendorong pertumbuhan fisik dan mental. Kami menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa kritis yang menjadi tolok ukur tidak hanya perkembangan sosial dan emosional, tetapi juga perkembangan fisik, motorik, dan kognitif yang nantinya menjadi dasar perkembangan. Dari masa kanak-kanak hingga dewasa (Budiwaluyo & Muhid, 2021; Hasanah & Priyantoro, 2019; Pada tahap perkembangan ini, anak kecil memiliki kemampuan alami untuk bereksplorasi dan berkreasi.(Rachmawati &) Kurniati, 2011) merupakan aspek kreativitas yang penting bagi anak usia dini (Budiwaluyo & Muhid, 2021; Fakhriyani, 2016; Mayar et al, 2019) menyatakan bahwa kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak usia dini. Meningkatkan kreativitas anak merupakan bagian dari perkembangan kognitifnya dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajarnya pada jenjang pendidikan berikutnya (Rahmat & Sum, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, Hasanah & Priyantoro (2019) menegaskan bahwa kreativitas mempunyai pengaruh penting dalam kehidupan seseorang karena semakin kreatif seseorang maka ia akan semakin sukses. Karena kreativitas diartikan sebagai aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Suryana (2016). Oleh karena itu, pemberian kegiatan yang merangsang kreativitas pada anak usia dini sangat penting dalam proses pembelajaran.

Kreativitas pada masa kanak-kanak dipahami sebagai kemampuan individu dalam menghasilkan ide, proses, metode, atau gagasan dan perasaan baru, imajinatif, dan memuaskan yang berguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, dalam menumbuhkan kreativitas diperlukan berbagai media dan strategi melalui kegiatan menggambar, serta fokus pada seni lukis, finger painting, pensil warna, dan lain-lain. Menurut Dedi Supriadi (Susanto 2017), kreativitas merupakan domain psikologis yang kompleks dan multidimensi. Melalui kreativitas, kita dapat menghasilkan konfigurasi dan ide baru yang dapat berupa aktivitas imajinatif dan sains. Ini mungkin mencakup pola baru dan kombinasi pengalaman masa lalu yang terkait dengan pengalaman yang sudah ada dalam situasi saat ini. Indikator berpikir kreatif pada anak usia dini adalah: eksperimental, humoris, perilaku terbuka dan bebas, perilaku tidak konvensional (melakukan sesuatu dengan cara sendiri), berimajinasi, suka bertanya, motivasi tinggi, suka bereksplorasi, berpura-pura bermain. Inovatif dan fleksibel (Nuraini, Hartati, Sihadi, 2019).

Di era globalisasi, komputer merupakan perangkat yang sangat dibutuhkan oleh seluruh masyarakat, bukan hanya terbatas pada kelompok tertentu. Manfaat yang dapat diperoleh melalui pemanfaatan teknologi komputer sangat besar sehingga kita perlu bersiap menghadapi perkembangan di era globalisasi ini (Azwanti, Fajrin, dan Mardiansyah 2019). Dengan perkembangan komputer yang semakin pesat, siswa perlu mempelajari komputer sejak dini dengan harapan menjadi tenaga yang handal di masa depan (Faiza dan Mangiri, 2018, lahir antar generasi). Dari tahun 2011 hingga 2025. Generasi Alpha atau Generasi A merupakan generasi yang paling melek teknologi. Keakraban tersebut dibuktikan dengan betapa terampilnya. anak Generasi A dalam menggunakan teknologi, termasuk gadget (Indrawan et al. 2022). Hal ini sebenarnya tidak menjadi masalah karena Generasi A lahir dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat. Namun penggunaan teknologi yang digunakan hanya sebatas untuk kesenangan pribadi dan bermain game saja. Kebanyakan anak-anak saat ini hanya memiliki akses terhadap teknologi dan terbatas dalam menggunakan aplikasi media sosial dan permainan di gadgetnya (Utami dan Putu Ning Septyarini Putri Astawa 2020). Menggambar untuk Anak merupakan salah satu kegiatan permainan yang dilakukan untuk menyampaikan kesenangan, mengungkapkan kepuasan, mengeksplorasi dan memamerkan keterampilan.

