

## **Penerapan Microsoft Paint dalam Membuat Media 3D Kolaborasi Pop-Up dan Movable Book**

**Cahyo Hasanudin<sup>1\*</sup>, Novi Mayasari<sup>2</sup>, Kundharu Saddhono<sup>3</sup>, Dwi Novitasari<sup>4</sup>**

<sup>1,4</sup>[Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FPBS], [IKIP PGRI Bojonegoro] [Jl. Panglima Polim No. 46 Bojonegoro]

<sup>2</sup>[Program Studi Pendidikan Matematika, FPMIPA], [IKIP PGRI Bojonegoro] [Jl. Panglima Polim No. 46 Bojonegoro]

<sup>3</sup>[Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP], [Universitas Sebelas Maret Surakarta] [Jalan Ir. Sutami 36 Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia]

\*Korespondensi Penulis. E-mail: [cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:cahyo.hasanudin@ikipgribojonegoro.ac.id)

### **Abstrak**

Microsoft paint adalah program aplikasi yang diperuntukan untuk menggambar/melukis. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimanakah peran Microsoft Paint dalam mendukung proses menciptakan kolaborasi media pengajaran 3D antara pop-up dan buku bergerak. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Prosedur penelitian menggunakan teori Mary W. George yang menerapkan sembilan tahap. Sumber data diambil dari jurnal nasional dan internasional, buku teks Indonesia dan asing. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Microsoft Paint dapat digunakan dalam menciptakan kolaborasi media pengajaran 3D antara buku pop-up dan buku bergerak karena memiliki fitur lengkap dan dapat membuat gambar yang bagus dan terperinci.

Kata kunci: microsoft paint, 3D media, pop-up, buku bergerak

### **Abstract**

*Microsoft paint is an application program intended for drawing / painting. The purpose of this research is to investigate how the role of Microsoft Paint in supporting the process of creating a 3D teaching media collaboration between pop-ups and movables. This research is a library research. The research procedure uses the theory of Mary W. George who applies nine stages. Data sources were taken from national and international journals, Indonesian and foreign textbooks. The results of this study indicate that Microsoft Paint can be used in creating 3D teaching media collaboration between pop-up books and movable books because it has full features and can make good and detailed images.*

Keyword: microsoft paint, 3D media, pop-up, movable book

## **PENDAHULUAN**

Komputer sering digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah microsoft paint. Menurut Sadikin (2013) microsoft paint adalah salah satu program aplikasi yang digunakan untuk menggambar/melukis. Program microsoft paint ini merupakan bawaan dari microsoft windows XP. Aplikasi microsoft paint pada pemula biasanya sering digunakan untuk komunikasi, serta digunakan untuk mengembangkan kemampuan menggambar digital.

Fungsi microsoft paint yang hanya digunakan untuk komunikasi dan mengembangkan kemampuan menggambar digital masih akan tetap sama untuk versi windows 7, 8, dan 9. Sedangkan untuk versi Windows 10 fungsi aplikasi Paint ini nantinya akan setara dengan pengolah gambar canggih karena adanya penambahan fitur 2D dan 3D. Walaupun aplikasi microsoft paint termasuk aplikasi sederhana yang hanya digunakan untuk mengolah gambar sederhana, tetapi realitanya banyak sekali penggunaannya. Selain digunakan untuk belajar mewarnai pada anak, aplikasi ini juga sering digunakan oleh para orang dewasa untuk melakukan aktivitas seperti *cropping* gambar dan *print Screen*.

Aplikasi microsoft paint dapat di didownload pada aplikasi plystore terutama pada ponsel ando. Dan dapat di unduh secara gratis pada Google melalui browser Aplikasi microsoft paint dapat di unduh secara gratis pada tautan <https://ms-paint.en.softonic.com/>. Berikut ini merupakan gambar logo microsoft paint.



