

## PELATIHAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI

Ahmad Fachrurrazi<sup>1\*</sup>, Titah Kinasih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

\*Email: [ahmadfachrurrazi@unipasby.ac.id](mailto:ahmadfachrurrazi@unipasby.ac.id)

---

### Informasi Artikel

**Kata kunci:**  
media interaktif,  
pengembangan,  
kemampuan sosial,  
anak usia dini.

Diterima: 05-12-2022  
Disetujui: 12-01-2022  
Dipublikasikan: 27-01-  
2022

**Keywords:**  
interactive media,  
learning the  
development of social  
skills, early  
childhood.

---

### Abstrak

Kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain mempengaruhi motivasi belajar anak, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran anak usia dini. Media interaktif yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran sosial-emosional anak seperti game interaktif, permainan berbasis IT yang dikembangkan untuk mengenal lingkungan, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan pemanfaatan teknologi dengan membuat media interaktif. Permasalahan yang dihadapi adalah kemampuan guru menggunakan aplikasi multimedia sederhana masih kurang, sehingga media yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran adalah media konvensional yang dibuat secara manual. Guru membutuhkan pelatihan untuk pembuatan media interaktif. Program yang ditawarkan adalah pelatihan pembuatan media interaktif sederhana berbasis aplikasi *power point*. Hasil yang didapat dari pengabdian ini secara umum peserta sudah mampu menerapkan prinsip-prinsip media untuk pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini seperti memilih obyek-obyek yang sesuai tema, mengilustrasikan obyek sesuai karakternya misalnya binatang dengan sifat dan suaranya, gerakannya, dan sebagainya. Peserta juga sudah mampu membuat *navigasi* dan *hyperlink* sesuai dengan penempatan dan lokasi sumber yang diinginkan.

---

### Abstract

The tendency of children's learning patterns that prefer to play affects children's learning motivation, so that theoretical learning alone is not optimal for early childhood learning. Interactive media that can be developed for children's socio-emotional learning such as interactive games, IT-based games developed to get to know the environment, animals, plants, and so on. This community service aims to provide knowledge and skills in using technology by creating interactive media. The problem is the ability of teachers to use simple multimedia applications is still lacking, so the media developed for learning activities is conventional media manually. Teachers need training for interactive media creation. The program offered is training in making simple interactive media based on a power point application. Generally, the results obtained from this service were that participants were able to apply the principles of media for learning that were suitable for early childhood, such as choosing objects that matched the theme, illustrating objects according to their character, such as animals with their characteristics and sounds, their movements, and so on. Participants are also able to create navigation and hyperlinks according to the placement and location of the desired source.

---

## **PENDAHULUAN**

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Undang-Undang Nomor 14/2005). Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU Nomor 14/2005: pasal 10 ayat (1)). Salah satu subkompetensi profesional guru adalah kemampuan guru dalam merancang, menggunakan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran.

Banyak kendala yang dihadapi oleh guru, orang tua, maupun peserta didik pada masa pandemi saat ini. Hal ini menuntut kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring. Namun kegiatan pembelajaran secara daring tidaklah mudah. Pendidik harus berupaya untuk dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Agar proses pembelajaran efektif, menarik dan menyenangkan maka guru harus bisa mendesain dan mengembangkan media dan sumber pembelajaran yang cocok dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa membangkitkan minat serta keinginan siswa untuk belajar. Akan tetapi, jika media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran tersebut selalu monoton maka proses tersebut tidak akan berlangsung dengan baik. Terlebih lagi fenomena pembelajaran saat ini membuat guru harus senantiasa berpikir kreatif dalam menyusun media pembelajaran agar menarik minat siswa untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa jenuh dan justru membuat siswa merasa sedang berada di penjara karena tidak adanya semangat dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk itu, perlu adanya pembaharuan terhadap media pembelajaran yakni dengan menggantinya dari penggunaan media konvensional menjadi media yang lebih interaktif.

Penggunaan media berbasis multimedia sangat membantu untuk pembelajaran pada anak usia dini (TK-PAUD). Multimedia dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak bosan. Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah menjadi pondasi bagi pendidikan selanjutnya. Untuk menjadikan anak cerdas, kreatif, dan berkarakter, memang harus distimulasi sejak dini.

Adapun media pembelajaran yang disiapkan untuk pembelajaran di era digital saat ini tentu saja perlu juga disesuaikan dengan trend dan perkembangan pembelajaran. Dalam hal ini media digunakan untuk memberikan stimulasi bagi perkembangan motorik anak usia dini sehingga diperlukan kreativitas dari guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar menjadi menarik dan interaktif.

