



Pelatihan Desain Media Komputasional Interaktif bagi Guru PAUD Desa Cikarang untuk Penguatan Karakter

Yossi Srianita¹, Dwiyani Anggraeni², Siti Juariah³, Nina Amalia Putri⁴

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pelita Bangsa

e-mail: yossi@pelitabangsa.ac.id

Abstrak

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak melalui proses pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Namun, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif masih menjadi tantangan bagi sebagian guru PAUD, terutama di tingkat desa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru PAUD di Desa Cikarang dalam merancang media komputasional interaktif yang mendukung penguatan karakter anak usia dini. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, pelatihan penggunaan aplikasi desain media, praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan, serta evaluasi hasil pelatihan. Kegiatan diikuti oleh guru-guru PAUD yang berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep media komputasional interaktif serta kemampuan mereka dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan kepedulian. Pelatihan ini berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi digital guru sekaligus mendorong penerapan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan berpusat pada anak. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi salah satu upaya strategis dalam mendukung penguatan karakter melalui pembelajaran PAUD berbasis teknologi.

Kata Kunci: *Pelatihan, Media Komputasional Interaktif, Penguatan Karakter.*

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) teachers play a crucial role in shaping children's character through creative and meaningful learning processes. However, utilizing digital technology as an interactive learning medium remains a challenge for some PAUD teachers, particularly in rural areas. This community service initiative aims to enhance the competence of PAUD teachers in Cikarang Village regarding the design of interactive computational media that supports character building in early childhood. The implementation method encompasses needs assessment, content delivery, training on media design applications, hands-on media creation, mentoring, and evaluation of training outcomes. PAUD teachers participated actively in every stage of the training. The results demonstrate an improvement in participants' understanding of interactive computational media concepts and their ability to produce engaging, user-friendly learning media that integrate character values such as discipline, responsibility, cooperation, honesty, and caring. This training contributes to enhancing teachers' digital competence while fostering the implementation of learning practices that are more innovative, effective, and child-centered. Consequently, this initiative

serves as a strategic effort to support character building through technology-based early childhood education.

Kata Kunci: *Training, Interactive computational media; Character building.*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai pembaharuan dan perbaikan dalam berbagai aspek. Hal ini dapat ditinjau dari perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan (media pembelajaran yang digunakan), dan penilaian. Selain itu, perkembangan juga terjadi pada bidang administrasi, organisasi, sumberdaya, dan supervisi pendidikan (Wiwin et al., 2026). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dewasa ini menjadi sebuah solusi untuk menghadapi berbagai tantangan di dunia pendidikan (Rahmi et al., 2025). Dengan adanya teknologi diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan lebih produktif (Marethi. Indiana et al., 2024). Selain itu penggunaan teknologi juga diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk dapat lebih aktif dalam memperoleh informasi dan pengetahuan dari berbagai sumber belajar yang ada (Azis, 2024).

Berpikir komputasional adalah suatu kemampuan yang memungkinkan peserta didik, menguraikan masalah menjadi elemen-elemen yang lebih mudah dikelola, menentukan pola, merumuskan strategi guna menyelesaikan masalah, menuntaskan suatu permasalahan yang dihadapi secara runtut dan sanggup menguasai konsep dalam menyelesaikan masalah (Budiarti et al., 2022). Kemampuan berpikir komputasional adalah serangkaian kerangka berpikir untuk menyelesaikan permasalahan didasarkan pada data yang diperoleh dengan melalui tahap-tahap yang sistematis agar memperoleh penyelesaian yang efektif (Suhartono. Entot, 2017). Lebih sederhana kemampuan berpikir komputasi juga didefinisikan kemampuan peserta didik untuk menuntaskan masalah matematika dengan cara menguraikan masalah menjadi hal yang lebih sederhana, mengidentifikasi pola, menentukan tahap-tahap penyelesaian dan menemukan Kesimpulan (Fauji et al., 2023).

