

# Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Paint Berbasis IT dalam Pembelajaran

Nurlaela, Erni Munastiwi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Jl. Laksda Adisucipto, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281, Indonesia

\*Corresponding author, email: 19204030051@student.uin-suka.ac.id

## Keywords

Aplikasi Paint  
Creativity  
IT  
Kreativitas  
Paint Application

## Abstract

Creativity is the ability to create new ideas or things. Creativity development can be done by means of IT learning. IT is a medium that can be used as a tool for teachers to convey learning information. IT-based learning can also be done by early childhood, for example learning IT through paint applications. The paint application is an IT-based learning application because in the paint application there is learning such as making geometric shapes, coloring images, and connecting lines. The method used in this study uses a descriptive qualitative approach type method. Miles and Huberman. In this observation the researcher collected data through observations, interviews, and documentation, and these observations were in order to find accurate information about the implementation or application of IT-based learning through the Paint application for early childhood. These observations yield that IT-based learning must be carried out from an early age. IT-based learning carried out in RA uses paint applications because it can develop early childhood creativity because it includes learning to make geometric shapes, color images, and connect lines according to children's wishes.

## Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan yang mampu menciptakan ide-ide atau hal-hal yang baru. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan cara pembelajaran IT. IT merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat untuk guru menyampaikan informasi pembelajaran. Pembelajaran berbasis IT juga bisa dilakukan oleh anak usia dini contohnya belajar IT melalui aplikasi paint. Aplikasi paint merupakan aplikasi yang pembelajaran berbasis IT karena di dalam aplikasi paint tersebut terdapat pembelajaran seperti membuat bentuk geometri, mewarnai gambar, dan menghubungkan garis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode jenis pendekatan kualitatif deskriptif model Miles and Huberman. Dalam pengamatan ini peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan pengamatan tersebut guna untuk mencari informasi yang akurat tentang pelaksanaan atau penerapan pembelajaran berbasis IT melalui Aplikasi Paint untuk anak usia dini. Pengamatan tersebut menghasilkan bahwa pembelajaran berbasis IT harus dilakukan sejak dini. Pembelajaran berbasis IT yang dilakukan di RA tersebut menggunakan aplikasi paint karena dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini karena di dalamnya terdapat pembelajaran membuat bentuk geometri, mewarnai gambar, dan menghubungkan garis sesuai keinginan anak-anak.

**How to cite:** Nurlaela, N., & Munastiwi, E. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Paint Berbasis IT dalam Pembelajaran. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 8(1). 1–7. doi: 10.17977/um027v8i12023p1-7

## 1. Pendahuluan

Pada zaman sekarang, anak lebih cepat menganal dan mengingat saat sedang menjalankan proses pengenalan aplikasi paint. Dalam aplikasi paint ini anak mampu mengenal berbagai gambar, warna, serta bentuk (Hayati et al., 2018. p. 112). Generasi abad-21 adalah keterbukaannya abad globalisasi, pada abad ini anak-anak mengalami perubahan-perubahan pada setiap zamannya. Pada zaman ini anak diharuskan untuk mengembangkan kreativitas, karena abad ini adalah abad industry kreatif (Soetrisno, 2018. p. 1).

Tahap perkembangan yang menandai era sekarang memiliki karakteristik, setiap era memiliki gambar yang menonjol untuk melakukan kegiatan penggunaan teknologi. Pada era ini berkembanglah teknologi elektronik yang digunakan oleh masyarakat untuk bertukarnya sebuah informasi. Masyarakat menganggap bahwa teknologi adalah sebuah kekuatan yang menentukan

aspek kehidupan manusia, dan beranggapan siapa yang dapat menguasai teknologi, maka dialah pemenang (Asmawati, 2013. p. 548).

