



## PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI GAMBAR “POWTOON” BAGI GURU PAUD

Waode Eti Hardiyanti<sup>1\*</sup>, Muhammad Ilham<sup>2</sup>, Waode Ekadayanti<sup>3</sup>, Jafarudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Jl. Jend. Sudirman No.6, Dulalowo Tim., Kota Tengah, Kota Gorontalo, Gorontalo 96128

<sup>2</sup>PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, IAIN Kendari, Sulawesi Tenggara, Indonesia

Jl. Sultan Qaimuddin No.17, Baruga, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara 93563

<sup>3</sup> PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Tenggara, Indonesia

Jl. Kapt. Piere Tendean No.109, Baruga, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara 93563

\*e-mail: waodeeti50@gmail.com

artikel masuk: 11 September 2020; artikel diterima: 31 Oktober 2020

---

**Abstract:** This community service aims to maximize online learning activities in preschool, especially during and after the pandemic of COVID-19. Preschools teachers must be able to utilize technology as learning, one of these technologies is Powtoon application to create animated video images that can be made in accordance with the learning themes and interest of children by presenting moving images. The method uses tutorial lectures using PowerPoints, the Powtoon application and discussion with participants. Participants in this activity were 25 of preschool and elementary teachers from Kingdom Academy School. The results of this activity are 1) the teachers become more confident and motivated using technology, 2) the teachers can design simple learning videos that are interesting and appropriate to the learning themes, 3) the teachers can design interactive videos and involve the children in learning.

**Keywords:** Online learning; powtoon; early childhood education teachers

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran daring di PAUD khususnya selama dan setelah pandemik COVID-19. Guru-guru PAUD harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dengan tepat, salah satunya adalah aplikasi powtoon untuk membuat media video animasi gambar yang dapat dibuat sesuai dengan tema dan minat anak dalam pembelajaran dengan menyajikan gambar-gambar yang bergerak. Metode pengabdian menggunakan ceramah tutorial dengan bantuan Power Point, aplikasi powtoon dan diskusi dengan peserta. Peserta kegiatan merupakan 25 guru-guru PAUD dan SD di sekolah Kingdom Academy. Hasil dari kegiatan ini adalah 1) guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi menggunakan teknologi, 2) guru dapat merancang dan membuat video animasi pembelajaran sederhana yang menarik sesuai tema dan kebutuhan anak, 3) guru dapat merancang video interaktif dan melibatkan anak dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Pembelajaran daring; *powtoon*; PAUD

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh setiap makhluk hidup khususnya manusia yang dilakukan agar mereka dapat terarah dalam melakukan segala kegiatan karena pendidikan dapat membantu setiap insan manusia dalam mendapatkan pengetahuan salah satunya dalam hal mendapatkan prestasi dan juga memilah apa saja yang baik dan tidak baik untuk dilakukan. Melalui pendidikan manusia dapat bersosialisasi dengan baik karena pendidikan mengajarkan kita sebagai insan manusia beradaptasi, berkomunikasi dengan baik. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan anak, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan.

Pendidikan di Indonesia mengenal tiga jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah dan jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dapat dikategorikan sebagai pendidikan pra-sekolah atau pendidikan dasar, memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya dikarenakan PAUD merupakan fondasi bagi dasar perkembangan kepribadian dan kemampuan anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar anak, sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya (Haug, 2014).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14 tentang sistem Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) mengembangkan potensi anak secara komprehensif dan holistik. Posisi anak usia dini disatu pihak berada pada masa yang sangat penting dalam mengembangkan potensi untuk masa depannya, akan tetapi bila perkembangannya tidak dioptimalkan dengan baik maka dapat mempengaruhi tumbuh kembangnya. Pemberian rangsangan melalui PAUD perlu dilakukan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi juga cerdas pada aspek-aspek lain seperti kehalusan budi dan berinteraksi dalam kehidupannya (Masdudi, 2015).

Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak selanjutnya dikarenakan PAUD merupakan fondasi bagi dasar perkembangan kepribadian dan kemampuan anak. Akan tetapi, pandemik COVID-19 mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah atau pembelajaran daring, yang telah mengubah pola kehidupan setiap orang, termasuk anak-anak. Proses perkembangan dan pembelajaran anak usia dini tengah menghadapi perubahan yang diakibatkan adanya wabah pandemik yang sangat berbahaya yaitu wabah COVID-19 yang melanda dunia dan Indonesia khususnya. Wabah COVID-19 atau Coronavirus Disease merupakan penyakit menular yang pada Desember tahun 2019 ditemukan di Wuhan, China, dan menyebabkan pandemik global hampir di seluruh negara. Penyebaran wabah ini tergolong sangat cepat dan dalam waktu kurang lebih tujuh bulan telah menginfeksi lebih dari dua belas juta orang di dunia (*World Health Organization*, 2020). Secara umum, gejala yang ditimbulkan COVID-19 terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari yang tidak menunjukkan gejala sama sekali, gejala ringan seperti demam dan flu, gejala sedang mual dan muntah hingga sangat parah yaitu *pneumonia*. Dikarenakan beragamnya gejala yang muncul dari virus menyebabkan banyak orang yang tidak menyangka terpapar oleh virus ataupun banyaknya orang yang menganggap mereka memiliki virus ini meskipun mungkin saja tidak. Hal inilah yang menjadikan virus ini semakin mudah menyebar sebab orang bisa saja berpindah-pindah tempat

ataupun menggunakan transportasi umum tanpa menyadari bahwa mereka membawa virus tersebut dalam diri mereka kemanapun berada dan berakibat menularkan pada orang lain.

Pandemik COVID-19 tidak hanya mengubah susunan kehidupan orang dewasa, tapi juga anak-anak yang harus mengalami perubahan dalam kehidupannya. Perubahan yang mendasar terjadi adalah pada rutinitas anak yang tidak lagi sama khususnya tidak dapat berkumpul dengan teman-teman di sekolah. Anak menjadi kekhawatiran dapat menyebarkan virus ini dikarenakan mereka dapat menjadi carrier atau pembawa virus (Yulianingsih, Hayati, Kurnia, & Nursihah, 2020), dimana mereka tidak menunjukkan gejala atau asymptomatic, hal inilah yang dikhawatirkan karena dapat menularkan pada kelompok usia yang rentan seperti ibu hamil, orang yang memiliki penyakit kronis, dan usia di atas enam puluh tahun. Akan tetapi, penelitian yang dilakukan oleh Cai *et al.*, (2020), menunjukkan bahwa virus ini tidak membedakan usia, kanak-kanak, remaja maupun dewasa.

Pencegahan penyebaran virus COVID-19 harus dilakukan sedini mungkin dari anak yang bisa terjadi tanpa gejala. Hal ini, dikarenakan anak memiliki kecenderungan untuk menunjukkan afeksi yaitu keinginan untuk memeluk, mencium dan menunjukkan kasih sayang dengan kontak fisik. Untuk dapat membangun hubungan yang positif dengan anak sangat penting untuk membangun afeksi. Dengan keadaan ini, banyak pelajaran yang dapat dipetik baik selama masa pandemik maupun setelahnya. Salah satunya adalah penggunaan pembelajaran daring atau online sangat dibutuhkan dan dapat dilakukan dimanapun.

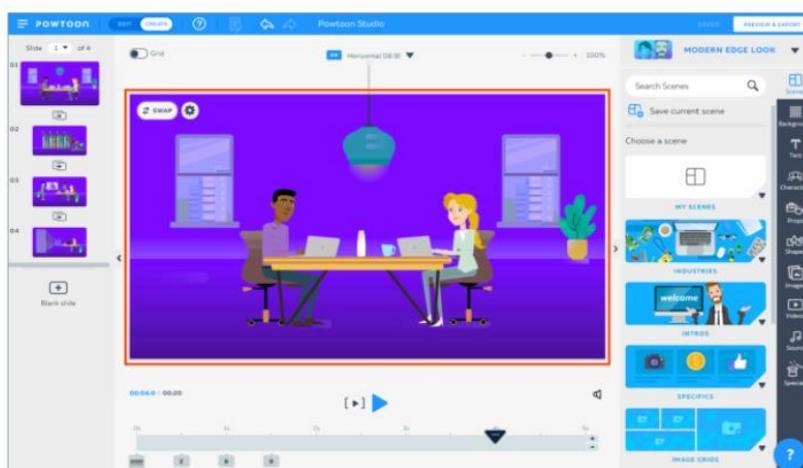
Untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran daring di PAUD, guru-guru PAUD harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai media dengan tepat. Media adalah sumber belajar yang dijadikan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran adalah pemanfaatan media video animasi gambar yang dapat dibuat sesuai dengan tema dan minat anak dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan media animasi dengan secara empiris dapat menambah kosakata seorang anak. Selain itu, video animasi gambar merupakan pembelajaran yang efektif menarik perhatian untuk mempengaruhi sikap maupun tingkah laku bagi anak. Media animasi salah satu cara yang mudah untuk digunakan dalam setiap tema pembelajaran PAUD, yang cukup sederhana karena pengolahan gambar yang menarik dan berwarna disesuaikan dengan karakter ditampilkan sehingga anak mampu mengetahui tentang tema-tema yang diajarkan. Penggunaan media beragambar (visual) sangat efektif diberikan karena disukai anak dan anak dapat dengan mudah dilatih untuk peningkatan kemampuan kognitif dan bahasa anak (Putra & Negara, 2017).

