

UPAYA MENINGKATKAN PENGEMBANGAN LITERASI DALAM KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI APLIKASI *PAINT* DI TK SUMUR BANDUNG

Eulis Ulan Sari¹, Andrisyah²

¹ TK Sumur Badnung, Jalan Raya Cililin Utara No. 73, Cililin

² IKIP Siliwangi, Jalan Raya Terusan Jenderal Sudirman, Cimahi

¹ulansarieulis@gmail.com, ²andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Literacy is the ability to read and write as an indicator of developmental achievement including the ability to read, write or recognize characters. Literacy in English literacy comes from the Latin *littera* (letter) which means that it involves mastery of writing systems. Literacy development is language and thinking with the core of reading to writing and writing activities carried out by a person to make optimal use of various good sources. Paint applications are used to develop early childhood learning so that children are more eager to start literacy learning and children will not be bored when learning takes place because paint applications are very liked by children. This study uses a qualitative descriptive method, which is a study by collecting data or information about the problems in Kindergarten Sumur Bandung. The data needed is in the form of primary data and secondary data. The analysis used in this research is content analysis. The data obtained by primary data and secondary data were narrated descriptively in a thematic way. This article describes paint applications where paints are specially designed to teach certain learning through the application of testing children's abilities as well as testing children's abilities. Based on observations, it has been described that literacy using paint applications can stimulate children.

Keywords: Literacy Development, Early Childhood, Paint Application

ABSTRAK

Literasi adalah merupakan kemampuan membaca dan menulis sebagai salah satu indikator pencapaian perkembangan yang meliputi kemampuan membaca, menulis atau mengenal aksara. Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem dalam tulisan. Pengembangan literasi adalah berbahasa dan berpikir dengan inti kegiatan membaca berpikir dan menulis yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka memanfaatkan secara optimal dari berbagai sumber yang diperoleh. Aplikasi *paint* digunakan untuk mengembangkan pembelajaran peserta didik agar anak lebih bersemangat untuk memulai pembelajaran literasi dan Anak tidak akan merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung karena aplikasi *paint* sangat disukai oleh anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu sebuah penelitian dengan cara mengumpulkan data atau informasi mengenai permasalahan di TK Sumur Bandung. Data yang dibutuhkan berupa data primer maupun data sekunder. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk analisis isi. Data yang diperoleh data primer dan data sekunder dinarasikan secara deskriptif dengan cara pengkodean secara tematik. Artikel ini menjelaskan tentang aplikasi *paint* Mengembangkan Literasi Anak pada Kemampuan Kognitif Melalui Aplikasi *paint* pada kegiatan anak tidak hanya dilakukan di sekolah melainkan dapat dilakukan kegiatan edukasi bersama keluarga di rumah.

Kata Kunci: Pengembangan Literasi, Anak Usia Dini, Aplikasi *Paint*

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan bagi anak peserta didik termasuk pendidikan Taman Kanak-Kanak yaitu anak usia 4-6 tahun yang terbagi ada dua kelompok A untuk usia 4-5 tahun, dan kelompok B untuk anak peserta didik 5-6 tahun,

Pemberian rangsangan untuk pendidikan harus di berikan sedini mungkin, yaitu saat anak masih dalam usia emas atau biasa dinamakan "*The Golden Age*". Usia emas itu ketika anak berusia dari 0-6 tahun. Anak-anak prasekolah merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, pada masa ini merupakan masa yang paling efektif untuk mengembangkan potensi dalam mengembangkan aspek perkembangan, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni).

Perkembangan kognitif mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu, kemampuan yang mencakup segala sesuatu bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental dan pikiran seseorang yang digunakan dalam interaksi sehari-hari dengan lingkungan sekitar yang memacu pada tingkat pemikirannya menurut Jumiati (2017, hlm. 17).

Dengan demikian orang tua dan pendidik harus pandai memberi rangsangan berupa pendidikan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh anak. Pada dasarnya setiap anak dikaruniai potensi kreatif sejak lahir. Hal ini dapat dilihat dari perilaku pada anak dalam mengeksplorasi apapun yang ada disekitarnya secara alamiah. Pendidikan pada masa anak usia dini ini merupakan wahana pendidikan dalam memberikan kerangka

mendasar yang dibentuk dan dikembangkan atas dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak tersebut.