Kegiatan menggambar ini mempunyai banyak manfaat seperti mengembangkan motorik

halus, mengembangkan imajinasi dan kreatifitas, memanfaatkan waktu luang, melatih ketelitian dan daya tahan tubuh, melatih dan mengembangkan konsentrasi sehingga menguatkan bakat anak anda. Teknologi berkontribusi terhadap pendidikan dan berkontribusi terhadap perkembangan dunia pada tahun. Pendidikan merupakan sarana pembelajaran akademis yang sangat penting, khususnya bagi generasi penerus negara modern. Pendidikan berkembang dan meningkat dari waktu ke waktu (Faizah dan Maniri 2018). Kegiatan belajar mengajar mencakup banyak unsur seperti tujuan, materi, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber, serta evaluasi (Dewi dan Budiartati 2018). Kita perlu memaksimalkan peran teknologi untuk tujuan pendidikan dan pengembangan keterampilan anak-anak. Jika anak-anak tersebut tidak memiliki keterampilan memanfaatkan teknologi dan bersaing dalam dunia global, maka kemampuan sumber daya manusia anak-anak gen alfa akan menurun (Indrawan et al.2022).

Aplikasi Paint merupakan aplikasi pengelolaan gambar, bentuk, dan warna. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh anak kecil. Karena aplikasi ini mempunyai gambar-gambar menarik yang berisi berbagai bentuk dan warna-warna indah yang berbeda, sehingga aplikasi ini dapat membuat anak-anak tetap tertarik dan bersemangat untuk belajar. Aplikasi paint adalah program di komputer yang digunakan untuk membuat bentuk dan gambar berwarna. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan menariknya dapat diterapkan saat mencetak gambar (Faizah & Mangiri, 2018). Saat ini, orang tua dan pendidik harus mahir dalam memberikan insentif yang tepat kepada anak yang dapat disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Pada dasarnya setiap anak diberikan kemampuan berkreasi sejak ia dilahirkan ke dunia ini. Anda akan melihatnya ketika anak-anak sudah bisa menjelajah. Edukasi merupakan pembelajaran untuk membantu anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap anak. Mendorong kreativitas pada anak-anak dalam Pembelajaran paling baik dilakukan melalui bermain, dan ketika pembelajaran dilakukan melalui bermain. Pembelajaran seperti ini akan membuat anak senang, tidak bosan, dan menemukan hal-hal baru dengan menggunakan peralatan bermain (Hayati et al., 2018).

LANDASAN TEORI

Berikut ini adalah beberapa teori yang digunakan dalam artikel ini yang berkaitan dengan menggambar, kreativitas serta teknologi menggambar dalam aplikasi paint.

1. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menggabungkan beberapa hal yang sudah ada, seperti ide atau karya nyata, untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan cara baru untuk memandang masalah sebagai peluang (Harahap, 2022). Kreativitas merupakan aspek penting dalam banyak bidang kehidupan, seperti bisnis, seni, dan pendidikan. Ciri-ciri orang kreatif antara lain: Imajinasi yang besar, rasa ingin tahu yang besar, kemauan mengambil resiko, kemauan menerima tantangan, rasa keindahan dan aspek estetika lingkungan.

2. Menggambar

Menggambar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membangun imajinasi dengan memanipulasi alat menggambar pada permukaan seperti kertas, papan, dinding, dan lain-lain (Pebrianty, 2023). Menggambar merupakan salah satu bagian dari seni rupa dan mempunyai banyak manfaat seperti: Meningkatkan rasa percaya diri Mengembangkan keterampilan fisik, emosional dan kognitif Sebagai bentuk komunikasi visual yang ampuh untuk menyampaikan pesan, ide dan informasi

3. Paint

Paint adalah program pengolah gambar yang disertakan dengan sistem operasi Microsoft

