

## Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Proyektor: Pendekatan Interaktif dan Multisensorial di TK Al-Hidayah Pikatan 03

Amilia Febrian Mufarrohah<sup>1</sup>, Amala Diska Fuaddiana<sup>2</sup>, Hibana<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; [23204032005@student.uin-suka.ac.id](mailto:23204032005@student.uin-suka.ac.id)

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; [23204032009@student.uin-suka.ac.id](mailto:23204032009@student.uin-suka.ac.id)

<sup>3</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga; [hibana@uin-suka.ac.id](mailto:hibana@uin-suka.ac.id)

---

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

Penggunaan Proyektor;  
Anak Usia Dini;  
Pendekatan Interaktif dan  
Multisensorial;

---

#### Article history:

Received : 14-11-2024

Revised : 30-11-2024

Accepted : 01-12-2024

---

### ABSTRACT

Pendidikan pada abad-21 membutuhkan inovasi pembelajaran seperti pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi dalam pendidikan bukan hanya sekedar alat melainkan sebuah resolusi yang dapat mengubah cara guru belajar dan mengajar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan proyektor dalam pembelajaran di TK Al-Hidayah Pikatan 03 melalui pendekatan interaktif dan multisensorial dalam menstimulasi motivasi belajar anak, pemahaman konsep, dan keterampilan motorik anak. metode yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik kualitatif berupa pengumpulan data melalui dokumentasi dan melakukan wawancara terhadap tiga informan yaitu kepala sekolah, wali kelas kelompok A, dan wali kelas kelompok B. Hasil penelitian yang dilakukan di TK Al-Hidayah Pikatan 03 dalam melihat pembelajaran menggunakan proyektor anak responsive dalam pembelajaran yang disuguhkan oleh guru, anak juga mudah memahami konsep atau tema pembelajaran saat hari itu, anak tidak hanya melihat video yang disuguhkan, guru juga mengajak anak untuk menirukan gerakan pada tayangan untuk menstimulasi motoriknya.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

#### Corresponding Author:

Amilia Febrian Mufarrohah

[23204032005@student.uin-suka.ac.id](mailto:23204032005@student.uin-suka.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan penting dalam membentuk fondasi dasar perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai inovasi dalam metode pembelajaran kini diterapkan untuk mendukung proses belajar anak yang lebih menyenangkan dan efektif (Yanti Nurhaeti & Faizah Romadona, 2024). Salah satu teknologi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PAUD adalah penggunaan proyektor. Teknologi proyektor tidak hanya memudahkan penyampaian materi secara visual, tetapi juga memungkinkan penggunaan berbagai media interaktif

yang dapat merangsang berbagai indera anak dalam proses pembelajaran, seperti indera penglihatan, pendengaran, dan sentuhan (Ruwaida & Setiasih, 2022).

Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan untuk berinovasi dalam metode pembelajaran. Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih fleksibel dan kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan setiap anak. Kurikulum ini juga memberikan ruang bagi guru untuk memilih alat dan media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas dan minat anak, salah satunya adalah penggunaan teknologi seperti proyektor. (Aisyah et al., 2023).

Proyektor sebagai media pembelajaran menawarkan berbagai kemudahan, seperti penyampaian materi secara visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Lebih dari itu teknologi proyektor juga memungkinkan penerapan pembelajaran yang bersifat interaktif dan multisensorial, di mana anak dapat terlibat langsung dalam proses belajar dengan melibatkan lebih dari satu indera, seperti penglihatan, pendengaran, dan sentuhan. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan mendukung pemahaman yang lebih baik (Sobiruddin et al., 2020).

Pendekatan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini (PAUD) adalah metode yang mengutamakan keterlibatan langsung anak dalam proses belajar, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif, bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman nyata. Pendekatan ini berfokus pada pembelajaran yang melibatkan anak dalam aktivitas yang memicu rasa ingin tahu, kreatif, dan kolaboratif, sehingga tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021).