Menurut Polla (2008) dalam jurnal Dewantik teknologi informasi digunakan sebagai media konvergensi dari komputer, telekomunikasi, serta ilmu pembelajaran. Teknologi informasi ini sebenarnya telah memberikan dampak yang sangat baik pada system pendidikan yang ada di Indonesia, salah satu dampak baiknya yaitu munculnya sebuah paradig baru dalam proses kegiatan belajar mengajar (Dewantik H et al., 2010. p. 2).

Menurut Chaplin, dkk Kreativitas adalah kemampuan yang menghasilkan bentuk dan warna baru, atau memecahkan sebuah masalah dengan menggunakan cara-cara yang baru. Adapun pendapat Munandar menyatakan kreativitas merupakan hubungan dengan kemampuan yang akan menghasilkan hal yang belum pernah dilakukan. (Fitriani & Arvionita, 2019. p. 206).

Aplikasi paint merupakan aplikasi pengelola gambar, bentuk, dan warna. aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk anak-anak usia dini karena aplikasi ini dapat membuat anak tertarik atau lebih semangat untuk belajar karena didalam aplikasi ini terdapat gambar-gambar yang menarik, bentuk-bentuk yang beragam, dan warna-warna yang cantik. Cara-cara penggunaan aplikasi paint adalah: 1. Buka aplikasi Microsoft paint 2. Kemudian klik menu seperti gambar-gambar, bentuk-bentuk geometri, dan warna-warna, 3. Setelah klik bentuk atau gambar, anak-anak mewarnai gambar dan bentuk tersebut sesuai keinginannya (Hayati et al., 2018. p. 113).

Aplikasi paint merupakan program yang ada pada komputer yang digunakan untuk membuat bentuk, dan mewarnai gambar. Aplikasi ini sangat mudah digunakan serta diaplikasikan dengan menarik, adapun gambar bias diprint (Faizah & Mangiri, 2018. p. 15).

Orang tua dan pendidik pada zaman sekarang harus pintar-pintar memberikan rangsangan-rangsangan yang baik untuk anak yang bisa menyesuaikan dengan kemampuan-kemampuan pada setiap anak-anak. Pada intinya stiap anak diberikan kemampuan yaitu untuk berkreasi sejak anak dilahirkan ke dunia. Hal tersebut dapat kita lihat pada saat anak mampu mengeksplor. Pendidikan merupakan bekal untuk anak yang dapat membuat anak untuk mendapatkan ilmu, kemampuan, dan membentuk sikap-sikap anak. (Widiawati et al., 2018. p. 11).

Pembelajaran yang memiliki anak untuk berkreasi sangat bagus apabila dilakukan dengan cara-cara belajar seraya bermain, bermain sambil belajar. Pembelajaran yang seperti ini dapat membuat anak senang, anak tidak akan merasa bosan tetapi anak akan bereksplor dengan setiap hal-hal baru dengan menggunakan alat bermain (Hayati et al., 2018. p. 133).

Dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dapat mengembangkan kreativitas pada anak melalui aplikasi paint yang ada pada komputer, dalam pengembangan teknologi berupa aplikasi paint ini anak mampu mengal berbagai gambar, mengenal banyaknya warna, serta bentuk, dalam aplikasi ini anak mampu menuangkan imajinasi yang mereka ingin tuangkan dengan bentuk gambar, selain itu anak bias memberikan warna-warna yang merka sukai sehingga kita bias melihat sampai mana anak mampu berkreasi dengan imajinasi yang merka tuangkan pada aplikasi paint ini.