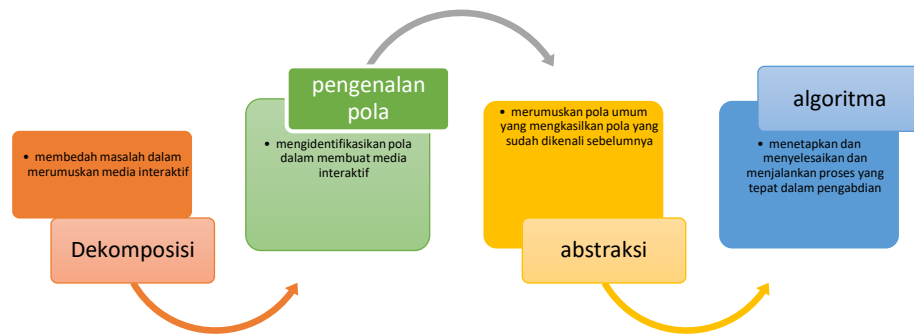
Adapun tahapan kemampuan berpikir komputasional yakni 1) *decomposition* adalah proses analisis dan menguraikan sebuah permasalahan menjadi elemen-elemen yang lebih mudah dikelola. 2) *Pattern recognition* yakni proses mengamati sebuah pola keteraturan dan kecenderungan dari suatu data. 3) *Abstraction* adalah mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar yang dapat menghasilkan sebuah pola. 4) *Algorithm design* yakni menentukan langkah-langkah untuk menuntaskan permasalahan (Hamid et al., 2025). Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal dalam pendidikan karakter. Pendidikan karakter menjadi penting dalam menyiapkan generasi tangguh, memiliki sikap baik dan mempunyai kebiasaan yang terinternalisasi. Terdapat 15 (lima belas) nilai-nilai dasar penting dalam pendidikan karakter anak usia dini untuk dikembangkan (Rahmi et al., 2025).

Pendidikan adalah seluruh aktivitas atau upaya secara sadar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap semua aspek perkembangan kepribadian, baik jasmani dan rohani, secara formal atau informal dan nonformal yang berjalan terus menerus untuk mencapai kebahagiaan dan nilai yang tinggi (Ruwaida et al., 2025). Pendidikan sebagai bimbingan atau didikan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan peserta didik baik jasmani maupun rohaninya untuk menuju terbentuknya kepribadian yang utama (Agustina et al., 2023). Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut serta menerapkan atau mempraktikkan dalam kehidupannya, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, sebagai anggota masyarakat dan warga Negara (Srianita & Rahmi, 2025).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Akollo et al., 2020). Guru tidak hanya dituntut untuk mampu menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga perlu mengintegrasikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman anak (Hartawan, 2022). Media komputasional interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Fitra et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi pada Kabupaten Bekasi, sebagian guru PAUD masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan serta kurangnya akses terhadap pengembangan keterampilan desain media berbasis komputer. Padahal, penggunaan media komputasional interaktif tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter sejak dini, seperti disiplin, tanggung jawab, kreativitas, dan kerja sama.

Oleh karena itu, pelatihan desain media komputasional interaktif bagi guru PAUD di Desa Cikarang menjadi sangat penting untuk dilaksanakan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat mendukung penguatan pendidikan karakter melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru PAUD di Desa Cikarang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan berorientasi pada pembentukan karakter anak sejak usia dini. Adapaun penyelesaian luaran Pengabdian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Pemetaan PKM

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru PAUD di Desa Cikarang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta mengintegrasikan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran. Melalui peningkatan kompetensi tersebut, guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, kreatif, dan berorientasi pada pembentukan karakter anak sejak usia dini. Adapun capaian luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat dilihat pada gambar berikut.