Animasi gambar adalah gambar bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang telah disusun secara beraturan. Animasi dinyatakan sebagai gambar karena penyajian beberapa gambar, dinyatakan sebagai gambar gerak karena menyajikan gambar-gambar yang bergerak dan berfungsi sebagai simulasi karena animasi terdiri dari objek atau gambar yang dapat menggambarkan simulasi (Utami, 2011). Teknik pembuatan animasi telah berubah seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Media animasi juga termasuk jenis media audio visual.

Dalam proses belajar anak fungsi penggunaan media dapat membangkitkan keinginan dan minat anak dalam kegiatan belajar (Rosdiana, 2018). Fungsi yang pertama adalah fungsi atensi dimana media visual digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai dalam pembelajaran. Kedua, fungsi afektif dari media visual digunakan agar siswa memiliki rasa senang ketika belajar, karena belajar dengan menggunakan teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual yang ditampilkan dapat mengunggah emosi dan sikap anak. Selanjutnya, fungsi kognitif yang memuat lambang visual atau gambar untuk dapat memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dan yang terakhir adalah fungsi kompetansoris dari media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks. Dengan media visual dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Aplikasi *powtoon* merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat video animasi (Gambar 1). *Powtoon* merupakan singkatan dari *PowerPoint* dan *Cartoon* yang berfungsi untuk memberikan presentasi yang menarik minat bagi semua orang melalui animasi. *Powtoon* dapat diakses melalui website <https://www.powtoon.com/> dimana setiap individu dapat melakukan registrasi dan langsung menikmati fitur-fitur yang tersedia. Perangkat lunak animasi ini merupakan salah satu yang terdepan di dunia, *user-friendly* dan paling intuitif. Dengan *powtoon*, siapapun dapat membuat video animasi yang menarik dengan tampilan dan nuansa profesional, guna meningkatkan komunikasi baik di dalam kelas ataupun ditempat kerja.



**Gambar 1. Aplikasi Powtoon**

Pelatihan penggunaan aplikasi powtoon pada guru bertujuan untuk melatih guru PAUD menggunakan teknologi dalam pembelajaran khususnya selama dan setelah pandemik COVID-19. Selain itu, membekali guru-guru PAUD dalam penggunaan teknologi khususnya pembuatan video animasi gambar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar dan bermain bagi anak usia dini yang juga merupakan indikator penting untuk menunjang keberhasilan anak dimasa depan.

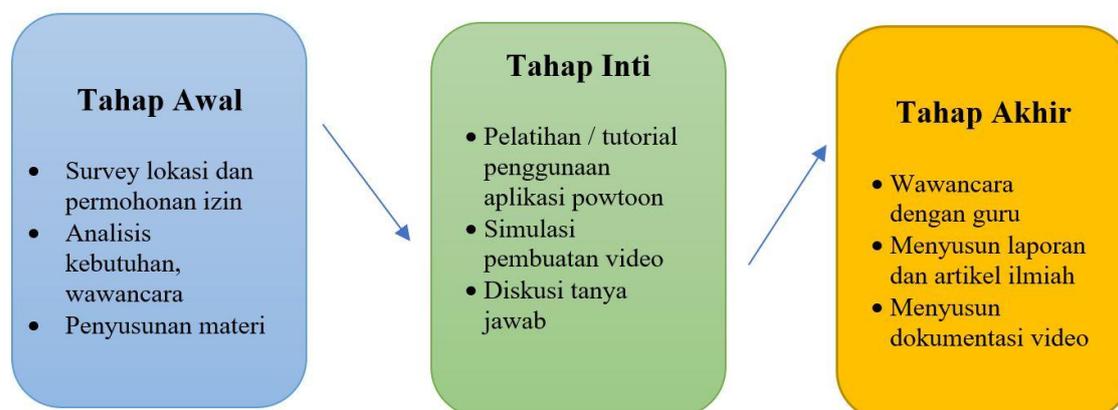
Diharapkan dengan kemudahan yang ditawarkan oleh powtoon, guru dapat memanfaatkan untuk membuat video animasi yang dapat ditampilkan bagi anak. Aplikasi ini menjanjikan perubahan dan manfaat untuk pembelajaran abad 21, dimana teknologi terintegrasi dalam pembelajaran.