Windows. Paint memiliki beragam fitur untuk membuat dan mengedit gambar, antara lain: Membuka dan menyimpan gambar dalam berbagai format termasuk BMP, JPEG, GIF, PNG, TIFF, dll. Membuat dan mengedit kreasi menggunakan alat bawaan dan bisa berbagi file di mana saja (Wijaya, 2022)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang memadukan metode deskriptif dan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena atau realitas yang ada, baik alam maupun buatan manusia. Ciri-ciri penelitian deskriptif kualitatif adalah sebagai berikut. Menyajikan data apa adanya, tanpa adanya proses manipulasi Lebih memperhatikan kualitas, sifat, dan hubungan antar kegiatan Mengungkapkan sikap, pertentangan, hubungan, dan pandangan dalam lingkup plana Jawaban Fokus pada pengamatan dan alam suasana (lingkungan alam) Peneliti terjun langsung ke lapangan dan menjadi pengamat Metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif antara lain: Observasi, analisis visual, penelitian literatur, wawancara.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan pembelajaran berbasis IT di bagaimana menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini ketika menggunakan aplikasi warna, bagaimana penerapannya dengan baik dan bagaimana anak dapat mempelajarinya dengan baik dan mudah. Sumber data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data maksimal adalah kepala sekolah, guru, siswa, dan guru. Peneliti menyelidiki permasalahan penerapan pembelajaran berbasis IT menggunakan aplikasi warna pada anak usia dini dalam pengembangan kreativitas anak di TK. Peneliti melakukan observasinya di salah satu lembaga: TK QU Daarul Fath. Peneliti mengumpulkan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari lembaga Taman Kanak-Kanak QU Daarul Fath, kepala sekolah mendapat informasi bahwa pembelajaran berbasis IT perlu diperkenalkan untuk anak kecil Sejak dini agar kreativitas anak berkembang secara maksimal. Pembelajaran berbasis IT sejak dini sangat bagus karena dapat memberikan dampak yang sangat besar terhadap psikologi siswa, memotivasi mereka untuk mempelajari hal-hal baru. Pembelajaran berbasis IT dapat mempengaruhi psikologi siswa dengan baik, yang dapat merangsang semangat belajar anak dan menimbulkan minat belajar, sehingga pembelajaran berbasis IT yang dilakukan sangat baik. Pembelajaran berbasis IT yang dilakukan di TK QU Daarul Fath menggunakan aplikasi bernama Paint Application. Aplikasi menggambar mempunyai pembelajaran seperti membuat bentuk geometris, mewarnai gambar, dan menghubungkan garis, dan merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran IT oleh anak. Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis IT di Bima Cirebon sangatlah penting. Sebab, meskipun pembelajaran berbasis IT diberikan kepada anak-anak, mereka tetap harus berada di bawah pengawasan atau bimbingan seorang guru. Saat mempelajari IT anak-anak harus mendapatkan pengawasan yang ekstra dan jangan melakukan hal-hal yang berbahaya karena terdapat kabel yang dapat membahayakan anak-anak. Dalam pembelajaran berbasis IT, guru juga sambil menjelaskan kepada anak bagian-bagian komputer seperti layar, mouse, dan keyboard.

Tujuan pembelajaran berbasis IT di TK Daarul Fath adalah untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar dengan menggunakan aplikasi yaitu aplikasi melukis yang tersedia secara online maupun offline di komputer yakni paint sesuai hasil wawancara. Dengan kata lain, aplikasi paint merupakan salah satu media yang dapat memacu kreativitas anak, dan menurut wawancara dengan kepala sekolah, kreativitas anak tidak bisa dibina

hanya oleh guru saja. Tugas seperti memberi anak gambar lalu mewarnai, memberi tugas kepada anak menyambung gambar lalu mewarnai, atau memberi tugas menggambar, dan lain-lain, namun kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui media IT, yaitu komputer yang menggunakan aplikasi. Pembelajaran menggunakan IT untuk anak-anak dan pembelajaran menggunakan IT untuk orang dewasa pada dasarnya berbeda, sehingga peranan guru dan orang tua harus ekstra untuk memberikan pembiasaan belajar dengan IT.