Lembaga Raudhatul Athfal Baiturrahman Bima Cirebon merupakan Lembaga PAUD yang dinobatkan sebagai RA unggulan pada tahun 2014. Saat peneliti mendatangi atau mengobservasi lembaga tersebut, lembaga tersebut memang layak dinobatkan sebagai RA unggulan dikarenakan manajemen kurikulum yang didalamnya terdapat dokumen 1 dan 2 terlaksana dengan baik. Dimulai dari guru yang kreatif-kreatif, sarana dan prasarananya sangat memadai, dan proses pembelajarannya mengikuti yang tertera pada kurikulum. Lembaga Raudhatul Athfal Baiturrahman Bima Cirebon juga memiliki manajemen pembelajaran yang menurut peneliti berbeda dengan lembaga-lembaga lain yaitu pembelajaran berbasis IT melalui Aplikasi. Menurut lembaga tersebut bahwa pembelajaran berbasis IT perlu dikenalkan sejak dini karena akan mempengaruhi psikologi anak dan membuat anak semangat dan tidak mudah bosan saat pembelajaran. Maka peneliti ingin mendalami bagaimana menerapkan atau melaksanakan pembelajaran berbasis IT melalui aplikasi tersebut, agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

## 2. Metode

Metode yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif model Miles and Huberman. Peneliti menggunakan model penelitian ini dilakukan secara mengambil dari beberapa sumber yaitu dengan cara membandingkan hasil dari beberapa narasumber agar hasil yang peneliti teliti diinginkan dapat diambil dengan maksimal yaitu dengan mengumpulkan informasi melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi tentang penggunaan aplikasi paint untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini (Sugiyono, 2014. p. 204).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis IT dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini menggunakan aplikasi paint agar terlaksana dengan baik, diikuti oleh anak-anak dengan baik dan terasa mudah. Sumber data yang diambil oleh peneliti untuk mendapatkan data yang maksimal merupakan tenaga pendidik yang terdapat kepala sekolah, guru, dan siswa. Adapun peneliti meneliti dalam pengamatan ini yaitu permasalahan tentang pelaksanaan pembelajaran berbasis IT menggunakan aplikasi paint untuk anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas anak yang ada di RA tersebut. Peneliti melakukan pengamatan di sebuah lembaga yaitu Rudhatul Athfal BBC. Peneliti mengambil data dengan mengumpulkan data melalui berbincang-bincang dengan sumber data, observasi, dan mengambil foto-foto saat pengamatan untuk memperkuat dan melengkapi hasil dari penelitian tersebut

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti yang dilakukan di sebuah lembaga RA Baiturrahman Bima Cirebon, RA Biaturrahman Bima Cirebon telah melaksanakan pembelajaran berbasis IT untuk anak-anak usia dini karena informasi yang didapat dari kepala sekolah bahwa pembelajaran berbasis IT harus dikenalkan sejak dini agar kreativitas anak sudah terbentuk dengan baik.

Menurut Nunuk Suryani dalam Jurnalnya mengatakan bahwa pembelajaran berbasis IT dilakukan sejak dini itu sangat baik karena dapat mempengaruhi psikologi siswa dengan baik yaitu dapat merangsang keinginan anak untuk belajar dengan hal yang baru (Suryani, 2016, p. 186).

Sedangkan menurut Erma dalam jurnalnya mengatakan bahwa pembelajaran berbasis IT ini dapat menarik anak untuk semangat belajar (Novitasari et al., 2013, p. 38). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis IT dilaksanakan sejak usia dini itu sangat baik karena pembelajaran berbasis IT dapat mempengaruhi psikologi-psikologi yang baik untuk siswa yang dapat merangsang atau memiliki ketertarikan untuk anak semangat belajar. Pembelajaran berbasis IT yang dilakukan di RA Baiturrahman yaitu pembelajaran yang menggunakan aplikasi yaitu aplikasi paint. Aplikasi paint merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis IT kepada anak-anak karena di dalam aplikasi tersebut terdapat pembelajaran seperti membuat bentuk-bentuk geometri, mewarnai gambar, dan menghubungkan garis. Peran guru dalam pelaksanaan Pembelajaran berbasis IT di RA Baiturrahman Bima Cirebon sangatlah penting karena saat pembelajaran berbasis IT untuk anak-anak, anak-anak tetap harus dalam pantauan atau arahan guru agar anak-anak dapat belajar dengan maksimal dan tidak melakukan hal yang berbahaya karena di saat pembelajaran IT terdapat kabel-kabel yang dapat membeahayakan untuk anak. Saat pembelajaran berbasis IT, guru memberitahu bagian-bagian dari computer kepada anak-anak seperti layar, mouse, dan keyboard.

