

“MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG MENYENANGKAN: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANIMASI DI TK ”

Sara Frimaulia¹⁾ Sakura Alwina²⁾ Diah kesumawati³⁾

Sarafrimauliaa@gmail.com

STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris berbasis animasi di TK IT Al kautsar Secanggang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh salah satu Dosen di STKIP AL Maksum dengan home base Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di TK IT Al Kautsar Secanggang. Sekolah ini beralamat di Jl. Secanggang, Kelurahan Hinai kiri Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini melibatkan tiga tahapan utama, yaitu persiapan perencanaan dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak – anak terhadap bahasa Inggris di TkK IT Al kautsar Secanggang. Hasil yang diperoleh dari satu sesi pembelajaran menunjukkan bahwa animasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu anak – anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan penuh makna. Penggunaan media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang inovatif dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, dan sebaiknya dipertimbangkan untuk diterapkan secara berkelanjutan di masa mendatang.

Kata kunci: lingkungan belajar, media pembelajaran, bahasa Inggris, animasi

ABSTRACT

The service activity aims to develop and apply learning media in animation-based English lessons at Al Kautsar Secanggang IT Kindergarten. This service activity was carried out by one of the lecturers at STKIP Al Maksum, with the home base of the English Language Education Study Program. Service activities were carried out at Al Kautsar Secanggang IT Kindergarten. This school is located at Jln. Secanggang, Hinai Kiri Village, District. Secanggang District. Step up. The method used in this service involves three main stages, namely preparation, planning and evaluation. The results of service activities show that animation-based learning media can be an effective medium for increasing children's interest and understanding of English at Al Kautsar Secanggang IT Kindergarten. The results obtained from one learning session show that animation not only makes learning more interesting, but also helps children learn in a fun and meaningful way. The use of this media can be used as an innovative alternative media in English lessons for early childhood, and should be considered for sustainable implementation in the future.

Keywords: learning environment, learning media, English, animation

PENDAHULUAN –

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar anak-anak yang akan mereka bawa hingga dewasa. Pada usia ini, anak-anak memiliki daya serap yang luar biasa terhadap informasi, termasuk kemampuan untuk mempelajari bahasa asing (Pinter, 2017). Oleh karena itu, dengan memperkenalkan bahasa Inggris sejak dini dapat membuka peluang bagi anak-anak untuk menguasai keterampilan komunikasi yang akan sangat berguna di masa depan. Salah satu cara yang paling efektif untuk mengenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak yaitu dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun (Yuliati & Sellyana, 2024). Pada taman kanak-kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan yang menjadi fondasi bagi anak-anak dalam memahami konsep-konsep dasar, termasuk bahasa asing. Anak-anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang visual dan interaktif (Martono & Yurisma, 2024). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menggunakan media visual seperti gambar, video, dan animasi dapat lebih efektif untuk menarik perhatian dan memotivasi anak-anak dalam belajar bahasa Inggris. Media yang menyenangkan juga membantu mereka merasa lebih nyaman dan tidak merasa terbebani dalam proses pembelajaran (Asrof et al., 2024).

Di TK IT Al Kautsar Secanggang, meskipun sudah berupaya untuk mengenalkan bahasa Inggris, penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan masih terbatas. Sebagian besar pembelajaran bahasa Inggris masih mengandalkan metode konvensional seperti penggunaan buku teks dan pengajaran langsung oleh guru, yang terkadang kurang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran bahasa Inggris yang bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.

Salah satu jenis media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris di TK yaitu animasi. Animasi merupakan gambar bergerak, yang saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaannya (Putra, 2019). Isti & Wardoyo (2020:23) mengatakan bahwa kelebihan media video animasi dapat menarik peserta didik untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran. Animasi memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak, karena mereka cenderung menyukai gambar-gambar yang bergerak dan ceria (Praveen, & Srinivasan 2022). Karakter yang terdapat dalam animasi dapat menggambarkan berbagai situasi kehidupan sehari-hari yang membantu anak-anak memahami kosakata dan kalimat dalam bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan (Attard & Cremona, 2022). Selain itu, animasi dapat menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang sederhana dan mudah diingat (Shen & Lu, 2024).

Disamping kelebihan, tentu media video animasi memiliki kelemahan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ramdani (2021:25) mengatakan bahwa jika media video animasi tidak dilengkapi sistem kontrol dan animasi terlalu cepat, peserta didik tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan secara detail.