Gambar 1 microsoft paint

Menurut Destiyanti & Presetyo (2019) Kelebihan microsoft paint diantaranya adalah program microsoft paint memiliki fasilitas yang disediakan sangat sederhana sehingga jauh berbeda dengan aplikasi yang lain, tetapi microsoft paint memiliki banyak kelebihan diantaranya ialah praktis dalam pengaplikasiannya dan icon-icon yang disediakan tidak terlalu rumit. Adapun langkah-langkah untuk membuka microsoft paint diatarannya adalah a) klik start, lalu b) klik all program, c) klik accessories dan d) langkah terakhir pilih paint. Icon-icon yang terdapat pada microsoft paint meliputi expand menu, image, clipboard, color box, pencils, toolbar, shapes, palet warna, fill, dan brushes. Sebelum mengaplikasikan gambar dalam microsoft paint terlebih dahulu harus mengenal dan memahami icon-icon yang terdapat pada paint. Kelebihan lain microsoft paint menurut Widiawati, Karim, & Mayangsari (2018) adalah program yang mudah diajarkan kepada anak-anak, mudah digunakan, serta menarik minat anak-anak. Dan program ini memiliki fasilitas lain yang ada didalamnya seperti sarana membuat garis lurus, melengkung, pengolahan gambar, membuat gambar lingkaran, memberi warna, dan pengeditan teks, Hal ini terbukti ketika anak menjalankan aplikasi paint dengan mudah tanpa bantuan, karena memang aplikasi ini mudah digunakan.

Hal ini terbukti dari hasil penelitian sebelumnya banyak manfaat dengan menerapkan aplikasi microsoft paint diantaranya hasil penelitian dari Faizah & Mangiri (2018) Kegiatan menggambar menggunakan aplikasi paint pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama dalam hal membuat garis horizontal, garis vertikal, lengkung serta lingkaran, serta mampu melatih koordinasi mata dan tangan sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan gerakan manipulatif yang menghasilkan suatu hasil didalam penggunaan media komputer. Selain itu hasil penelitian dari Amelina & Nasrida (2018) Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dapat melatih kemampuan motorik halus anak, fisik motorik, dan kemampuan visual media pembelajaran di kelompok B TK YKA Kota Banda Aceh.

Selain itu peneliti berinisiatif memodifikasi aplikasi microsoft paint dengan media pembelajaran 3D. Pengertian Media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut Hayes, Hardian, & Sumekar (2017). Istilah media berasal dari bahasa Latin media merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti pengantar atau perantara atau. segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran merupakan Makna umumnya dari aplikasi microsoft paint.

Media 3D Menurut Claudia & Harimurti (2016) dalam Agus Suheri (2006) animasi merupakan gerakan yang dihasilkan dari kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa. Bentuk media 3D yang peneliti gunakan adalah pop-up book. Sholeh (2019) poop up dan movable book adalah sebuah buku yang ketika halamannya dibuka memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak atau memiliki unsur 2 dimensi dan 3 dimensi". Pemilihan media pop-up book ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang praktis karena mudah dimainkan, menarik dan praktis. Dengan tampilan 2 dimensi dan 3 dimensi bertujuan agar semangat belajar siswa bertambah sehingga dapat menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok.

Menurut Maharani, Ubaidah, & Aminudin (2018) peran penting media visual dalam proses belajar dapat memperkuat ingatan anak dan memperlancar pemahaman anak (Arsyad, 2009). Salah satu media visual adalah pop-up book. Montanaro (1993) menyatakan sesuai dengan potensi visual anak pemilihan media pop-up book yang mudah dimainkan dan menarik, juga dipandang praktis karena Dzuanda (2009). Dzuanda (2009) menegaskan bahwa pop up book merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Pop up book dapat digunakan sebagai contoh menjelaskan dan memerlukan objek yang konkret dan konsep-konsep yang sangat abstrak pada beberapa mata pelajaran. Septiyani (2016) kelebihan media pop up adalah terdapat gambar yang dapat bergerak ketika halamannya di buka atau bagiannya digeser, memiliki tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, serta dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka, dan mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih terasa. Selain kelebihan media pop up memiliki kelemahan : 1 waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra sehingga mekanik dapat bekerja dengan baik dalam waktu yang lama;. 2) buku ini menjadi lebih mahal karena penggunaan material yang lebih berkualitas dalam pengerjaannya.