Pembelajaran interaktif ini mencakup berbagai kegiatan seperti bermain peran, permainan kelompok, aktivitas berbasis proyek dan penggunaan media yang merangsang visual serta indera lainnya, seperti proyektor atau aplikasi edukatif. Melalui kegiatan ini anak dapat belajar memahami konsep-konsep dasar sambil berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan rasa percaya diri (Siswanti & Muh.Daud, 2024). Pendekatan interaktif dan multisensorial juga salah satu inovasi yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Melalui proyektor guru dapat menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik yang dapat menghidupkan konsep abstrak menjadi lebih nyata bagi anak-anak. Hal ini sangat penting mengingat pada usia dini, anak-anak lebih mudah memahami materi melalui visual yang dinamis dan menarik daripada sekadar penjelasan lisan (Hariyanti & Priyanti, 2024)

Salah satu teknologi yang diadopsi di TK Alhidayah Pikatan 03 adalah penggunaan proyektor sebagai media pembelajaran. Penggunaan proyektor dalam proses pembelajaran di TK Alhidayah Pikatan 03 dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan multisensorial bagi anak. Proyektor memungkinkan penyampaian materi secara visual dengan cara yang lebih dinamis, sehingga dapat mengoptimalkan daya tangkap anak yang lebih tinggi terhadap informasi yang disampaikan. Melalui gambar, animasi, dan video yang ditampilkan, anak-anak dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak terutama ketika teknologi tersebut digunakan secara interaktif dan melibatkan berbagai indera anak. Di PAUD proyektor bisa menjadi salah satu alat yang bermanfaat bagi guru untuk memudahkan pengajaran konsep-konsep dasar yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan cara verbal. Dengan proyektor konsep seperti warna, bentuk, emosi, dan perilaku sosial dapat diajarkan dengan lebih mudah dan menyenangkan, memperkuat kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak (Erisnaentin & Abdullah, 2024).

Penggunaan proyektor di TK Alhidayah Pikatan 03 tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga untuk memperkenalkan anak pada dunia teknologi sejak dini dalam konteks yang mendukung proses perkembangan mereka secara menyeluruh. Inovasi ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran

lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak yang senang bereksplorasi dan belajar melalui pengalaman langsung.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini ditempuh menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel yang dipakai pada penelitian ini bertempat di TK Al-Hidayah Pikatan 03, Blitar, Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan subjek siswa kelompok A dan B, serta pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara dengan tiga informan yaitu kepala sekolah, guru wali kelas A, dan guru wali kelas B. uji validitas data pada penelitian ini didasarkan pada triangulasi teknik, sumber, dan waktu.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1. Stimulasi Motivasi Belajar di TK Al-Hidayah Pikatan 03**

Stimulasi adalah rangsangan atau dorongan yang diberikan untuk merangsang perkembangan fisik, mental, sosial, atau emosional seseorang, terutama pada anak usia dini. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD) stimulasi merujuk pada kegiatan atau interaksi yang dirancang untuk mendukung tumbuh kembang anak agar mencapai potensi maksimalnya. Stimulasi dilakukan dengan memberikan pengalaman yang bermakna dan sesuai dengan usia serta tahap perkembangan anak. Bentuknya bisa berupa aktivitas bermain, berbicara, membaca, bernyanyi, atau melibatkan anak dalam eksplorasi lingkungan sekitarnya. Tujuan utama stimulasi adalah untuk merangsang kemampuan kognitif, motorik, bahasa, serta perkembangan sosial-emosional anak (Henny, Rachman Saleh, Marwah, Asma Kurniati, 2023).

Motivasi belajar bagi anak adalah dorongan yang membuat mereka semangat untuk belajar dan memahami hal-hal baru. Dorongan ini bisa datang dari dalam diri anak sendiri, misalnya karena mereka penasaran dan ingin tahu lebih banyak, atau bisa juga datang dari luar, seperti pujian dari orang tua, hadiah kecil, atau perhatian guru. Motivasi ini penting karena membantu anak merasa senang saat belajar dan tetap berusaha walaupun pelajaran terasa sulit (Aesti & Aryani, 2023)

Dengan memberikan stimulasi dan motivasi, anak jadi lebih termotivasi untuk belajar. Mereka merasa senang, percaya diri, dan tidak mudah bosan. Selain itu stimulasi juga membantu anak melihat bahwa belajar bukan hanya tugas tetapi sesuatu yang seru dan bermanfaat. Ketika anak menikmati proses belajar, mereka akan lebih mudah memahami hal-hal baru dan terus semangat untuk mencoba hal lain (Fahrudin & Ulfah, 2023).

Di TK Al-Hidayah Pikatan 03, penerapan teknologi seperti proyektor menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan perhatian anak-anak. Penggunaan proyektor memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Visualisasi berupa gambar, video, dan animasi yang ditampilkan melalui proyektor dirancang sedemikian rupa sehingga mampu merangsang rasa ingin tahu dan imajinasi anak. Hal ini membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan.