Tujuan pembelajaran berbasis IT yang dilaksanakan di RA Biaturrahman Bima Cirebon yang pembelajaran berbasis IT nya menggunakan aplikasi yaitu aplikasi paint, untuk mengembangkan kreativitas anak-anak karena menurut hasil wawancara bahwa pembelajaran berbasis IT menggunakan aplikasi yaitu aplikais paint salah satu media yang dapat mengembangkan kreativitas anak dan menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan tidak hanya dikembangkan melalui guru hanya memberikan tugas seperti memberikan gambar lalu anak-anak mewarnainya, memberikan tugas untuk anak menghubungkan gambar lalu mewarnainya, memberikan tugas meronce, dan lain-lain, namun kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui media IT yaitu computer yang menggunakan aplkais yaitu paint karena tentu saja pembelajaran berbasis IT untuk anak-anak berbeda dengan pembelajarn berbasis IT untuk orang dewasa, maka di sinilah peran guru RA itu sangat penting dan pembelajaran IT untuk anak-anak harus dipantau oleh guru.

Menurut Asep dalam Jurnalnya mengatakan bahwa kreativitas merupakan potensi yang terdapat pada diri anak yang mampu menciptakan ide-ide baru atau mampu memecahkan masalah dengan baik (Ardiyanto, 2017, p. 38). Sedangkan Menurut Aris Priyanto dalam jurnalnya mengatakan bahwa kreativitas adalah bakat yang harus dikembangkan pada sedini mungkin yang bisa dilakukan melalui bermain seraya belajar (Aris Priyanto, 2014, p. 41). Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak yang mampu menciptakan hal-hal yang baru yang harus dikembangkan sejak anak masih usia dini.

Adapun pelaksanaan Pembelajaran berbasis IT menggunakan Aplikasi paint yang dilaksanakan di RA Baiturrahman Bima Cirebon yaitu dilakukan setiap hari sabtu yaitu secara bergantian karena di RA Baiturrahman Bima Cirebon memiliki 2 kelas untuk kelompok A dan 2 kelas untuk kelompok B. Pada pembelajaran berbasis IT ini memiliki guru khusus bukan guru kelas maka seorang guru tersebut membuat jadwal atau perencanaan untuk mengatur pelaksanaan pembelajaran berbasis IT tersebut agar berjalan dengan baik dan teratur. Namun pembelajaran berbasis IT menggunakan aplikasi paint ini disesuaikan dengan usia anak, agar anak tidak merasa sulit saat pembelajaran berbasis IT tersebut. Berikut pelaksanaan pembelajaran berbasis IT berbasis aplikasi paint di RA Baiturrahman Bima Cirebon:

Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran IT di Raudhatul Athfal BBC	
Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, menurut narasumber bahwasannya setiap guru harus menyiapkan Rancangan Perencanaan Pembelajaran Mingguan, Rancangan Perencanaan Pembelajaran Harian, dan Lembar penilaian yang sesuai dengan kurikulum yaitu tema-tema dan bagian dari tema tersebut guna untuk mempermudah seorang pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran IT. Dan pembelajaran berbasis IT merupakan pembelajaran yang dilakukan hanya 1 kali dalam seminggu yaitu hari sabtu.	
Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis IT	
Pembelajaran Awal	Pembelajaran awal, seorang guru dan anak-anak melakukannya dengan senam bersama. Kemudian masuk ke dalam kelas melakukan berdo'a terlebih dahulu. Kemudian guru dan anak-anak melakukan muroja'ah yaitu mengulang kembali hafalan-hafalan yang sudah dihafalkan seperti hafalan surat pendek, hadits, do'a-do'a harian, dan asmaul husna.
Pembelajaran IT Menggunakan Aplikasi Paint	Pada Pelaksanaan ini guru kelas A dan B mereangkan tentang apa yang ingin dibahas pada hari itu. Kemudian guru kelas memberikan tugas seperti menebalkan huruf hijaiyah untuk kelas A dan Membuat atau menulis huruf Hijaiyah untuk kelas B. Setelah pembelajaran di kelas selesai, guru khusus pembelajaran IT menyiapkan apa yang akan dipelajari hari itu, setelah sudah diapkan kemudian guru IT memanggil kelas yang akan memulai dahulu yaitu kelas A. anak-anak dipanggil sebanyak 2 orang karena IT di RA tersebut hanya memiliki 2 komputer. Anak-anak dipersilahkan duduk untuk mengikuti arahan dari guru, setiap guru IT memegang 1 anak agar anak terpantau. Pembelajaran IT menggunakan aplikasi paint disesuaikan dengan usianya, jika kelas A guru memberikan pembelajaran seperti membuat bentuk geometri lalu anak-anak mewarnainya, namun sebelum dilaksanakan guru IT terlebih dahulu memberitahukan bagian-bagian computer pada anak. Setelah itu anak-anak melakukan pembelajaran berbasis IT menggunakan aplikasi paint yaitu anak-anak memegang mouse dan guru memberitahukan cara pembelajarannya dan mengarahkan. Kemudian setelah anak-anak sudah membuat bentuk geometri, anak-anak mewarnai bentuk tersebut sesuai dengan keinginannya. Kemudian setelah kelas A semua sudah belajar IT, guru IT memanggil anak-anak kelas B. Pelaksanaan untuk kelas B sama dengan kelas A, namun hanya berbeda pada materi pembelajarannya yaitu untuk kelas B menghubungkan garis menjadi sebuah gambar yang sempurna. Tak lupa pula guru IT memberikan cara mengerjakannya dan mengarahkannya. Setelah anak-anak berhasil menghubungkan garis menjadi sebuah gambar yang sempurna anak-anak mewarnai gambar tersebut sesuai dengan keinginannya. Setelah semua anak-anak mendapatkan giliran untuk belajar IT, anak-anak kembali ke kelas masing-masing dan lanjut belajar dengan guru kelasnya masing-masing.
Pembelajaran Pertengahan	Pada pembelajaran pertengahan ini yaitu kegiatan untuk berhenti sejenak atau istirahat. Kegiatan ini anak-anak dan guru melakukan makan bersama dan bermain bersama. Namun sebelum itu guru dan anak-anak melakukan berdo'a terlebih dahulu, kemudian anak-anak belajar mengantri untuk membersihkan tangannya. Setelah selesai makan, anak-anak bermain bersama didalam maupun diluar kelas.
Pembelajaran Akhir	Pada pembelajaran akhir ini, guru mengulas apa yang sudah dilaksanakan saat pembelajaran pada hari itu yaitu melakukan tanya jawab dengan anak-anak. Kemudian guru memberikan hadiah kepada anak-anak yang telah berhasil melaksanakan atau selesai melaksanakan kegiaatan dengan baik. Kemudian berdo'a pulang bersama.

Berikut gambar wawancara dan observasi peneliti dengan salah satu pendidik di RA Baiturrahman Bima Cirebon adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Wawancara dengan Salah Satu Pendidik**



**Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran IT melalui Aplikasi Paint**

### **3.1. Pengembangan Kreativitas**

Menurut Ade dalam jurnalnya kreativitas merupakan menciptakan hal-hal atau ide-ide yang baru. Menurutnya juga bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan bermain karena dengan bermain anak-anak merasa senang, dan mampu menghasilkan atau memberikan informasi secara nyata (Ade Holis, 2016, p. 25). Sedangkan Menurut Diana mengatakan bahwa kreativitas merupakan potensi yang sangat penting untuk dikembangkan karena akan mempengaruhi prestasi pada akademiknya (Fakhriyani, 2016, p. 193).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pengembangan kreativitas merupakan pengembangan yang harus dilakukan sejak dini agar potensi-potensi anak dapat berkembang dengan baik yang dapat dilakukan dengan cara bermain seraya belajar contohnya seperti pembelajaran berbasis IT melalui aplikasi paint ini. Berdasarkan observasi, RA Baiturrahman Bima Cirebon menerapkan pembelajaran berbasis IT bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, agar kreativitas anak terbentuk dengan baik. Pengembangan kreativitas membutuhkan seorang untuk sebagai fasilitator dan motivator anak yaitu orang tua, guru, dan lingkungan masyarakat.