Menurut Widiawati, Karim, & Mayangsari, (2018) dalam Dzuanda berpendapat bahwa media “pop up book” mempunyai jenis yang beragam antara lain yaitu: 1). *Tunnel pop up book*: tunnel *pop up book* yang memiliki arti terowongan. Dalam hal ini tunnel pop up book memiliki makna buku yang menampilkan gambar 3 dimensi yang mendatar menyerupai panggung kecil; 2) Transformation pop-up: Dalam kamus bahasa inggris *transformation* memiliki arti pergantian bentuk atau perubahan. Hal ini berarti salah satu jenis pop up book yaitu transformations pop-up adalah buku pop-up yang mengutamakan bentuk perubahan bentuk 3 dimensi atau transformasi yang begitu nyata ketika halamannya di buka. 3) Movable pop-up: movable berarti perpindahan dalam hal ini movable pop-up adalah bentuk pop up-book yang cara penggunaannya hanya dengan memindahkan atau menggeser 4). Volvelles pop-up: Merupakan salah satu jenis pop up book yang mengutamakan bentuk tri matra (3 dimensi). Bentuk-bentuk 3 dimensi terdapat dalam setiap sisinya dan untuk menggunakannya hanya dengan cara memindahkan setiap sisinya untuk melihat halaman-halaman berikutnya. Pull-tabs: pull-tabs memiliki pengertian salah satu buku pop up yang cara penggunaannya dengan membuka setiap lembaran halaman, namun masih berada dalam 1 lembar kertas (seperti cara membuka leaflet atau brosur). Pop-outs: Salah satu jenis pop up book yang menampilkan sebuah gambar yang keluar dari bagian dasar horizontal sebuah buku.

Oleh karena itu peneliti berinisiatif menggunakan pop up movable pada materi bangun ruang kubus dan balok. Menurut Hanifah (2014) *movable book* bisa digolongkan sebagai buku animasi yang menggunakan kertas untuk gambar beranimasi dengan menggambar bagian tertentu sehingga halamannya bisa diangkat dan membentuk pola 3 dimensi. Dyk, dkk. (2010) Proses pembelajaran dengan menggunakan *movable book* memiliki keuntungan, yaitu, (1) memberikan kemudahan dalam menjelaskan objek, (2) dapat memvisualisasikan dunia sekitar kita (3) memfasilitasi pembelajaran pada anak sekolah dasar (4) menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil Penelitian terdahulu maka penelitian ini layak dilakukan untuk memberikan gambaran yang komprehensif terhadap peran aplikasi microsoft paint dalam menghasilkan media pembelajaran kolaborasi. Bentuk kolaborasi media pop-up dengan movable book yang didukung oleh aplikasi microsoft paint diharapkan akan menghasilkan media pembelajaran 3D yang menarik, murah, dan mudah dibuat. Sehingga peneliti lain dapat terinspirasi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah studi pustaka (*library research*). Pendekatan penelitian ini sangat sesuai digunakan dalam merancang media 3D berbantu aplikasi, sehingga akan memberikan gambaran bagi guru, dan dosen dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan dapat diimplementasikan pada saat proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini menjelaskan tentang aplikasi microsoft paint, media pop-up, dan movable book. Dan menjelaskan bagaimana aplikasi microsoft paint dapat bersinergi dengan media pembelajaran pop-up dan movable book sehingga dapat menghasilkan sebuah media 3D.

Data dalam penelitian ini adalah data sekunder yang relevan dengan topik pembahasan tentang bangun ruang kubus dan balok, buku terbitan Indonesia dan luar negeri, serta artikel hasil penelitian yang sudah dipublikasikan baik dalam jurnal nasional maupun internasional merupakan sumber data yang peneliti gunakan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menganalisis data yang diperoleh sesuai dengan prosedur penelitian sehingga menghasilkan suatu konsep pembuatan 3D yang jelas dan sistematis.