Dalam keberhasilan proses pendidikan pada masa anak usia dini tersebut memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan untuk berbuat dan belajar pada masa-masa berikutnya. Proses pembelajaran pada masa anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata memungkinkan anak akan berkembang dengan sewajarnya. Menurut Wahyuningsih (dalam Sadiyah dan Lestari 2020, hlm. 239) Pembelajaran sains, teknologi, teknik, seni dan matematika saling berkaitan satu sama lain dan anak dapat berpikir kritis dan mampu menemukan sendiri jawaban maupun menghadapi persoalan yang dihadapi.

Selain itu Literasi adalah kemampuan membaca dengan menulis. Literasi sebagai salah satu indikator pencapaian perkembangan yang meliputi kemampuan membaca, menulis atau mengenal aksara Susanto (2017, hlm. 149) mengatakan bahwa istilah literasi (*literacy*) sudah berkembang cukup lama. Makna literasi mengalami perubahan dari waktu ke waktu.

Dalam proses pendidikan anak akan mengikuti zaman dengan meningkatkan pengembangan hal tersebut salah satunya melalui pembelajaran yang mengoptimalkan media komputer. Dalam hal itu anak perlu meningkatkan pengembangan literasi pada peserta didik melalui aplikasi *paint*. Pengembangan literasi pada peserta didik merupakan kualitas atau kemampuan dalam melek huruf atau aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis maupun tan-

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.4 | No.4 | Juli 2021

da baca. Makna literasi juga mencakup dalam melek visual yang artinya” kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang di sampaikan secara visual seperti : dengan Adegan, video dan gambar. Dalam hal meningkatkan pengembangan anak juga memiliki kecerdasan dalam visual, di mana mereka juga memiliki kepekaan terhadap warna , garis-garis, bentuk, ruang, dan bangunan, serta anak memiliki kemampuan sesuatu dalam melahirkan dengan ide secara visual dalam bentuk gambar.

Berdasarkan hasil observasi di TK Sumur Bandung di kelompok A, Jln Raya Cililin Utara No 73 pada bulan September 2019, terlihat adanya permasalahan pada kemampuan anak untuk mengenal aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Di TK Sumur Bandung anak setiap harinya terlihat jenuh mengenal huruf, peneliti mencoba untuk upaya meningkatkan pengembangan literasi pada anak usia dini melalui aplikasi *paint* komputer di TK sumur Bandung, peneliti mencoba aplikasi *paint* pada komputer di pilih untuk anak lebih semangat atau tidak bosan untuk mengenal huruf untuk membaca atau menulis untuk lebih meningkatkan pengembangan literasi pada anak usia dini dan menambah minat belajar anak bahwa membaca atau menulis tidak hanya dilakukan pada buku saja namun dapat di lakukan dengan aplikasi *paint* pada komputer.

Melihat perkembangan zaman saat ini, anak lebih cepat mengenal dan mampu mengoperasikan dengan baik ketika perkenalan aplikasi *paint* ini dilakukan. Minat belajar anak juga sangat bertambah untuk mengenal huruf, sehingga anak selalu bertanya kapan kita belajar mengenal huruf, aplikasi *paint* untuk kecerdasan

anak usia dini di harapkan mampu membuat minat belajar anak bertambah dan mereka bersemangat untuk belajar di sekolah.

Maka dari itu pengembangan anak peserta didik adalah salah satu suatu pembinaan tumbuh kembang pada anak usia lahir sampai enam tahun dengan menyeluruh yang mencakup aspek fisik dengan memberikan stimulasi rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, emosional dengan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal yang diharapkan.

Maka dari itu Literasi yang bahasa (*literacy*) berasal dari bahasa latin *littera* yang pengertiannya selalu melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan. Pengembangan literasi adalah berbahasa dan berpikir maupun inti kegiatan membaca berpikir dan menulis yang di lakukan oleh seseorang dalam rangka memanfaatkan secara optimal berbagai sumber baik yang tercetak maupun sumber baik yang tidak tercetak untuk berbagai keperluan.