Kreativitas merupakan potensi anak untuk mengembangkan ide-ide baru dan berhasil memecahkan masalah (Ardiyanto, 2017, p. 38). Sedangkan Alice Priyanto dalam buku hariannya menyatakan bahwa kreativitas merupakan bakat yang harus dikembangkan sedini mungkin dan dapat dicapai melalui bermain dan belajar (Aris Priyanto, 2014, p. 41). Dapat kita simpulkan bahwa kreativitas adalah suatu keterampilan pada diri anak yang memungkinkannya menciptakan hal-hal baru yang perlu dikembangkan sejak usia dini. TK QU Daarul Fath mempunyai dua kelas di Grup A dan dua kelas di Grup B, sehingga pelaksanaan pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan aplikasi paint dilakukan secara bergantian setiap hari Sabtu. Dalam pembelajaran berbasis IT, guru membuat jadwal dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Menyelenggarakan pembelajaran berbasis IT agar dapat terlaksana dengan baik secara rutin. Namun Aplikasi IT Supported Learning with Painting ini disesuaikan dengan usia anak anda, sehingga anak anda dapat dengan mudah mempelajari IT Supported Learning. Berikut ini diuraikan implementasi pembelajaran berbasis IT berbasis aplikasi paint di TK QU Daarul Fath:

Tabel 1. Perencanaan Pembelajaran Menggambar Online Melalui Aplikasi Paint

Awal Pembelajaran	Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan rancangan kegiatan mingguan untuk pembelajaran menggambar berbasis IT melalui aplikasi paint. Sehingga setiap pelaksanaan pembelajaran ada tema yang telah tersusun dengan rapi dan sesuai pembelajaran. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan melakukan aktivitas seperti biasanya yakni dengan melakukan baris sebelum masuk kelas, berdoa, mengecek kehadiran dan juga melakukan kegiatan menyanyi bersama untuk membangkitkan semangat anak-anak. Tema pertama yang diambil guru hari ini pada kegiatan menggambar dengan paint adalah menggabungkan garis dan bentuk. Sehingga anak-anak akan menggambar bebas sesuai dengan imajinasi mereka dari bentuk garis lurus maupun garis lengkung yang nanti digabung menjadi sebuah gambar hasil karya anak-anak.
Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pembagian kelompok kecil. Disini anak-anak dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 siswa untuk bergantian menggunakan komputer atau laptop yang disediakan oleh sekolah untuk menggambar. Pada kegiatan ini, anak-anak dijelaskan terlebih dahulu perangkat yang ada di komputer maupun laptop agar anak-anak mampu memahami komponen komputer. Setelah dijelaskan komponen komputer, anak-anak dijelaskan tentang apa yang hari ini akan mereka lakukan yakni menggambar dengan aplikasi paint. Anak-anak diajari terlebih dahulu sambil di pandu oleh ibu guru untuk melakukan kegiatan tersebut. Anak-anak antusias sekali karena Anak-anak merasa senang

	dengan pembelajaran menggunakan komputer dan bisa menggambar sesuka hati mereka sesuai imajinasi mereka. Mereka diberikan waktu beberapa menit untuk bergantian menggambar setelah mereka menggambar mereka mempresentasikan gambar dan menunjukkan gambar mereka kepada guru dan teman-teman tentang apa yang mereka gambar sehingga teman dan guru mengetahui keinginan mereka itu menggambarkan sesuatu.
Kegiatan Akhir	Diakhiri kegiatan guru dan anak-anak melakukan sesi tanya jawab tentang apa yang mereka pelajari hari ini dan bagaimana perasaan mereka hari ini setelah melakukan kegiatan menggambar dengan aplikasi paint.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan anak-anak merasa senang dan menunjukkan kreativitas mereka dengan baik. Anak-anak menjadi lebih semangat dan percaya diri untuk mengeksplor dan mengembangkan kepiawean mereka dalam menggambar. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak dapat terbangun dengan adanya kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar tidak hanya dilakukan dengan selembar kertas, akan tetapi juga bisa melalui aplikasi yang telah tersedia saat ini baik melalui online maupun offline. Dengan adanya hal ini, dapat menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran untuk pengembangan kreativitas anak-anak dapat didukung dengan adanya kecanggihan teknologi saat ini.