Prosedur penelitian ini menggunakan teori George (2008) menjelaskan terdapat sembilan langkah dalam proses penelitian studi pustaka, yaitu (1) choosing a general topic, (2) engaging your imagination, (3) highlighting one or more research questions as a result of brainstorming about your topic, (4) developing a research plan or strategy, (5) consulting reference tools and searching databases, (6) identifying and obtaining sources, (7) evaluating sources in the light of your research questions, (8) experiencing an insight based on reflection, and (9) crafting a thesis statement based on your insight. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut.

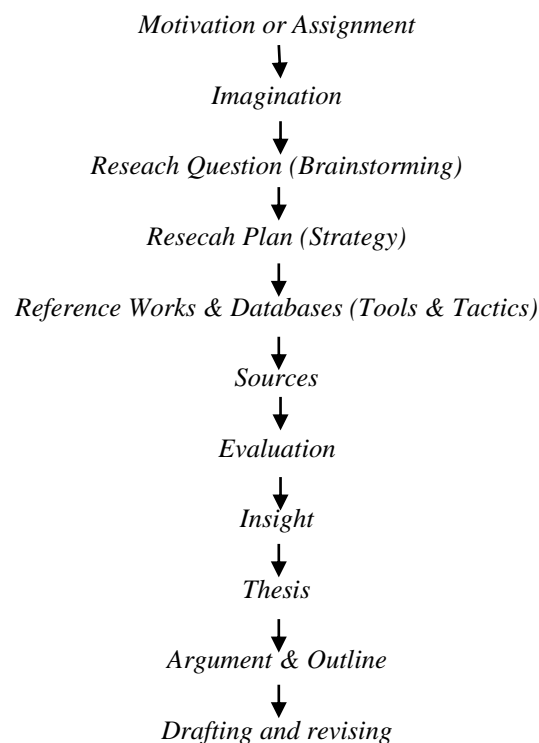


Figure 2. Diagram of the Library Research Process (George, 2008)

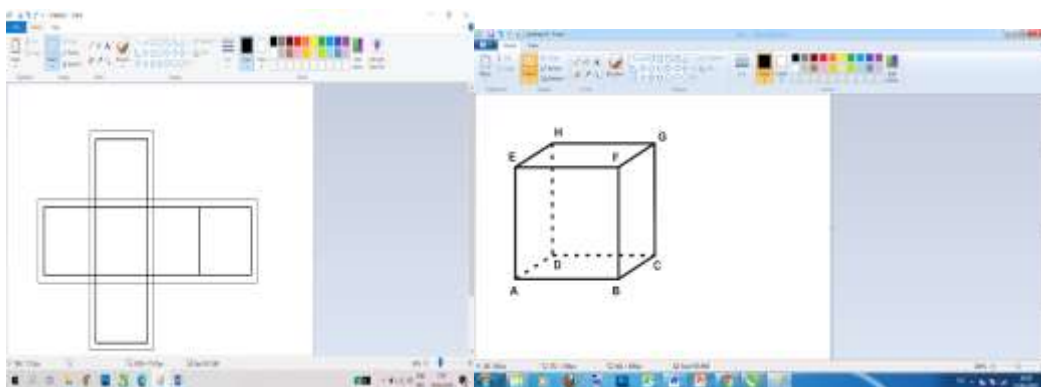
Berdasarkan diagram langkah George di atas, diimplementasikan pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut (1) pemilihan topik pembuatan media 3D, (2) *imagination*, peneliti membuat sebuah konsep tentang media 3D akan kombinasuikan dan disinergikan dengan aplikasi, (3) Pertanyaan yang muncul adalah bagaimanakah pengaruh penerapan aplikasi dalam menghasilkan kolaborasi media 3D, (4) Strategi penelitian meliputi (a) menuangkan ide/gagasan media, (b) membuat desain, (c) menyusun media pembelajaran 3D kolobarasi antara *movable book* dan pop-up dengan bantuan aplikasi Microsoft paint, (5) mencari referensi dari buku nasional dan internasional serta artikel baik nasional maupun internasional berdasarkan hasil penelitian, (6) mengidentifikasi buku dan artikel apakah sesuai dengan topik penelitian, (7) Melakukan evaluasi