## **METODE**

Khalayak yang menjadi sasaran strategis dalam pengabdian ini adalah guru-guru yang akan melaksanakan pengajaran daring selama masa pandemik COVID-19 di Yayasan Sekolah Kingdom Academy Kota Kendari, sebanyak 25 orang. Adapun waktu kegiatan berlangsung selama 1 hari yaitu pada hari Sabtu tanggal 18 Juli 2020 bertempat di Sekolah *Kingdom Academy*, Kota Kendari.

Metode kegiatan pada pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan penting yaitu tahap awal, inti dan akhir seperti ditampilkan pada gambar 2. Pada tahap awal, pelaksana menganalisis lokasi, kebutuhan dan materi yang dibutuhkan oleh guru. Sekolah yang dipilih merupakan sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran daring kepada anak usia dini. Selanjutnya, guru mendapat

bimbingan secara intensif pada tahap kedua, dimulai dengan pengenalan aplikasi hingga pembuatannya yang dibimbing langsung oleh narasumber. Pada tahap terakhir, guru dan pelaksana kegiatan melanjutkan komunikasi melalui Whatsapp dan email terkait dengan hasil kegiatan, pelaporan dan kebutuhan dokumentasi.



**Gambar 2. Metode Pelaksanaan**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat pada awalnya diperuntukkan bagi guru PAUD namun pada kenyataan beberapa guru yang mengajar di Sekolah Dasar juga ikut bergabung untuk mempelajari pembuatan video melalui Powtoon. Adapun tahapan kegiatan pengabdian yang telah terlaksana adalah sebagai berikut:

### Tahap Awal Pengabdian

Survei lokasi menjadi langkah awal dalam melaksanakan pengabdian ini. Pada tahap ini, kepala sekolah diwawancarai untuk menanyakan kebutuhan dan kendala yang dialami oleh pihak sekolah dalam menghadapi pembelajaran dari rumah. Dari pertemuan singkat ini, diketahui bahwa kepala sekolah dan guru tidak mengetahui aplikasi Powtoon yang merupakan aplikasi pembuatan video animasi. Salah satu guru mengatakan “selama ini kami hanya mengambil video atau animasi yang berasal dari youtube karena kesulitan untuk membuat video animasi sendiri”.

### Tahap Pelaksanaan

Pengabdian diawali dengan acara pembukaan dan perkenalan pelaksana pengabdian. Acara di buka oleh Kepala Sekolah pada pukul 08.30 Pagi. Pembukaan dan perkenalan dilaksanakan ± 30 Menit. Selanjutnya, materi pelatihan disampaikan kepada masyarakat tentang pelatihan pembuatan video animasi gambar bagi guru PAUD untuk mendukung pembelajaran dari rumah selama pandemik COVID-19.

Gambar 3 menunjukkan bahwa pemateri secara intens membantu setiap guru yang masih mengalami kendala untuk membuat animasi *powtoon*, misalnya saat ingin login atau menggunakan *tools* yang tersedia pada aplikasi *powtoon*. Hal ini penting untuk memastikan semua guru mendapat kesempatan untuk bisa berhasil dalam membuat video animasi mereka. Perlu diketahui pula bahwa tingkat pemahaman setiap guru tentang teknologi sangat beragam sehingga ada beberapa beberapa guru yang perlu pendampingan secara langsung.

Materi disampaikan dan kemudian disambung dengan tutorial pembuatan video. Setelah materi disampaikan, sesi tanya jawab atau diskusi untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyampaikan pertanyaan. Pelaksanaan diskusi dan tanya jawab dilaksanakan  $\pm$  30 menit.