Media interaktif dalam proses belajar mengajar ialah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga video game.

Pada zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (Munir, 2017). Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, pembelajar dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Untuk mendukung ini, berbagai macam kerangka kerja, model, literasi telah dikembangkan selama bertahun-tahun untuk membimbing guru agar berusaha membangun keterampilan digital pada anak didiknya.

Guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang merangsang agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisiensi dengan cara mengenal, memilih dan menggunakan media. Hal itu bisa dikuasai jika guru mau 1) mempelajari macam-macam media pendidikan; 2) Mempelajari kriteria pemilihan media pendidikan; 3) Menggunakan media pendidikan (Hatta, 2018: 38-39). Tidak kalah penting juga adalah kemampuan guru dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses dalam menciptakan lingkungan yang dimungkinkan di dalamnya terjadi proses belajar (Daryanto, 2010:51). Multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital (Vaughan, 2008:1). Multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video

(Rusman, dkk, 2011:71).

Beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Munir, 2015:113), yaitu: 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif. 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran. 3) Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. 5) Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga. 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Di sisi lain dalam pendidikan anak usia dini, perkembangan kemampuan sosial anak juga harus menjadi perhatian. Masa anak usia dini ialah masa yang sangat penting untuk mengembangkan potensi dan aspek yang dimiliki anak. Selain potensi, sangat mudah mengarahkan anak ke dalam hal kebaikan agar anak tidak mudah terpengaruh hal buruk dari lingkungan sosialnya. Oleh karena itu peran dan tanggung jawab orang tua sangat mempengaruhi bagaimana anak kedepannya, karena pendidikan pertama yang diterima anak ialah dari orangtua.

Meskipun pendidikan pertama anak ialah orangtua, namun penting juga bagi orangtua untuk menitipkan pendidikan anak-anak ke lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Karena dengan begitu, potensi yang dimiliki anak akan terasah dan berkembang dengan baik. Selain potensi, aspek yang dimiliki anak juga ikut berkembang dengan baik, salah satunya ialah aspek sosial emosional anak.

Muhibin (dalam Nugraha dan Yeni, 2015:1.17) perkembangan sosial merupakan proses pembentukan social self (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Dan menurut Hurlock (dalam Nugraha dan Yeni, 2015:1.17) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. "Sosialisasi adalah kemampuan berperilaku yang sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial"

Dalam perkembangan sosial emosionalnya, anak diharapkan dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap usia dan perkembangannya, dan mudah bergaul dengan siapapun. Selain itu agar anak dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya, diharapkan anak dapat mengendalikan perasaan yang dimilikinya saat berhubungan dengan orang disekitarnya.

Tiga komponen yang memungkinkan seseorang membangun dan menjalani hubungan

yang positif dengan teman sebaya, menurut Adam (dalam Susanto, 2017:24) adalah pengetahuan tentang keadaan emosi yang tepat untuk situasi sosial tertentu (pengetahuan sosial), kemampuan untuk berempati dengan orang lain (empati), dan percaya pada kekuatan diri sendiri (locus of control).

Ada banyak cara untuk mengembangkan kemampuan sosial anak salah satunya melalui metode bercerita dengan media interaktif. Daya imajinasi anak dapat ditingkatkan melalui media cerita yang interaktif. Bercerita dengan media interaktif ini dapat menarik perhatian anak dan membuka kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dan mengembangkan imajinasi lebih lanjut. Disinilah sangat dituntut kemampuan guru merancang dan mengembangkan media interaktif.

Sesuai dengan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa program pengembangan yang disajikan dalam bentuk tema dan sub tema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan budaya lokal, dilakukan dalam kegiatan pengembangan melalui bermain dan pembiasaan, dikembangkan dengan memuat unsur-unsur nilai agama dan moral, kemampuan berpikir, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak.

Atas dasar standar tersebut maka media yang digunakan harus dapat menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Media yang dikembangkan dan digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan anak karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media benda nyata (realita), media audio, media visual, media lingkungan sekitar maupun media audio visual, yang dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran pada anak usia dini secara efektif dan menyenangkan.

Media interaktif yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran sosial-emosional anak seperti game interaktif, permainan berbasis IT yang dikembangkan untuk mengenal lingkungan, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Media interaktif berbasis IT ini sangat cocok untuk pengembangan literasi visual pada anak.