data dengan cara membuang sumber referensi yang tidak sesuai dengan topik penelitian, (8) melakukan uji coba dengan menggunakan aplikasi microsoft paint dan mencetak file gambar dari hasil aplikasi tersebut selanjutnya disusun ke dalam konsep media *pop-up dan movable book*, (9) Langkah terakhir menyimpulkan hasil penelitian bahwa aplikasi microsoft paint sangat berperan dalam menghasilkan media 3D kolaborasi antara *pop-up dan movable book*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media 3D yang dikolaborasikan antara media *pop-up* dengan *movable book* dengan menggunakan aplikasi microsoft paint langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut: a) Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah menuangkan ide/gagasan Peneliti harus memiliki ide/gagasan yang disesuaikan dengan KD (kompetensi dasar) pada kurikulum yang berlaku di sekolah, dan sesuai dengan keilmuan. Setelah menemukan ide, ide tersebut dapat disusun/dikonsep dalam bentuk cerita fiksi, tebakan, seri hewan dan tumbuhan, kumpulan teori tentang isu lingkungan global, dan materi tentang bangun ruang. ;b) Langkah Kedua yang peneliti lakukan adalah Membuat desain media pembelajaran 3D dari aplikasi microsoft paint desain berupa bangun ruang, buah, huruf, angka, atau bahkan template untuk media pembelajaran 3D. Dalam menyusun desain media pembelajaran 3D harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:, (1) unsur desain, meliputi, garis (*line*), bentuk (*shape*), tekstur (*texture*), ruang (*space*), ukuran (*size*), warna (*colour*) (2) prinsip desain, meliputi: keseimbangan, irama, penekanan, kesatuan, dan ketelitian, (3) teori warna, meliputi warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna netral (4), teori tipografi (5), layout, (6) jenis kertas (7) target *audience* (pengguna media pembelajaran 3D), (8) cetak; c) Langkah Ketiga menyusun media pembelajaran 3D kolaborasi antara *movable book* dan *pop-up* berbantu aplikasi microsoft paint diantaranya sebagai berikut:

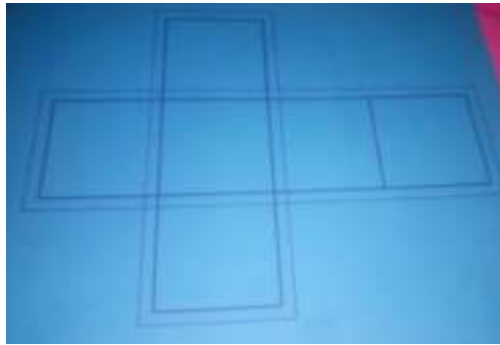
- 1) Membuat desain gambar pada aplikasi microsoft paint seperti pada gambar berikut,



Gambar 1. Salah satu contoh desain gambar pada aplikasi microsoft paint

- 2) Cetaklah file tersebut pada kertas origami dengan ukuran sesuai selera,

Gambar/objek yang sudah jadi di tata di microsoft word agar mempermudah dalam pencetakan bahan media 3D. File yang akan dicetak dapat dilihat pada gambar berikut,



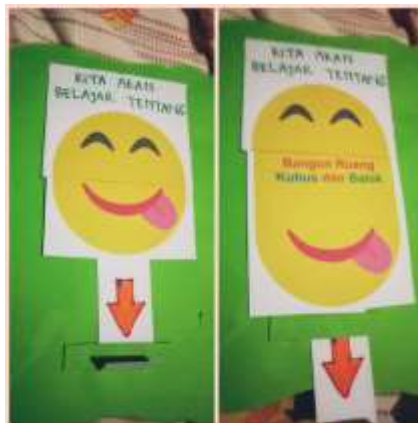
Gambar 2. Contoh gambar jaring-jaring kubus