Penggunaan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris berbasis animasi dengan karakter-karakter yang dapat berinteraksi dengan anak-anak diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Dengan bantuan animasi, anak-anak tidak hanya akan belajar bahasa Inggris, tetapi juga akan mendapatkan pengalaman yang menghibur dan memotivasi mereka untuk terus belajar (Utaminingsih & Kassymova, 2024). Animasi juga memiliki kemampuan untuk menggambarkan berbagai situasi dan konsep dalam bahasa Inggris, sehingga membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami kosakata dan frasa-frasa baru (Regina & Rajasekaran, 2024).

Karakter animasi yang lucu dan menarik juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan nilai-nilai positif dan nilai agama, sesuai dengan visi TK IT Al Kautsar Secanggang yang berbasis pendidikan agama. Karakter-karakter animasi bisa diprogram untuk mengajarkan prinsip-prinsip dasar dalam kehidupan, seperti sopan santun, berbagi, dan

pentingnya berdoa (Adelakun, 2024). Ini memungkinkan pengajaran bahasa Inggris tidak hanya berfokus pada kosakata, tetapi juga mencakup pengajaran moral yang dapat diterima oleh anak-anak.

Dengan menggunakan karakter animasi, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami kosakata bahasa Inggris dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, anak-anak dapat belajar tentang nama-nama benda, angka, atau aktivitas seperti makan, bermain, dan berdoa dalam bahasa Inggris melalui karakter-karakter animasi yang mereka kenal dan sukai. Melalui karakter animasi, anak-anak diharapkan dapat belajar bahasa Inggris tanpa merasa tertekan atau bosan.

Selain itu, penggunaan animasi dalam pelajaran bahasa Inggris di TK IT Al Kautsar Secanggang juga berpotensi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak. Dengan melihat interaksi antara karakter-karakter animasi, anak-anak dapat meniru cara-cara berkomunikasi yang baik dan belajar bagaimana menggunakan bahasa Inggris dalam konteks yang lebih luas, baik di rumah maupun di lingkungan sosial mereka. Dengan demikian, pelajaran bahasa Inggris tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris berbasis animasi di TK IT Al Kautsar Secanggang. Melalui media yang menarik dan interaktif ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka dapat belajar bahasa Inggris dengan antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai moral dan agama, serta meningkatkan keterampilan sosial anak-anak (Agusniatih & Manopa, 2019).

Melalui pengabdian ini, saya berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan di TK IT Al Kautsar Secanggang dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan teknologi dan animasi diharapkan pelajaran bahasa Inggris dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi anak-anak di usia dini. Dengan demikian, saya percaya bahwa anak-anak akan memperoleh pengalaman belajar yang berharga, yang akan membekali mereka untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh salah satu Dosen di STKIP Al Maksum, dengan home base Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian dilakukan di TK IT Al Kautsar Secanggang. Sekolah ini beralamat di *Jln. Secanggang, Kelurahan Hinai Kiri Kec. Secanggang Kab. Langkat*. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini melibatkan tiga tahapan utama, yaitu persiapan, perencanaan, dan evaluasi. Berikut ini tahapan-tahapan yang ada dalam kegiatan pengabdian yaitu sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Dimulai dengan pengabdian mensurvei lokasi pengabdian serta meminta izin dan berdiskusi dengan pihak mitra sekolah untuk mengetahui permasalahan apa saja yang sedang dihadapi sekolah mitra. Setelah selesai melaksanakan diskusi, kemudian pengabdian dan pihak sekolah mitra menentukan jadwal untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian. Selesai menentukan jadwal, pengabdian melakukan pembuatan dan seleksi media pembelajaran berbasis animasi yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak-anak di TK IT Al Kautsar Secanggang. Tim pengabdian akan menyiapkan video animasi yang mengajarkan kosakata Bahasa Inggris dasar seperti angka, benda sehari-hari, dan warna, serta memastikan materi tersebut sesuai dengan tingkat perkembangan anak-anak. Selain itu, peralatan yang diperlukan, seperti proyektor dan layar, juga dipersiapkan agar kegiatan pembelajaran berjalan lancar. Pada tahap ini, tim pengabdian juga berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kesesuaian jadwal dan logistik.