Guru di TK Al-Hidayah Pikatan 03 tidak hanya menggunakan proyektor untuk menampilkan materi tetapi juga memanfaatkannya untuk mempresentasikan pembelajaran secara kreatif dan interaktif. Misalnya, guru sering menyisipkan kuis, permainan, atau teka-teki dalam sesi pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya membuat anak-anak terlibat secara aktif tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Sebagai contoh saat belajar tentang binatang, guru memutar video pendek yang menampilkan suara dan gerakan binatang. Setelah itu, anak-anak diajak bermain tebak-tebakan untuk menebak nama binatang berdasarkan suara atau gambarnya. Dengan metode seperti ini, anak-anak tidak hanya belajar tetapi juga merasa terhibur. Ini juga mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan.

Penerapan proyektor juga memberikan keuntungan bagi guru, karena mempermudah penyampaian materi dan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai metode pengajaran yang lebih modern. Kombinasi visual dan aktivitas interaktif menciptakan suasana belajar yang penuh semangat, sehingga anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif.

Melalui pendekatan ini, TK Al-Hidayah Pikatan 03 berhasil menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan anak-anak, baik dari segi kognitif, sosial, maupun emosional. Teknologi menjadi alat yang mendukung guru dalam memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi setiap anak.

### **3.2. Pemahaman Konsep Dalam Penerapan Proyektor di TK Al-Hidayah Pikatan 03**

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk mengerti, menangkap makna, dan memahami inti dari suatu gagasan, ide, atau prinsip yang menjadi dasar dalam sebuah proses atau kegiatan. Pemahaman konsep mencakup penguasaan terhadap ide-ide utama, hubungan antara elemen-elemen yang terkait serta bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam situasi tertentu (Afifa, 2024).

Dalam konteks penerapan proyektor di TK Al-Hidayah Pikatan 03, pemahaman konsep berarti mengetahui secara jelas tujuan, fungsi, manfaat, serta cara penggunaan proyektor untuk mendukung pembelajaran anak-anak agar lebih efektif dan menarik.

Penerapan konsep adalah proses mengimplementasikan atau menggunakan pemahaman terhadap suatu konsep dalam situasi atau konteks tertentu. Penerapan ini melibatkan tindakan nyata untuk mengubah teori atau pemahaman menjadi kegiatan praktis yang dapat menghasilkan hasil yang diinginkan (Ningtyas, 2023).

Dalam konteks penggunaan proyektor di TK Al-Hidayah Pikatan 03, penerapan konsep berarti menggunakan teknologi proyektor dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan pengalaman belajar anak-anak. Ini termasuk cara guru menyajikan materi melalui gambar, video, dan animasi, serta bagaimana aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan dimasukkan untuk memperkuat pemahaman anak. Penerapan konsep ini menunjukkan bagaimana ide atau prinsip penggunaan proyektor diterapkan dalam kegiatan belajar sehari-hari untuk mendukung perkembangan anak (Budiman, 2023).

Di TK Al-Hidayah Pikatan 03, penggunaan proyektor dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara visual yang lebih jelas dan menarik. Visualisasi ini sangat membantu anak-anak dalam memahami konsep-konsep yang sulit dibayangkan secara abstrak. Sebagai contoh, konsep seperti siklus hujan yang mungkin sulit dipahami oleh anak-anak dapat divisualisasikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti menggunakan proyektor.

Dengan memanfaatkan gambar, video, dan animasi yang ditampilkan melalui proyektor, guru dapat menggambarkan proses terjadinya hujan secara rinci, mulai dari penguapan air, pembentukan awan, hingga turunannya sebagai hujan. Anak-anak dapat melihat secara langsung bagaimana air menguap, awan terbentuk, dan hujan turun, yang memudahkan mereka untuk menghubungkan dan memahami hubungan antar konsep tersebut.

Visualisasi dengan proyektor juga menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menarik. Anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi mereka juga dapat menyaksikan proses tersebut secara langsung, membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan mudah diingat. Dengan cara ini mereka dapat lebih mudah menangkap inti dari konsep-konsep yang diajarkan sekaligus meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang disampaikan. Penerapan proyektor dalam kelas TK Al-Hidayah Pikatan 03 membuktikan bahwa teknologi bisa menjadi alat yang sangat efektif untuk menjembatani kesulitan dalam memahami konsep abstrak, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna bagi anak-anak.

### **3.3. Keterampilan Motorik Anak Dalam Interaktif Multisensorial di TK Al-Hidayah Pikatan 03**

Keterampilan motorik adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggerakkan tubuh dengan cara yang terkontrol dan terkoordinasi. Keterampilan ini melibatkan kerja sama antara otot dan sistem saraf yang memungkinkan kita untuk melakukan berbagai gerakan, baik yang melibatkan bagian tubuh besar maupun kecil. Pada anak-anak, keterampilan motorik sangat penting karena membantu mereka dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Misalnya keterampilan motorik kasar yaitu kemampuan untuk melakukan gerakan besar seperti berlari, melompat, atau bermain bola (Ulfah et al., 2021).