- 3) Guntinglah atau potonglah dengan cutter hasil cetakan sesuai dengan gambar/objek



Gambar 3. Contoh gambar kubus yang sudah jadi

- 4) Membuat konsep movable book dan mengimplementasikan sehingga menjadi gambar emotion yang bisa bergerak kebawah apabila ditarik pada tanda panah merah, hal ini bertujuan agar pembaca menebak terkait materi apa yang akan dibahas seperti pada gambar berikut,



Gambar 4. Contoh gambar movable

- 5) Membuat pop up Bangun ruang kubus dan balok, di buat semenarik mungkin agar pembaca tertarik untuk mempelajari bangun ruang kubus dan balok seperti pada gambar di bawah ini,





Gambar 5, Pop up bangun ruang kubus dan balok

- 6) Menyusun media 3D dengan bentuk kolaborasi pop-up dan movable book pada bangun ruang kubus dan balok. Seperti pada gambar di bawah ini,



Gambar 6. Contoh pop up dan movable book

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi microsoft paint dapat digunakan dalam menciptakan kolaborasi media pengajaran 3D antara pop-up dan buku bergerak (movable) karena mempunyai fitur yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar yang baik dan terperinci.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional dengan nomor kontrak 105/SP2H/PPM/DRPM/2020 tanggal 16 Maret 2020 yang telah memberikan dana pengabdian melalui hibah PkM (Pengabdian kepada Masyarakat).

## DAFTAR PUSTAKA

Amelina, L & Nasrida. (2018). Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Melalui Program Paint Di Kelompok B TK-YKA Banda Aceh. Buah Hati, 5(1): 21–37. <https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=download&path%5B%5D=56&path%5B%5D=47> .

Claudia, L. J. & Harimurti, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer

- Berbasis Multimedia 3D Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X Jurusan TKJ Di SMK Negeri 1 Pacitan. *It-Edu (Jurnal Information Technology and Education)*, 1(01): 14-22. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/16183/14695>
- Destiyanti, A.Z., & Prasetyo, H. (2019). Pembelajaran Integratif Microsoft Paint Dalam Mata. (JP) *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 3(3): 200–208. [http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/download/123/167](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/download/123/167)
- Dyk, S.V., Hewitt, C., Broman, E., & Montanaro A. (2010). *Gallery Paper Engineering: Fold, Pull, Pop and Turn: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery*. Washington, DC: National Museum of American History. [https://www.sil.si.edu/pdf/FPPT\\_brochure.pdf](https://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf).
- 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): 13-21. Maret, 2018. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.582>
- Hanifah, T.U. (2014). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung). *Early Childhood Education Papers. (BELIA)*, 3(2): 46–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia/article/view/3727/3342>.
- Hayes, C., Hardian, & Sumekar, T. A. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2): 402–416, April, 2017. <https://www.neliti.com/id/publications/105114/pengaruh-brain-training-terhadap-tingkat-inteligensia-pada-kelompok-usia-dewasa>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., & Aminudin, M. (2018). Efektifitas Model Concept Attainment Ber-Budaya Akademik Islami Berbantuan Pop-Up Book Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. (*Kreano*) *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1): 100–106. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/12693>.
- M. W. George, (2008). *The Elements of Library Research*. New Jersey: Princeton University Press.
- Sadikin, U. (2013, November 20). Panduan Praktis Belajar Komputer. Expert Education. 1-79. <https://umarsadikin07.files.wordpress.com/2013/11/modul-ms-notepad-wordpad-win-xp-3.pdf>.
- Septiyani, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up dalam Pembelajaran IPS Terpadu Pada Pengaruhnya Terhadap Nasionalisme Siswa Kelas Viii Smp N 4 Ungaran Skripsi Universitas Negeri Semarang. Juli. 2016. <https://lib.unnes.ac.id/27095/1/3101412043.pdf>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (JPPD) *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1): 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- 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://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/3845>.