Kreativitas berarti menciptakan hal-hal dan ide-ide baru, pengembangan kreativitas juga bisa terjadi melalui permainan. Karena melalui bermain anak merasa senang dan dapat menghasilkan serta memberikan informasi yang nyata (Ade Holis, 2016, p. 25). Kreativitas mempunyai potensi yang sangat penting untuk dikembangkan karena mempengaruhi kinerja akademik (Fakhriyani, 2016, p.193). Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa pengembangan kreativitas merupakan perkembangan yang harus terjadi sejak usia dini agar potensi anak dapat berkembang seutuhnya. Hal ini dapat dicapai melalui pembelajaran sambil bermain, misalnya melalui pendidikan berbasis IT. Belajar melalui aplikasi paint.

Berdasarkan observasi, di TK QU Daarul Fath, pembelajaran menggambar berbasis IT dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini agar kreativitas anak terlatih dengan baik. Untuk menumbuhkan kreativitas, perlu ada seseorang yang berperan sebagai fasilitator. Berdasarkan observasi, peneliti berpendapat bahwa pembelajaran menggambar berbasis IT di TK QU Daarul Fath melalui aplikasi paint dapat memfasilitas anak terhadap pembelajaran berbasis IT dan meningkatkan kreativitas anak. dan motivasi anak yaitu orang tua, guru, lingkungan sekitar. Aplikasi Paint mengembangkan kreativitas pada anak usia dini karena terdapat pembelajaran melukis seperti membuat bentuk geometris, membuat gambar berwarna, menghubungkan garis, dll. Merupakan aplikasi berbasis IT itu bisa Pembelajaran IT melalui mewarnai di RA merupakan pembelajaran pertama kali bagi anak-anak, sehingga akan membuat mereka merasa senang dan membantu mengembangkan kreativitasnya.

KESIMPULAN

Untuk mengembangkan potensi anak perlu ditumbuhkan kreativitas pada anak usia dini sedini mungkin, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran teknologi menggunakan aplikasi paint dapat mendorong pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Pembelajaran berbasis Teknologi hendaknya dimulai sejak dini karena tidak hanya orang dewasa saja, anak-anak juga harus bisa menggunakan pembelajaran berbasis teknologi. Karena

pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan kreativitas dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan anak usia dini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak, seperti membuat bentuk geometris dan mewarnai. Hubungkan garis-garis tersebut sesuai keinginan anak. Pembelajaran berbasis teknologi pada anak pada dasarnya berbeda dengan pembelajaran berbasis teknologi pada orang dewasa. Pembelajaran untuk anak berbasis IT mengharuskan guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik melalui aplikasi paint Dll dan guru perlu memantau atau mengawasi anak dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Ade Holis. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 25. https://doi.org/10.1142/9789812773678_0145
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35–39. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Ariska, K. (2021). Pemanfaatan bahan bekas dengan decoupage untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran online. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 189-200.
- Asmawati, L. (2013). Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 547–561.
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis steam dengan media loose parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Dewantik H, S., Mukminin, A., & Waluyo, E. (2010). Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi Pada Guru Taman Kanak-Kanak Di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 14(2), 25509.
- Diana, Sunardi, Gunarhadi, & Yusuf, M. (2022). Model I-Teach (Inclusive Teaching) Bagi Guru PAUD. Jakarta: Kencana.
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73.
- Ningsih, W., & Aryani, N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Kegiatan Membuat Boneka Tangan. *Jurnal Talenta: Journal of Early Childhood Education*, 13(1), 33-43.
- Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi.(2019). *Memacu Kreatifitas Anak Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmaniati, R. (2015). Keterampilan Calon Guru SD dalam Menerapkan Media Pembelajaran IPA Berbasis IT Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN-5 Panarung Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 15(1), 62–69.
- Widiawati, W. W., Karim, M. B., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 10–24. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3845>