Interaktif multisensorial pada anak merujuk pada pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan berbagai indera seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan bahkan penciuman atau rasa untuk merangsang pengalaman belajar yang lebih kaya dan menyeluruh. Pendekatan ini sangat bermanfaat dalam pengembangan keterampilan motorik kasar anak, yaitu keterampilan yang melibatkan gerakan tubuh besar seperti berlari, dan melompat (Nur Maulida et al., 2023). Dalam konteks motorik kasar pendekatan interaktif multisensorial dapat dilakukan dengan menggabungkan berbagai aktivitas yang tidak hanya melibatkan gerakan tubuh, tetapi juga merangsang indera lain.

Di TK Al-Hidayah Pikatan 03 Aktivitas seperti meniru gerakan hewan yang ditampilkan melalui proyektor membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka, karena mereka diinstruksikan untuk mengikuti gerakan-gerakan yang melibatkan tubuh mereka, seperti melompat seperti kelinci atau merangkak seperti ular. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan tubuh anak.

Proyektor juga digunakan untuk menampilkan irama musik yang mengajak anak-anak menari mengikuti gerakan yang terlihat di layar. Aktivitas menari ini tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik kasar, tetapi juga meningkatkan kemampuan anak dalam mengatur ritme tubuh, serta membantu mereka mengekspresikan diri secara bebas dan kreatif melalui gerakan.

Dengan konten yang menarik dan penuh warna yang ditampilkan melalui proyektor, anak-anak merasa lebih termotivasi untuk bergerak dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Visualisasi yang jelas dan interaktif ini mendorong mereka untuk mengekspresikan diri, belajar melalui gerakan serta meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka dengan cara yang menyenangkan dan penuh semangat. Penerapan pembelajaran berbasis proyektor di TK Al-Hidayah Pikatan 03 tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang berkesan tetapi juga berkontribusi pada perkembangan fisik dan emosional anak.

#### **4. KESIMPULAN**

Penggunaan proyektor sebagai alat pembelajaran di TK Al-Hidayah Pikatan 03 melalui pendekatan interaktif dan multisensorial menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Guru di TK Al-Hidayah Pikatan 03 juga mengajak siswa untuk bergerak dan berinteraksi secara aktif dengan apa yang telah dilihat bersama melalui proyektor, sehingga siswa dalam pembelajarannya dapat melihat hubungan antar konsep yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aesti, S., & Aryani, R. (2023). Motivasi Belajar Guru dan Penguasaan Teknologi Informasi Guru terhadap Pemahaman Implementasi Kurikulum Merdeka Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1437–1447. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1520>
- Afifa, Z. (2024). *Memahami Konsep Perencanaan Manajemen di Lembaga*. 6.
- Aisyah, S., Arisanti, K., & Yaqin, F. A. (2023). Adaptasi dan Inovasi Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menyambut Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 386–393. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4583>
- Budiman. (2023). *Peran Desain Kelas dalam Mendukung Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. 4(2).

- Erisnaentin, M., & Abdullah, K. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AJAR BERBASIS TEKNOLOGI ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP MINAT BELAJAR PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 1(10). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i1.15651>
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Hariyanti, N., & Priyanti, N. (2024). *Implementasi Media Audiovisual dalam Mengembangkan Minat Berkreasi Pada Anak Usia Dini*. 7(2), 515–525.
- Henny, Rachman Saleh, Marwah, Asma Kurniati, N. S. (2023). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 6(3), 68–76. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/22006>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Ningtyas, A. M. T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Satuan PAUD (The Implementation of Kurikulum Merdeka in Early Childhood Education). *Implementasi Kurikulum Merdeka... Journal Of Early Childhood Education And Research*, 4(1), 2023.
- Nur Maulida, D., Labiba Kusna, S., & Puspitasari, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Literasi untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 568–579. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.330>
- Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5406–5413. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3028>
- Siswanti, D. N., & Muh.Daud. (2024). *PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU PAUD*. 5(5).
- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G. (2020). Pendampingan Bagi Guru RA di Pandeglang-Banten dalam Memanfaatkan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 13–20. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v4i1.1892>
- Ulfah, A. A., Dimiyati, D., & Putra, A. J. A. (2021). Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.993>
- Yanti Nurhaeti, A., & Faizah Romadona, N. (2024). Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pengembangan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.464>