Pemaparan materi *powtoon* disampaikan dengan memperlihatkan tutorial langsung pembuatan video animasi seperti pada gambar 4. Setiap langkah ditunjukkan dengan detail mulai dari mengunjungi *website powtoon* hingga mengenalkan setiap *tools* utama yang tersedia.



**Gambar 3. Proses Login dan Tutorial Powtoon**



**Gambar 4. Pemaparan Materi dan Diskusi**

#### **Tahap Akhir**

Kegiatan pengabdian ditutup dengan penyerahan sertifikat kepada pemateri dari Kepala Sekolah Kingdom Academy dan juga foto bersama dengan seluruh peserta kegiatan.

Gambar 5 menunjukkan bahwa dari 25 guru yang mengikuti pelatihan pembuatan video animasi *Powtoon* mengatakan akan menggunakan video animasi sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran daring. Terlihat pula bahwa sebelum kegiatan pelatihan ini, hanya lima guru yang merasa percaya diri membuat video animasi dan akan menggunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi, setelah mengikuti pelatihan pembuatan video animasi menggunakan *powtoon*, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dan kemauan untuk menjadikan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran baik daring dan luring. Luaran atau output lainnya yang diperoleh dari kegiatan ini adalah guru PAUD merasa lebih percaya diri untuk menggunakan teknologi

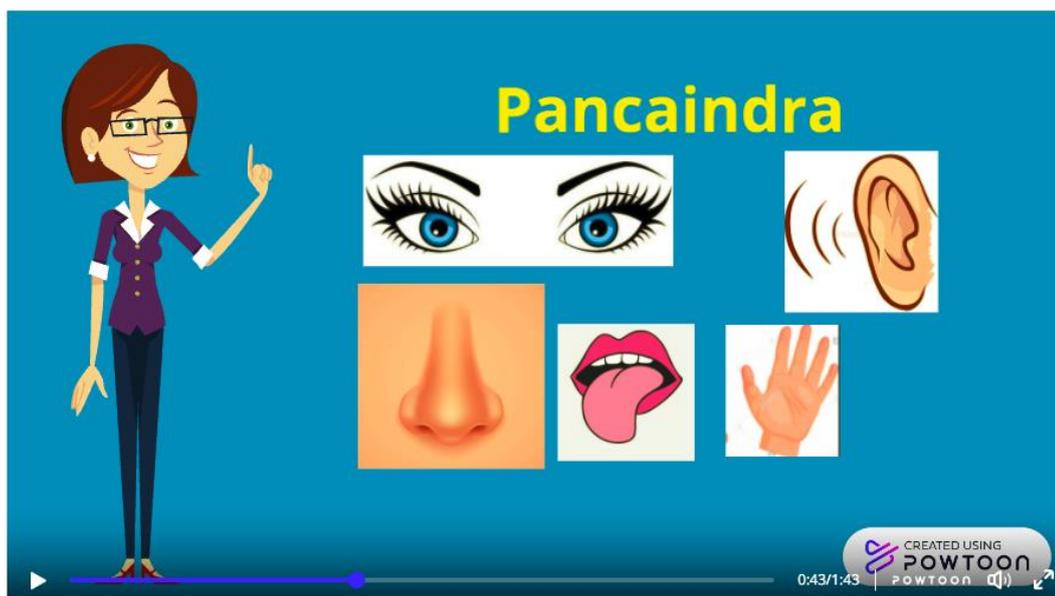
sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Guru-guru tersebut bahkan langsung melakukan tutorial untuk membuat video animasi gambar tersebut. Guru-guru di sekolah tersebut menyatakan bahwa dengan adanya pandemik yang sedang terjadi mereka merasa dipaksa untuk memahami dan menggunakan teknologi untuk dapat mengajar. Akan tetapi, sebagian dari mereka belum sepenuhnya mengetahui penggunaan teknologi. Oleh karena itu, pengabdian yang bertema pelatihan penggunaan teknologi untuk membuat video, dimaknai sebagai upaya yang nyata untuk mendukung guru-guru tersebut. Hal ini membuat mereka merasa diberi dukungan dan kepercayaan diri untuk meningkatkan kemampuan mereka.