Pengembangan literasi merupakan pengembangan kesadaran, motivasi, keterampilan. Kreativitas mengajar literasi guru adalah kemampuan guru senantiasa mengembangkan bahan maupun materi pelajaran literasi serta mampu untuk menciptakan suasana yang menarik dan aktif serta bisa memodifikasi dalam pelajaran. Pengembangan pembelajaran dalam pelajaran literasi juga merupakan hal yang sangat penting dan hal itu guru di tuntutan untuk mendemokratisasikan dan menunjukan proses kreativitas tersebut.

Menurut Goody (dalam Ibeng, 2020) literasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis yang dapat dilakukan seseorang ketika

kegiatan menggambar dengan imajinasinya melalui fenomena sosial secara ilmiah. Dalam fungsinya mencantumkan sumber pusaka yang relevan dalam sebuah penelitian.

Menurut Cordon (2003) literasi dapat diartikan sebagai sumber ilmu pengetahuan yang menyenangkan, mampu mengekspresikan dan mampu membangun imajinasi ilmu lain untuk menjelajah dunia dan ilmu pengetahuan secara luas, berdasarkan pada referensi yang memberi arti.

Maka dari itu untuk Masa usia dini adalah masa yang paling mendasar bagi perkembangan anak selanjutnya, Selain itu pada masa anak peserta didik juga disebut masa pengembangan diri. Perkembangan anak usia dini memiliki beberapa aspek yaitu aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, seni dan sosial emosional.

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potens yang masih harus dikembangkan, anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan di dengar, seolah-olah tidak pernah berhenti untuk belajar. Anak memiliki bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara ilmiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Aplikasi *paint* digunakan untuk mengembangkan pembelajaran anak usia dini agar anak untuk lebih bersemangat memulai pembelajaran literasi. Anak tidak akan merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung karena aplikasi *paint* sangat di sukai oleh anak.

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang diajukan bagaimana cara mengembangkan literasi menggunakan aplikasi *paint* ini tidak selalu dari sumber buku yang kita baca melainkan dari apapun yang kita temukan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat kita temukan. Diartikel ini menjelaskan tentang aplikasi *paint* dimana *paint* yang disusun dan di-aplikasikan khusus untuk mengajarkan suatu pembelajaran tertentu melalui aplikasi. Selain itu peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh menggunakan aplikasi *paint* di sekolah TK Sumur Bandung, dengan aplikasi *paint* anak-anak lebih bersemangat untuk belajar mengenal huruf atau membaca.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu sebuah penelitian dengan cara mengumpulkan data maupun suatu informasi mengenai permasalahan yang ada di dalam masyarakat atau sebuah keluarga.

Menurut Sugiyono (2017) dengan demikian data yang dibutuhkan berupa data primer maupun data sekunder. Data primer ini adalah data yang didapat langsung dari sumber penelitian di lapangan yang digunakan dengan dua cara data yaitu observasi dan wawancara. Sedangkan Data sekunder adalah data yang didapat juga dari penelitian orang lain maupun sumber yang telah diciptakan dan dipublikasikan sebelumnya, data yang dipergunakan berupa dokumentasi, metode kepustakaan maupun sumber internet.

Selain itu Analisis yang diteliti peneliti menggunakan penelitian ini merupakan analisis isi (*content analysis*). Data yang didapat dari data primer dengan data sekunder yang dinarasikan se-

cara deskriptif dan selanjutnya dilakukan pengkodean secara tematik. Alat yang diperlukan dalam penelitian ini merupakan *computer / netbook*. Subjek penelitian ini berjumlah 25 peserta didik berkriteria.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang yang diperoleh dan didapatkan hasil observasi di TK Sumur Bandung di kelompok A, Jln Raya Cililin Utara No 73 pada bulan September 2019, terlihat adanya permasalahan pada kemampuan anak untuk mengenal aksara yang di dalamnya meliputi kemampuan membaca dan menulis. Di TK Sumur Bandung anak setiap harinya terlihat jenuh mengenal huruf, peneliti mencoba untuk upaya meningkatkan pengembangan literasi pada anak usia dini melalui aplikasi *paint* komputer di TK Sumur Bandung peneliti mencoba aplikasi *paint* pada komputer dipilih untuk anak lebih semangat atau tidak bosan untuk mengenal huruf untuk membaca atau menulis untuk lebih meningkatkan pengejmbangan literasi pada anak usia dini dan menambah minat belajar anak bahwa membaca atau menulis tidak hanya dilakukan pada buku saja namun dapat di lakukan dengan aplikasi *paint* pada komputer.