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta telah mampu memahami konsep dasar pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di PAUD. Selain itu, peserta juga memperoleh keterampilan praktis dalam memanfaatkan berbagai aplikasi untuk menyusun bahan ajar, membuat media pembelajaran yang menarik, serta merancang aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengoperasikan aplikasi. Antusiasme peserta selama sesi pelatihan dan praktik juga menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan guru PAUD di era digital. Diharapkan kompetensi yang telah diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas layanan pendidikan anak usia dini di Desa Cikarang.

METODE

Metode yang digunakan dalam PKM ini yaitu metode *Participatory Action Research* (PAR). *Participatory Action Research* (PAR) adalah salah satu model penelitian sosial yang populer dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya di perguruan tinggi (Creswell, 2021). Ini karena prinsip-prinsip PAR sangat relevan dengan tridharma perguruan tinggi yaitu; pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Ke tiga aspek tridharma tersebut terwakili ke dalam kata kunci PAR yaitu; Participatory/partisipatif, Action/aksi dan Research/riset (PAR).

Tahap 1 : Pemetaan kebutuhan mitra

Tahapan perencanaan ini bertujuan agar pengabdian masyarakat yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mitra sehingga kelak hasil dari pengabdian masyarakat dapat benar-benar membawa manfaat bagi mitra. Terdapat tiga tahapan dalam tahapan satu ini yaitu :

1. Observasi dilakukan selama 14 hari atau 2 minggu setelah dikemukakan masalah oleh pihak Mitra. Tim pelaksana pengabdian melakukan pengamatan, wawancara dan meminta pendapat dari para mahasiswa mengenai pola guru terhadap analisis desain media dalam pembelajaran, agar kelak pelatihan yang diberikan dalam pengabdian masyarakat dalam berguna bagi mitra.
2. Pengelompokkan Guru dan mahasiswa dalam membuat pamflet dan brosur dengan judul “Pelatihan Desain Media Komputasional Interaktif Bagi Guru Paud Desa Cikarang Untuk Penguatan Karakter”.
3. Penetapan Pelaksanaan Kegiatan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat akan dilakukan pada

Tahap 2 : Pendidikan

Pendidikan adalah suatu proses perubahan pemahaman, sikap dan perilaku dari seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Sedangkan pendampingan adalah kegiatan untuk membantu individu atau sekelompok orang untuk memperoleh ketrampilan tertentu. Pada pengabdian ini proses Pendidikan dan pelatihan memiliki aspek indikator yang berbeda sehingga pelaksanaannya dilaksanakan dalam 1 hari dengan tujuan Pendidikan memberikan ketrampilan tertentu sesuai kebutuhan mitra dan mahasiswa.

Tahap 3 : Evaluasi.

Evaluasi adalah kegiatan penilaian keberhasilan pengabdian dan kepuasan yang diperoleh mitra. Mitra diharapkan dapat memperoleh kepuasan dengan bertambahnya pengetahuan, ketrampilan baru yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra.

Pelatihan diharapkan mampu meningkatkan literasi digital, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa dalam mengolah, menganalisis, serta menginterpretasikan data penelitian menggunakan perangkat lunak komputasional. Selain mendukung penyelesaian tugas akhir dan penelitian akademik, kegiatan ini juga mempersiapkan mahasiswa agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tuntutan riset di era digital. Hasil evaluasi diharapkan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta serta tingkat kepuasan mitra yang tinggi terhadap pelaksanaan kegiatan, sehingga program ini dapat menjadi model pengembangan kompetensi penelitian yang berkelanjutan di lingkungan perguruan tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil Pelaksanaan Pengabdian Mengenai Hasil Pelatihan Analisis Data Komputasional Untuk Mendukung Riset Akademik Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Yaitu 1). Pemetaan kebutuhan mitra, 2) pendidikan, 3) evaluasi. Dengan Teknik pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menggunakan metode Participatory Action Research (PAR). Didapatkan Hasil Sebagai Berikut:

1. Pemetaan Kebutuhan Mitra

Kegiatan Pelatihan Desain Media Komputasional Interaktif bagi Guru PAUD Desa Cikarang untuk Penguatan Karakter merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan dan teknologi yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital secara edukatif. Secara keilmuan, pelatihan ini didasarkan pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini yang menekankan pentingnya stimulasi perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan karakter anak sejak dini, serta didukung oleh Psikologi Pendidikan dalam memahami cara belajar anak melalui pendekatan visual dan interaktif. Selain itu, penerapan Teknologi Pendidikan dan Desain Komunikasi Visual menjadi landasan dalam merancang media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dari sisi teknologi, pelatihan ini memanfaatkan berbagai perangkat lunak seperti Canva untuk desain grafis sederhana, Scratch untuk pembuatan animasi interaktif, serta Microsoft PowerPoint untuk menyusun media presentasi yang interaktif. Guru juga diperkenalkan pada konsep Computational Thinking yang meliputi kemampuan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan penyusunan algoritma sederhana sebagai dasar dalam merancang aktivitas pembelajaran digital. Implementasi dari pelatihan ini diwujudkan dalam pembuatan media berbasis cerita dan permainan edukatif digital yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab.

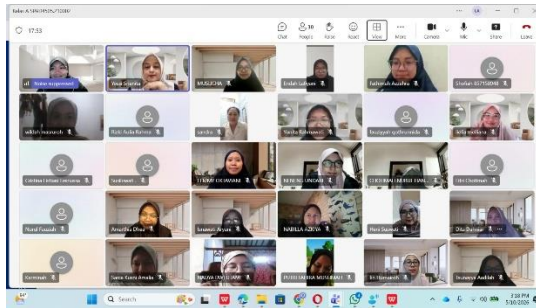
Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, sekaligus memperkuat proses penanaman karakter pada anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Output yang dihasilkan berupa produk media komputasional interaktif serta peningkatan literasi digital guru yang dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan PAUD.

2. Pendidikan

Tahap pendidikan memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan pemahaman peserta mengenai desain media komputasional interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab, guru-guru PAUD di Desa Cikarang memperoleh pengetahuan tentang konsep dasar media komputasional interaktif, prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk mendukung proses

pembelajaran. Selain itu, peserta memahami pentingnya merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter, seperti disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, dan kemandirian. Pemahaman tersebut menjadi bekal bagi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Hasil tahap pendidikan juga ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung. Peserta aktif mengikuti diskusi, mengajukan pertanyaan, serta berbagi pengalaman mengenai tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan teknologi di lingkungan PAUD. Dengan demikian, tahap pendidikan berhasil membangun kesiapan peserta untuk mengikuti tahap praktik, yaitu merancang dan mengembangkan media komputasional interaktif yang dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan



Gambar 3. Praktek Pembuatan Media

Tahap pendidikan dilaksanakan sebagai kegiatan pembekalan bagi peserta, yaitu guru-guru PAUD di Desa Cikarang, sebelum mengikuti sesi praktik. Pada tahap ini, peserta memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar desain media komputasional interaktif, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini, serta strategi pengintegrasian media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan berbagai aplikasi dan platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui pembekalan ini, diharapkan peserta memiliki landasan pengetahuan yang memadai sehingga mampu mengikuti sesi praktik secara optimal dalam kegiatan Pelatihan Desain Media Komputasional Interaktif bagi Guru PAUD Desa Cikarang untuk Penguatan Karakter.

3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pelatihan serta tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap materi yang telah diberikan. Proses evaluasi dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, penilaian terhadap hasil praktik peserta, serta pemberian umpan balik melalui diskusi pada akhir sesi pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami konsep dasar desain media komputasional interaktif dan mampu menerapkannya dalam penyusunan media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mendukung penguatan karakter.