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Desember 2023, pukul 09.00 Wib di TK IT Al Kautsar Secanggang. Pengabdi akan merancang kegiatan belajar untuk satu hari penuh, di mana anak-anak akan diajak untuk menonton dan berinteraksi dengan media animasi yang telah disiapkan. Pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan tujuan dan materi yang akan dipelajari, diikuti dengan pemutaran video animasi. Setelah itu, anak-anak akan diminta untuk mengulang kosakata yang telah diajarkan dan berpartisipasi dalam aktivitas yang melibatkan gerakan atau permainan yang sesuai dengan tema animasi.

c. Pada evaluasi

Dilakukan pengamatan terhadap keterlibatan anak-anak selama pembelajaran dan pengukuran pemahaman mereka melalui tanya jawab atau tugas kelompok. Refleksi bersama dilakukan setelah kegiatan untuk menilai efektivitas metode yang digunakan, dan hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di TK IT Al Kautsar Secanggang melalui penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis karakter animasi. Pengabdian ini dilakukan dalam satu sesi pembelajaran yang melibatkan anak-anak usia TK. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat dari dua aspek utama: keterlibatan anak dalam pembelajaran dan peningkatan pemahaman mereka terhadap Bahasa Inggris.

Berdasarkan observasi selama sesi pembelajaran, media pembelajaran berbasis animasi berhasil menarik perhatian anak-anak. Sebelum penggunaan media animasi, anak-anak menunjukkan tingkat perhatian yang bervariasi terhadap materi pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan dengan cara konvensional. Namun, setelah pemutaran video animasi yang menampilkan karakter-karakter lucu dan interaktif, hampir seluruh anak terlihat lebih fokus dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam hal interaksi, anak-anak aktif berpartisipasi selama pemutaran animasi. Mereka tidak hanya menyaksikan video, tetapi juga mengikuti instruksi dari karakter animasi untuk mengucapkan kosakata yang diajarkan. Sebagian besar anak-anak terlihat senang ketika diminta untuk menyebutkan kata-kata dalam Bahasa Inggris yang baru saja mereka pelajari, seperti nama-nama benda, angka, atau aktivitas sederhana seperti "*eat*" dan "*play*". Tingkat partisipasi ini menunjukkan bahwa media animasi mampu merangsang keterlibatan aktif anak-anak dalam pembelajaran.

Salah satu temuan yang menarik adalah peningkatan daya ingat anak-anak terhadap kosakata Bahasa Inggris setelah menggunakan media animasi. Melalui metode ini, anak-anak tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat visualisasi yang menghubungkan kata-kata dengan objek atau aktivitas yang mereka kenal. Misalnya, ketika anak-anak belajar tentang kata "*dog*", mereka tidak hanya mendengar kata tersebut, tetapi juga melihat gambar animasi seekor anjing yang bergerak, yang membuat mereka lebih mudah mengingat kosakata tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa karakter animasi memberikan konteks yang lebih jelas, sehingga anak-anak dapat mengingat kosakata dengan lebih baik.

Selain itu, interaksi antara karakter animasi dan anak-anak terbukti dapat membantu mereka belajar melalui permainan. Anak-anak diminta untuk mengulang kata-kata yang diucapkan oleh karakter animasi dan melakukan gerakan atau aktivitas yang sesuai dengan kosakata yang diajarkan. Sebagai contoh, setelah mempelajari kata "*jump*", anak-anak diminta untuk melompat bersama karakter animasi. Kegiatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memfasilitasi penguatan pemahaman mereka terhadap kosakata tersebut.

Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama sesi pembelajaran ini. Beberapa anak yang cenderung lebih pendiam atau tidak terlalu tertarik pada kegiatan di kelas membutuhkan dorongan lebih untuk berpartisipasi. Meskipun karakter animasi sangat menarik, tidak semua anak menunjukkan respons yang sama terhadap media ini. Beberapa anak memerlukan bimbingan lebih intensif dari guru untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh

karena itu, penting untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap bersifat inklusif dan dapat melibatkan semua anak, terlepas dari kepribadian atau minat mereka.

Dari segi pengajaran, penggunaan media animasi juga memberi dampak positif pada cara guru menyampaikan materi. Dengan adanya media visual yang mendukung, guru tidak perlu menjelaskan terlalu panjang lebar, karena anak-anak dapat langsung melihat dan mengerti apa yang dimaksud dengan kosakata yang diajarkan. Hal ini membuat waktu pembelajaran lebih efisien dan materi lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan media animasi, guru dapat lebih fokus pada kegiatan interaktif yang memperkuat pengajaran, seperti tanya jawab atau permainan.