Melihat perkembangan zaman saat ini, anak lebih cepat mengenal dan mampu mengoprasikan dengan baik ketika perkenalan aplikasi *paint* ini dilakukan. Minat belajar anak juga sangat bertambah untuk mengenal huruf, sehingga anak selalu bertanya kapan kita belajar mengenal huruf, aplikasi *paint* untuk kecerdasan anak usia dini di harapkan mampu membuat minat belajar anak bertambah dan

mereka bersemangat untuk belajar di sekolah.

Mengenalkan literasi anak dalam kemampuan kognitif melalui aplikasi *paint* anak ini dari yang telah di observasi untuk kegiatan yang dilakukan sehari-hari anak memang kebanyakan dalam pengenalan literasi dengan menggunakan aplikasi *paint* ini sangat mudah dikarenakan literasi yang dipilih lebih bersifat mentransfer informasi sehingga pengetahuan diperoleh anak. yang memiliki waktu sedikit dalam aktivitas literasi anak tentunya berpengaruh pada kesulitan mendampingi anak dalam kegiatan pengenalan literasi ini.

Faktor dari rendahnya tingkat literasi di masyarakat maupun keluarga belum adanya kebiasaan membaca yang ditanamkan sejak dini. Anak biasanya mengikuti kebiasaan orangtua, dengan itu kita sebagai orangtua harus mencontohkan kepada anak membaca karena peran orangtua menjadi penting untuk meningkatkan literasi anak dengan itu orangtua lah guru pertama bagi anak.

Tentunya dalam mengenalkan literasi anak dalam kemampuan kognitif melalui aplikasi *paint* anak ini terdapat dampak positif maupun dampak negatif. Untuk dampak positif dapat memudahkan mengasah ketrampilan anak dan kecerdasan anak dalam minat untuk mengenalkan literasinya sendiri di aplikasi ini terdapat Shapes yang menarik dengan warna dan mengasah motorik untuk membuat gambar maupun huruf, terdapat juga dampak negatifnya digunakan hanya dengan satu arah terfokus pada layar, berpengaruh pada kesehatan maupun pada sosial emosionalnya juga dengan itu kita sebagai orangtua sangat berperan penting untuk tercapainya tujuan dengan mengurangi sedikit dampak negatifnya

dengan memberikan komitmen kepada anak dengan cara halnya hanya memberikan waktu 1-2 jam itupun dengan pengawasan orangtua, bahwa anak prasekolah maupun dini harus memiliki durasi dan intensitasnya menurut Al Ayyouby (dalam Elfian 2018, hlm. 6).

Berdasarkan observasi telah dilakukan merumuskan bahwa adanya kerjasama keluarga pendidik dalam menstimulus anak dapat dilakukan yang asalnya tidak tahu menjadi ingin tahu dan ingin mencobanya dimana anak diajarkan dalam mengasah ingatan untuk mengetahui kemampuan kognitif yang dimiliki.

Pembahasan

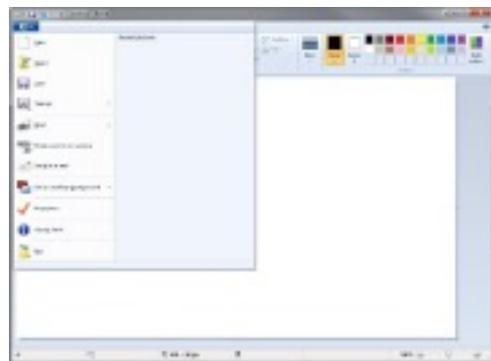
Mengenalkan Literasi Anak Dalam Kemampuan Kognitif Melalui Aplikasi *paint* pada kegiatan anak tidak hanya dilakukan di sekolah melainkan dapat dilakukan kegiatan edukasi bersama keluarga di rumah itu bisa lebih menarik dan dapat mengajari anak banyak hal. Ia akan lebih leluasa ketika melakukan suatu kegiatan yang dilakukan bersama keluarga sehingga ia menjadi lebih mau dan siap untuk mengembangkan sebuah minat belajarnya menjadi optimal.