**Gambar 5. Grafik kuesioner Guru dalam Penggunaan Video Animasi**

Manfaat lainnya dari kegiatan ini adalah guru dapat memahami bahwa meskipun pembelajaran dilakukan dari rumah, guru dapat membuat materi atau pembahasannya lebih jelas dan menarik. Pembuatan video yang menggunakan animasi menarik tidak hanya dapat dinikmati visualnya tetapi juga audio yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran. Pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak dapat meningkatkan kualitas hasil belajar anak. Guru pun diharapkan lebih produktif dan positif menyikapi keadaan pandemik saat ini. Bila guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan teknologi selama pembelajaran hal ini dapat secara langsung membangkitkan mood atau perasaan anak untuk lebih positif. Sehingga, guru dan anak dapat belajar dengan perasaan senang dan tetap produktif selama pandemik.

Selain itu, guru juga diajarkan untuk dapat mengajak anak dalam membuat video dengan memasukkan gambar anak sebagai salah satu media pembelajaran yang dijadikan animasi. Hal ini akan mendorong partisipasi dan motivasi anak dalam pembelajaran karena mereka merasa diikuti dan menjadi bagian dari pembelajaran (Hardiyanti, Ilham, Suziman, & Astriyani, 2020). Anak dapat mendesain foto mana yang mereka inginkan untuk dijadikan objek dalam video animasi ini. Hal ini juga dapat menjadi penilaian keaktifan dan keikutsertaan anak dalam pelajaran dengan memberikan pendapat dan ide mereka seperti pada gambar 3 dimana objek mata, hidung, lidah, telinga, dan kulit dapat diganti dengan foto anak atau foto yang sesuai dengan ide anak seperti terlihat pada gambar 6.



**Gambar 6. Video Animasi Powtoon**

Salah satu luaran lain dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menyusun artikel ilmiah ke jurnal ISSN. Hal ini untuk mendorong guru-guru yang ada di seluruh Indonesia baik di kota ataupun dipelosok desa untuk memaksimalkan pembelajaran dari rumah selama pandemik dengan memanfaatkan penggunaan teknologi. Selain itu, penyusunan laporan dan dokumentasi kegiatan juga dilakukan untuk memenuhi seluruh luaran kegiatan ini.

### **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan tema “Pelatihan Pembuatan Video Animasi *Powtoon* bagi Guru PAUD” di sekolah *Kingdom Academy*, kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara telah terlaksana dengan baik. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan juga meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini, sehingga memasukkan video animasi buatan guru dalam pembelajaran bukan lagi menjadi hal yang tidak mungkin dilakukan. Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda untuk membekali dan meningkatkan kemampuan guru dengan perkembangan teknologi. Selanjutnya, tema dalam kegiatan berikutnya dapat divariasikan dalam penggunaan aplikasi teknologi lainnya sehingga guru bisa terus menerapkan konsep *lifelong learner* atau pembelajar sepanjang hayat, sekaligus memotivasi anak untuk selalu belajar dan berusaha. Untuk kegiatan selanjutnya diharapkan jumlah peserta dapat ditingkatkan dan guru yang dilibatkan tidak hanya berasal dari PAUD dan SD tetapi juga kejenjang lainnya yaitu SMP dan SMA.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Animasi Dalam Pembelajaran. (2011). *Majalah ilmiah pembelajaran*.
- Cai, J., Xu, J., Lin, D., Yang, Z., Xu, L., Qu, Z., ... Zeng, M. (2020). A Case Series of children with 2019 novel coronavirus infection: clinical and epidemiological features. *Clinical Infectious Diseases : An Official Publication of the Infectious Diseases Society of America*. <https://doi.org/10.1093/cid/ciaa198>

- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Suziman, A., & Astriyani, A. (2020). Penggunaan Emoji Untuk Meningkatkan Perilaku Baik (*Well-Being*) dan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i2.653>
- Haug, B. S. (2014). Inquiry-Based Science: Turning Teachable Moments into Learnable Moments. *Journal of Science Teacher Education*. <https://doi.org/10.1007/s10972-013-9375-7>
- Masdudi. (2015). Karakteristik Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.24235/awlad.v1i2.739>
- Putra, I. K.A., & Negara, I. G. A. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran quantum menggunakan media film animasi terhadap perkembangan kemampuan kosakata pada anak kelompok B di TK Gugus Jempiring kecamatan denpasar barat tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/PAUD.V5I1.11558>
- Rosdiana, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.95>
- World Health Organization. (2020). *WHO Coronavirus Disease (COVID-19) Dashboard*.
- Yulianingsih., Hayati, Y., Kurnia, T., & Nursihah, A. (2020). *Pengenalan Covid-19 pada Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita*. Digital Library UIN Sunan Gunung Jati.