Literasi visual mendominasi lebih banyak aktivitas dalam proses pembelajaran. Hampir semua aktivitas belajar melibatkan stimulasi visual. Visual membanjiri para siswa saat ini, sehingga kemampuan mereka membaca, mengerti, menciptakan, menganalisis, dan belajar dari visual menjadi lebih penting daripada sebelumnya (Smalindo, dkk, 2011:69).

Prinsip-prinsip literasi visual ini telah diterapkan dalam media digital yang lebih menarik dan interaktif.

Permasalahan yang dihadapi adalah kemampuan guru menggunakan aplikasi multimedia sederhana masih kurang, sehingga media yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran adalah media konvensional yang dibuat secara manual. Guru membutuhkan pelatihan untuk memberikan stimulasi media interaktif dan pembelajaran yang menarik di bidang pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu Tim Program Pengabdian Masyarakat (PPM) Program Studi PG-PAUD Fakultas Pedagogi dan Psikologi (FPP) Universitas PGRI Adi Buana Surabaya memberikan “Pelatihan Media Interaktif untuk Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini”. Program yang ditawarkan adalah pelatihan pembuatan media interaktif sederhana berbasis aplikasi *power point*. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan serta pendampingan dalam pembuatan media interaktif sehingga guru atau pendidik memiliki kesiapan dalam melaksanakan pembelajaran bagi anak usia dini.

## **METODE**

1. Rancangan pengabdian masyarakat meliputi:

a. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh mitra terkait kompetensi guru dalam pembuatan dan penggunaan media interaktif untuk pembelajaran di bidang pendidikan untuk anak usia dini.

b. Perumusan Masalah

Masih kurangnya kompetensi guru dalam pembuatan dan penggunaan media interaktif untuk pembelajaran di bidang pendidikan untuk anak usia dini.

c. Pemilihan Pemecah Masalah

Tim Pengabdian Pada Masyarakat memberikan pelatihan dalam pembuatan dan penggunaan media interaktif untuk pembelajaran di bidang pendidikan untuk anak usia dini.

4. Perencanaan

Perencanaan materi dan waktu pelaksanaan pengabdian dilakukan oleh Tim Pengabdian dan Mitra.

2. Observasi dan sasaran pengabdian

Mitra sasaran adalah Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya

sebanyak 16 orang. Gambaran data mitra dapat diuraikan sebagai berikut.

Seluruh peserta adalah Guru PAUD Jalur Formal (TK) yang telah memenuhi kualifikasi akademik Pendidik (S1) PAUD. Rata-rata sudah bisa mengoperasikan perangkat komputer, dengan kemampuan standar (bisa). Namun untuk aplikasi multimedia sederhana berbasis *power point*, rata-rata peserta belum bisa, sehingga media yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran adalah media konvensional yang dibuat secara manual.

### 3. Lokasi dan lama pengabdian

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini TK LINTANG, Jalan Kupang Panjaan V No. 76-78 Tegalsari, Kota Surabaya.

Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 08 November s.d. 08 Desember 2021

### 4. Teknik pelaksanaan pengabdian.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan (workshop) pembuatan media interaktif sederhana untuk pembelajaran pengembangan kemampuan sosial anak usia dini berbasis aplikasi sederhana yaitu aplikasi microsoft *power point*. Aplikasi ini dipilih dengan alasan bahwa aplikasi ini cukup sederhana dan mudah digunakan, aplikasi ini juga sudah sangat dikenal oleh pengguna komputer.

Perangkat pendukung yang dibutuhkan adalah personnal komputer (laptop/note book), program aplikasi microsoft *power point*, LCD proyektor, dan jaringan internet.

Peserta dibimbing secara langsung dalam kegiatan pembuatan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Karena pelatihan ini sifatnya workshop maka harus ada produk yang dihasilkan oleh peserta. Produk tersebut berupa media interaktif berbasis *power point* untuk pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Evaluasi dipandang perlu dalam hal ini.