Gambar 1.
Halaman Utama

Halaman Menu Utama ini halaman yang berisikan tentang cara masuk ke aplikasi *paint*, terdiri dari :

1. menu *home*, berisi kumpulan ikon *clipboard*, *image*, *tools*, *brushes*, *shapes*, *pencils*, *fill*, dan *panel color*.
2. Ikon menu *tools*, untuk berfungsi untuk menggambar menggunakan pencil, dan mewarnai dengan *paint bucket*, menulis dengan *text(A)*, menghapus dengan *eraser*, dan *zoom in*, *zoom out*.



Gambar 2
Halaman Kedua

Fungsi dari pada menu dan ikon yang berada pada program *paint* adalah new berfungsi untuk membuat dari pada lembar kerja yang baru open berfungsi untuk membuka dokumen yang sebelumnya telah dibuat save berfungsi untuk melakukan penyimpanan file serta dokumen yang dimana aktif save As berfungsi untuk melakukan penyimpanan dengan menggunakan format yang lainnya.

1. Print berfungsi untuk melakukan percetakan dari pada file dokumen yang dimana sedang aktif
2. Prepare berfungsi untuk melakukan membuat perubahan properti yang secara khusus pada sebuah file dan dokumen

3. *Aktifsend* berfungsi untuk melakukan pengiriman dari pada dokumen
4. *Aktifpaste* berfungsi untuk melakukan penempelan dari pada hasil *cut*
5. *Copycut* berfungsi untuk melakukan pemindahan teks dan objek yang telah kita dipilih
6. Copy berfungsi untuk melakukan penggandaan dari pada teks dengan objek yang terpilih
7. Format *painter* berfungsi untuk melakukan peniruan dari pada format halaman kedalam sebuah format lainnya
8. *font* yang berfungsi untuk mengubah tampilan *font*.

Anak memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang sudah dewasa. Anak itu selalu aktif, dinamis, antusias dengan ingin tahu terhadap apa yang dilihat melalui matanya sendiri dan di dengar, seolah-olah anak tidak pernah berhenti untuk belajar. Dengan demikian anak bisa mengaplikasikan *paint* ini untuk belajar tanpa disadari dari mengenal bentuk yang ada pada *icon shapes*, mengenal warna dari *icon colors* maupun pencil yang digunakan untuk mengimajinasikan dirinya dengan menggunakan aplikasi *paint* ini.

Penggunaan untuk media pembelajaran yang berbasis komputer cara menghasilkan maupun menyampaikan materi dengan mudah, dimana informasi maupun materi yang disampaikan disimpan dengan bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Jadi, cara penyampaian materi yang diberikan oleh guru tidak lagi berbentuk lembar kerja, melainkan melalui program atau aplikasi yang telah dirancang oleh guru dengan disesuaikan pada materi yang akan diajarkan kepada anak sesuai tahapan dan usia anak.

Komputer sebagai media pembelajaran didalamnya terdapat bagian-bagian yang saling berkaitan dengan satu sama lainnya, misalnya keyboard dapat mengenalkan anak tentang berbagai simbol huruf dan angka maupun tanda baca. Sesuai dengan pendapat Munir (2010, hlm. 144) bahwa dengan pembelajaran melalui media komputer ini merupakan proses dimana anak dapat dilatih maupun distimulus untuk mendekati teks visual, seperti sebagaimana anak menguasai huruf dan angka maupun tanda baca. Ketika anak meningkatkan literasi menggunakan media aplikasi *paint* dalam berbasis komputer guru dapat melatih anak untuk dapat menguasai huruf dan angka maupun tanda baca, maka dengan secara tidak langsung anak berkembanglah dan tumbuh kemampuan kognitif anak.

Perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu dari 6 aspek yang ada di Taman Kanak-Kanak. Aspek-aspek tersebut adalah fisik, motorik, bahasa, seni, kreativitas, dan sosial emosional. perkembangan kognitif pada anak dapat meningkat, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran literasi melalui aplikasi *paint* berbasis komputer. Tak dapat dipungkiri bahwa kedua media ini memiliki hubungan untuk menstimulus pada anak.