### **3.2. Ilmu Teknologi**

Menurut Rita dalam Jurnalnya IT merupakan alat yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru karena akan memudahkan guru menyampaikan informasi dan memudahkan anak untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Rahmaniati, 2015, p. 65).

Sedangkan menurut Restu dalam Jurnalnya mengatakan bahwa IT merupakan sarana pembelajaran yang menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa

IT merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi atau informasi.

Berdasarkan observasi yang peneliti amati bahwa pembelajaran menggunakan berbasis IT di RA Baiturrahman Bima Cirebon melalui aplikasi paint karena dapat mempermudah anak untuk belajar berbasis IT dan mampu mengembangkan kreativitas anak.

### 3.3. Aplikasi Paint

Aplikasi paint merupakan aplikasi yang berbasis IT yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini karena di dalam aplikasi paint tersebut terdapat pembelajaran seperti membuat bentuk geometri, mewarnai gambar-gambar, dan menghubungkan garis. Dengan pembelajaran berbasis IT melalui aplikasi paint yang dilakukan di RA tersebut membuat anak merasa senang dan dapat mengembangkan kreativitas anak karena aplikasi paint berbasis IT merupakan hal yang belum pernah anak-anak lakukan.

## 4. Simpulan

Berdasarkan Hasil penelitian bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis IT menggunakan aplikasi paint karena kreativitas anak usia dini harus dikembangkan sedini mungkin agar potensi-potensi pada diri anak berkembang dengan baik. Pembelajaran berbasis IT juga harus dilakukan sejak dini karena tidak hanya orang dewasa yang harus mampu menggunakannya akan tetapi anak-anak juga harus mampu menggunakannya karena pembelajaran berbasis IT dapat mengembangkan kreativitas anak contohnya menggunakan aplikasi paint yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini karena di dalam aplikasi tersebut terdapat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak yaitu anak-anak dapat membuat bentuk-bentuk geometri, mewarnai gambar-gambar, dan menghubungkan garis sesuai dengan keinginan anak. Pembelajaran berbasis IT untuk anak-anak tentu saja berbeda dengan pembelajaran berbasis IT untuk orang dewasa. Pembelajaran berbasis IT untuk anak-anak, guru harus memberikan pembelajaran yang menarik contohnya melalui aplikasi paint tersebut dan guru harus memantau atau mengawasi anak-anak dengan baik.

## Rujukan

- 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](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>
- Aris Priyanto. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Asmawati, L. (2013). Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 547–561.
- 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.
- Faizah, N., & Mangiri, H. S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak dengan Pembelajaran Menggambar Menggunakan Program Paint Pada Anak Kelompok A Di TK Negeri Pembina Semarang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.582>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fitriani, D., & Arvionita, N. (2019). *Aplikasi Kegiatan Main Finger Painting Dalam Peningkatan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini*. VI, 204–217.
- Hayati, T., Kurniawati, M., & Witorsa, R. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Visual melalui Aplikasi Paint. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 109–116.
- Novitasari, E., Pur, S., & Toro, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik Untuk Kelas Viii Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 37–45.
- 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.
- Soetrisno. (2018). Pengembangan Aplikasi Menggambar Imitasi Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Visual pada Anak. *Seni Budaya Dan Desain-STANSA 2018*, 281–293.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta.

- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186-196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- 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 Balongpanggung. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 10-24. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3845>