Evaluasi dilakukan dengan 2 (dua) teknik yaitu observasi langsung pada saat pelatihan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta dalam menerapkan langkah-langkah prosedur pembuatan media interaktif. Sedangkan untuk menilai hasil akhir (produk) dilakukan dengan memberikan tugas kepada peserta untuk membuat media interaktif dan dikumpulkan melalui email tim pengabdian pada masyarakat satu minggu setelah program pelatihan selesai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dilaksanakan mulai tanggal 08 November- 08 Desember 2021. Jumlah mitra yang mengikuti kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini sejumlah 16 peserta secara aktif kegiatan dari awal sampai akhir. Secara umum peserta sudah dapat mengaplikasikan aplikasi *power point* dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi langsung diketahui bahwa peserta sudah mampu menerapkan langkah-langkah pembuatan media interaktif yaitu menyiapkan bahan media dengan cara menelusuri sumber bahan di internet, menyimpan bahan ke dalam folder, memilih tema, membuat *background*, memilih obyek-obyek yang sesuai tema, mengilustrasikan obyek sesuai karakternya misalnya binatang dengan sifat dan suaranya, gerakannya, dan sebagainya. Peserta juga sudah mampu membuat hyperlink sesuai dengan penempatan dan lokasi sumber yang diinginkan.

Hasil media yang dibuat oleh peserta: tiga media dapat dikatakan sangat baik, 10 media cukup baik, dan 3 media masih kurang dan perlu perbaikan lanjut.

Jika dikonfirmasi dengan data hasil observasi awal ketiga peserta yang dapat menghasilkan media dengan kategori sangat baik ini adalah memang dari peserta yang memiliki kemampuan mengoperasikan komputer dan aplikasinya di atas kemampuan rata-rata peserta. *Finishing* medianya juga sangat bagus bahkan sudah dapat “menyulap” *power point* seperti media bukan berbasis *power point*. Ilustrasi objek sudah sangat sesuai dengan objeknya. Penerapan prinsip multimedia sudah sangat bagus yaitu meliputi objek visual, *background* visual, audio, suara efek, musik, dan *motion*. Prinsip interaktif juga sudah diterapkan dengan baik, meliputi *navigasi* dan *hyperlink* yang sesuai dengan maksud dan tujuannya. Faktor kemenarikan yang lainnya adalah media yang dihasilkan dapat merangsang daya tarik dan minat anak untuk mencoba. Media yang dihasilkan sudah dapat dikategorikan media untuk belajar secara mandiri.

Sepuluh peserta lainnya baru mampu mengaplikasikan fitur-fitur sederhana dari aplikasi *power point*. Walaupun demikian media yang dihasilkan juga cukup mampu mendukung pembelajaran anak namun masih dibantu oleh guru.

Sedangkan tiga lainnya masih kurang. Kemungkinan peserta pada kategori ini belum memahami cara, teknik, dan prinsip-prinsip pembuatan media interaktif berbasis *power point*.

Memperhatikan hasil tersebut di atas, pada dasarnya dapat dikatakan bahwa hasil dari pengabdian ini mampu memberikan kontribusi berupa pengetahuan dan keterampilan kepada peserta (guru) dalam pembuatan media interaktif sehingga mampu memberikan stimulasi terbaik bagi kegiatan pembelajaran anak usia dini.



## **KESIMPULAN**

Pelatihan Media Interaktif Untuk Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, yang dilaksanakan dalam rangka Program Pengabdian Kepada Masyarakat oleh Progra Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini mampu memberikan kontribusi berupa pengetahuan dan keterampilan kepada peserta (guru) dalam pembuatan media interaktif sehingga mampu memberikan stimulasi terbaik bagi kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Dari hasil kegiatan ini disarankan agar guru memberikan pembelajaran bagi anak usia dini lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi anak baik di sekolah maupun di rumah. Salah satu caranya adalah menggunakan media interaktif. Untuk bisa menghasilkan media interaktif yang lebih menarik disarankan juga agar guru-guru lebih meningkatkan kreativitas dengan lebih banyak melakukan eksplorasi fitur-fitur aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan media interaktif yang lebih menarik.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Pada kesempatan ini kami menyampaikan terimakasih kepada Dr. Marianus Subandowo, MS, selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Dr. Agung Pramujiono, M.Pd., selaku Kepala LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Ketua Gugus KKG-TK Kecamatan Tegalsari Surabaya, Kepala TK Lintang Surabaya, para peserta pelatihan, dan semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Semoga menjadi catatan amal baik bagi kita semua.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco, CA Jossey-Bass.
- Hatta, M.Hs. (2018). *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru*. Sidoarjo. Nizamia Learning Center.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. (2015). *Metode Pengembangan Sosial Emosional. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Permendikbud 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rusman, dkk (2011) *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta. Rajawali.
- Smaldino, S.E., Lowthet, DL., Russel, JD. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning*. (terjemahan oleh Arif Rahman). Jakarta. Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005; Tentang Guru dan Dosen.