Menurut *Fischer & Gillespie* (dalam Widiawati, Mayangsari dan Karim 2018, hlm. 22) bahwa dengan kekuatan komputer adalah kemampuan untuk pemikiran, pembelajaran konkret dan abstrak. Menurut *Conny* (dalam Widiawati, Mayangsari dan Karim 2018, hlm. 56) penggunaan komputer secara cerdas, suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan pada anak selanjutnya.

Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri dengan jauh berbeda dari orang dewasa. karena anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, dan seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Anak memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan diatas mengenai anak usia dini yang ingin tahu dengan terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, terlihat ketika kegiatan sedang melaksanakan belajar menggunakan aplikasi *paint*, anak merasa ingin tahu kegunaan setiap *tools* yang ada pada aplikasi.

Guru memberikan contoh terlebih dahulu kemudian anak mencoba *tools* tersebut dengan didampingi oleh guru. Mencoba *tools* pensil, menulis dan mengcoret-coret menggunakan *tools* pensil. Mencoba warna yang ada dalam aplikasi *paint*. Masa yang paling potensial untuk belajar, terlihat ketika guru memberikan pengarahan mengenai tata cara pengembangan literasi dan aplikasi *paint*. Literasi dalam kemampuan kognitif pada anak dengan cara melalui aplikasi *paint* anak akan tidak sadar bahwa anak sedang mengenal membaca dan menulis dan anak akan mudah untuk mengingat dan tidak terbebani untuk memulai pembelajaran literasi.

Meningkatkan pengembangan literasi pada anak usia dini melalui aplikasi *paint* di TK Sumur Bandung Kelompok A mulai meningkat di karenakan sangat penting untuk anak usia dini dengan melalui aplikasi *paint* pada umumnya anak akan lebih senang untuk menerima pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian TK Sumur Bandung Oleh karena itu, pendidik harus cerdas dalam menyiapkan berbagai kegiatan pendidikan prasekolah maupun usia sedini mungkin di rumah dengan mengembangkan yang diinginkan salah satunya melalui Aplikasi *paint* pada anak usia dini dalam melatih mengenal huruf dan membaca.

KESIMPULAN

Kegiatan anak tidak hanya dilakukan di sekolah melainkan dapat dilakukan kegiatan bersama keluarga di rumah itu bisa lebih menarik dan dapat mengajari anak banyak hal. Ia akan lebih leluasa ketika melakukan suatu kegiatan yang dilakukan bersama keluarga sehingga ia menjadi lebih mau dan siap untuk mengembangkan sebuah minat belajarnya menjadi optimal. Oleh karena minat belajar anak yang diajarkan melalui aplikasi *paint* ini menarik bagi anak akan berpengaruh positif lebih tinggi daripada minat belajar anak yang diajarkan melalui gambar saja, dengan suatu sistem operasi berbasis komputer dimana setiap orang mempunyai komputer, *paint* ini diperuntukan bagi anak prasekolah maupun usia sedini.

Kegiatan anak meningkatkan pada literasi menggunakan media aplikasi *paint* berbasis komputer dan guru melatih pada anak untuk menguasai huruf dan angka maupun tanda baca, maka secara tidak langsung anak akan berkembang dengan kemampuan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

Cordon. (2003). Literasi adalah sumber ilmu pengetahuan yang menye-

- nangkan yang mampu membangun imajinasi Bangkok. UNESCO
- Elfian, U. [2018]. Penggunaan *Gadget* Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Prasekolah. [Tesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2018]
- Ibeng, P. (2020). Pengertian Literasi, Tujuan, Manfaat, Jenis, Prinsip, Contoh, Menurut Ahli .<https://pendidikan.co.id/literasi> di akses 02 Oktober 2020
- Jumiatin, D. (2017). Memahami Permasalahan Anak Usia Dini. Jatinangor: Alqaprint.
- Munir. (2010). pembelajaran melalui media komputer. (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal Vol. 2 No. 2, Juli 2010)
- Sadiyah, N. H., & Lestari, R. H. (2020). UPAYA MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN STEAM. *CERIA (Cerdas Energi Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 237-244.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara
- 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 Balongpanggang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 10-24.