Selama kegiatan berlangsung, peserta berpartisipasi secara aktif dalam sesi penyampaian materi, diskusi, maupun praktik. Antusiasme tersebut terlihat dari keterlibatan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, mengajukan pertanyaan, serta berbagi pengalaman mengenai penerapan media digital di lingkungan PAUD. Meskipun demikian, beberapa peserta masih memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam mengoperasikan fitur-fitur lanjutan pada aplikasi yang digunakan. Secara keseluruhan, pelatihan telah mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PAUD dalam merancang media komputasional interaktif untuk mendukung proses pembelajaran dan penguatan karakter anak usia dini. Sebagai tindak lanjut, disarankan adanya kegiatan pendampingan dan pelatihan lanjutan agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus berkembang dan diimplementasikan secara berkelanjutan di satuan PAUD masing-masing.

SIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Desain Media Komputasional Interaktif bagi Guru PAUD Desa Cikarang untuk Penguatan Karakter telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui tahap pendidikan, praktik, dan evaluasi, guru-guru PAUD memperoleh peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta memanfaatkan media komputasional interaktif sebagai pendukung proses pembelajaran anak usia dini. Pelatihan ini juga meningkatkan pemahaman peserta mengenai pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam media pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi anak. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan guru PAUD dalam menghadapi perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Sebagai tindak lanjut, diperlukan kegiatan pendampingan dan pelatihan lanjutan agar kompetensi yang telah diperoleh dapat diterapkan secara konsisten dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media komputasional interaktif diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat pembentukan karakter anak usia dini di lingkungan PAUD Desa Cikarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Al-Ma, I., & Way Kanan, arif. (2023). Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Implementasi Dan Teknik Mengajarkan Kejujuran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 54–62.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Application Of Role Playing Method In Developing Empathes In

- Children Aged 5-6 Years. *Didaxei : Jurnal Pendidikan*, 1.
- Azis, A. R. (2024). *Analisis Komparasi Algoritma Machine Learning dalam Prediksi Performa Akademik Mahasiswa : Literature Review*. 4(2), 143–150.
- Budiarti, H., Wibowo, T., & Nugraheni, P. (2022). Analisis Berpikir Komputasional Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA Volume 12. Nomor 4, Desember 2022 | ISSN: 2088-0294 | e-ISSN: 2621-9166* <https://doi.org/10.37630/jpm.V12i4.752> Analisis, 12, 1102–1107.
- Creswell, J. W. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Sage Publications.
- Fauji, T., Samporno, P. D., & Hakim, L. El. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasional Berdasarkan Mathematics Self-Concept (MSC) dengan Mengontrol Kemampuan Awal Matematis (KAM). 6, 87–98.
- Fitra, N., Kanza, M., & Muthohar, S. (2025). Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>
- Hamid, A., Rahman, M. S., Studi, P., Matematika, P., Matematika, F., & Alam, P. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Komputasional Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Numerik Materi Sistem Persamaan Linear (SPL) berdasarkan Prestasi Belajar. 48–62.
- Hartawan, I. M. (2022). Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 93–98. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.45773>
- Marethi. Indiana et all. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis Tentang Berpikir Komputasional Dalam Pendidikan Matematika : 1 Indiana. *Wilangan*, 5(4).\
- Rahmi, A. M., Srianita, Y., & Chairul, A. K. (2025). Pelatihan Manajemen Pembelajaran Sentra Dengan Pendekatan Cultural Responding Teaching (CRT) Anak Usia Dini Pada Guru Di Kecamatan Mustika Jaya Bekasi. 9(2022), 3749–3755.
- Ruwaida, G. A., Rahmi, A. M., & Ali, S. M. (2025). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Pelatihan Metode Proyek di Kabupaten Bekasi. 02(05), 141–146.
- Srianita, Y., & Rahmi, A. M. (2025). Implementasi Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Lembaga PAUD Kota Bekasi. 9, 3756–3763.
- Suhartono. Entot. (2017). Systematic Literatur Review (Slr): Metode , Manfaat , Dan Tantangan Learning Analytics Dengan Metode Data Mining. *Infokam*, 73–86.
- Wiwin et all. (2026). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Volume 6 Nomor 1, Februari 2026. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6, 411–425.