Selain itu, penggunaan media animasi memberikan ruang bagi anak-anak untuk belajar dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang interaktif seperti ini meminimalkan stres atau ketegangan yang mungkin dirasakan anak-anak dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran melalui animasi juga mengurangi rasa bosan yang mungkin muncul jika anak-anak hanya menggunakan buku teks atau metode konvensional lainnya.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat dikatakan berhasil dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Anak-anak tidak hanya belajar kosakata baru dalam Bahasa Inggris, tetapi mereka juga merasa terhibur dan tertarik untuk belajar lebih lanjut. Selain itu, metode ini membantu mereka memahami konsep-konsep sederhana dalam Bahasa Inggris dengan cara yang lebih visual dan praktis.

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap bahasa Inggris di TK IT Al Kautsar Secanggang. Hasil yang diperoleh dari satu sesi pembelajaran menunjukkan bahwa animasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan penuh makna. Penggunaan media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang inovatif dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, dan sebaiknya dipertimbangkan untuk diterapkan secara berkelanjutan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di TK IT Al Kautsar Secanggang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris berbasis animasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan. Melalui media ini, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan bahasa asing, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis animasi mampu menarik perhatian anak-anak dan memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Karakter-karakter animasi yang ceria dan mudah dipahami membantu anak-anak untuk mengingat kosakata dan konsep-konsep dalam bahasa Inggris dengan cara yang lebih visual dan kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran bahasa Inggris di usia dini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, tanpa mengurangi efektivitas dalam pemahaman materi.

Walaupun sebagian besar anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi, perlu dicatat bahwa beberapa anak membutuhkan perhatian lebih agar dapat terlibat aktif. Ini menunjukkan pentingnya pendampingan dari guru untuk memastikan bahwa semua anak mendapatkan manfaat yang maksimal dari metode ini. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran agar dapat mengakomodasi kebutuhan dan karakteristik masing-masing anak.

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap bahasa Inggris di TK IT Al Kautsar Secanggang. Hasil yang diperoleh dari satu sesi pembelajaran menunjukkan bahwa animasi tidak hanya membuat pembelajaran

menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan penuh makna. Penggunaan media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang inovatif dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, dan sebaiknya dipertimbangkan untuk diterapkan secara berkelanjutan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelakun, A. (2024). Animating Performances: Prayers and African Popular Pleasures. *Journal of African Cultural Studies*, 36(4), 454-468.
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.
- Asrofi, A., Masodi, M., Santoso, C. R., Agustin, F. W., Zahroni, A., & Suciati, S. (2024). Empowering Indonesian Language Education through Canva: A Collaborative Project by Multiple Universities. *Jurnal Inovasi dan Pengembangan Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 272-288.
- Attard, R., & Cremona, G. (2022). The influence of animated cartoons on primary children's views of social reality: An ethnographic study in a Maltese primary school. *Education 3-13*, 50(3), 329-347.
- Isti, L. A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 8.
- Martono, S., & Yurisma, D. Y. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 47-56.
- Pinter, A. (2017). *Teaching young language learners*. Oxford University Press.
- Praveen, C. K., & Srinivasan, K. (2022). Psychological impact and influence of animation on viewer's visual attention and cognition: A systematic literature review, open challenges, and future research directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, 2022(1), 8802542.
- Putra, G. L. A. K. (2019, February). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. In *SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)* (Vol. 2, pp. 259-265).
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (1 ed.). Farha Pustaka.
- Regina, D., & Rajasekaran, W. C. (2024). New Paradigm of Education: A Review on Analyzing the Effectiveness of Vocabulary Learning Through Animation Movies in English Language Classrooms. *Human Research in Rehabilitation*, 14(1).
- Saleem, T., & Khan, B. S. A. (2024). Exploring the efficacy of children's media use in enhancing L2 vocabulary acquisition. *International Journal of Early Years Education*, 32(2), 453-468.
- Shen, Y., & Lu, W. (2024). Technology of animation in multimedia courseware of mechanical drawing. *International Journal of Electrical Engineering & Education*, 61(4), 438-451.
- Utaminingsih, S., & Kassymova, G. K. (2024). Development of Learning Management with Animated Video to Increase Motivation and Learning Outcomes. *Journal of Advanced*



JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (JPKM)

LPPM STKIP AL MAKSUM LANGKAT

VOL. 5, NO. 1, APRIL 2024

AVAILABLE ONLINE AT: <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>

p-ISSN. 2721-9895

e-ISSN. 2721-9887

Research in Applied Sciences and Engineering Technology, 41(2), 31-42.

Yuliati, T., & Sellyana, A. (2024). Aplikasi Edukasi Tematik Tumbuhan Pada TK Bunda Kreatif Kota Dumai Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi*, 12(1), 36-44.