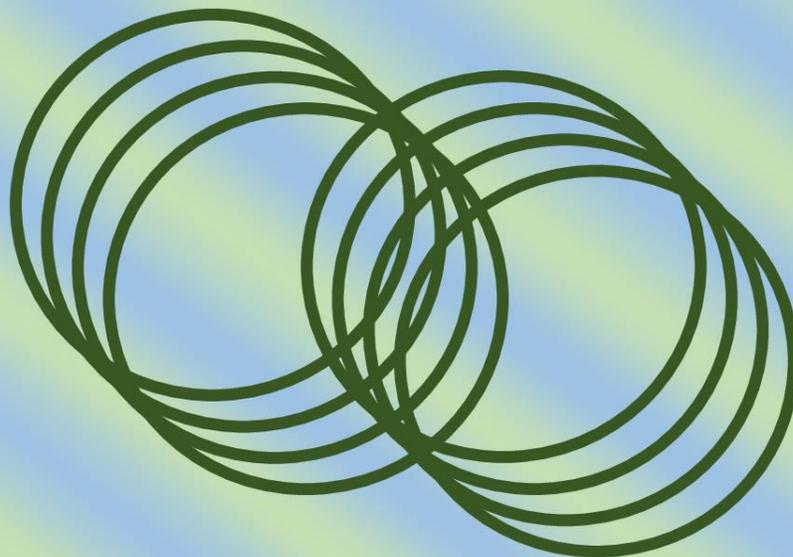


VOLUME 1 NOMOR 1 JUNI 2019

ISSN : 2686-0287

SINERGI

JURNAL PENGABDIAN kepada MASYARAKAT



UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK



JURNAL PENGABDIAN kepada MASYARAKAT **SINERGI**

Pelindung

Dekan Fakultas Teknik

Penanggung Jawab

Ir. Nurhayati, M.Si

Dewan Redaksi

Ir. Nurhayati, M.Si

Dr. Yusriani Sapta Dewi, M.Si

Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom

Mitra Bestari

Dr. Hening Darpito (UNICEF)

Dr. Rofiq Sunaryanto, M.Si (BPPT)

Dr. Rufman Iman Akbar E., MM.,
M.Kom (STKIP Panca Sakti)

Penyunting Pelaksana

Ai Silmi S.Si., M.T

Novita Serly Laamena, S.Pd., M.Si

JURNAL SINERGI merupakan Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat yang menyajikan hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, teknik, sosial humaniora, komputer dan pengembangan serta penerapan ipteks model atau konsep dan atau implementasinya dalam rangka peningkatan partisipasi masyarakat dalam pembangunan. Redaksi menerima naskah artikel dari siapapun yang mempunyai perhatian dan kepedulian pada pengembangan teknologi lingkungan. Pemuatan artikel di Jurnal ini dapat dikirim ke alamat Penerbit. Informasi lebih lengkap untuk pemuatan artikel dan petunjuk penulisan artikel tersedia pada halaman terakhir yakni pada Pedoman Penulisan Jurnal Sinergi atau dapat dibaca pada setiap terbitan. Artikel yang masuk akan melalui proses seleksi editor atau mitra bestari.

Jurnal ini terbit secara berkala sebanyak dua kali dalam setahun yakni bulan Juni dan Desember serta akan diunggah ke Portal resmi Kemenristek Dikti. Pemuatan naskah dipungut biaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Alamat Penerbit / Redaksi

Fakultas Teknik

Universitas Satya Negara Indonesia

Jl. Arteri Pondok Indah No.11 Kebayoran Lama Utara

Jakarta Selatan 12240 – Indonesia

Telp. (021) 7398393/7224963. Hunting, Fax 7200352/7224963

Homepage : <http://www.usni.ac.id>

E-mail :

nng_nur@yahoo.com

ysaptadewi@gmail.com

Frekuensi Terbit

2 kali setahun : Juni dan Desember

DAFTAR ISI

Pelatihan peningkatan pengetahuan ilmu bisnis waralaba dan teknologi melalui web e-commerce pada UKM Kelurahan Kebayoran Lama Selatan Jakarta Selatan	1-14
T. Adi Kurniawan, Wawan Kurniawan, Nurul Chafid, Zulkifli	
Pelatihan aplikasi komputer <i>Microsoft office</i> kader PKK Kelurahan Grogol Selatan, Kebayoran Lama	15-30
Kiki Kusumawati, Agung Priambodo, Prionggo Hendradi, Sukarno Bahat Sitorus, Teguh Budi Santoso, Istiqomah Sumadikarta, Faizal Zuli, Safrizal, Ai Silmi, Novita S. Laamena	
Penerapan teknologi animasi pada perubahan perilaku anak, di pendidikan anak usia dini “tunas mawar” RW 01 Kelurahan Grogol Selatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan	31-38
Yusriani Sapta Dewi, Nurhayati, Kiki Kusumawati, Riama Sibarani, Berlin P. Sitorus, Nurul Chafid	
Pelatihan aplikasi komputer MS. Word bagi guru-guru SDN 03 Cipulir Jakarta Selatan	39-52
Prionggo Hendradi, Kiki Kusumawati, Bosar Panjaitan, Novita Serly Laamena	
Pelatihan dasar design grafis untuk anggota OKE OCE Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan	53-60
Berlin P. Sitorus, Istiqomah Sumadikarta, Agung Priambodo, T. Adi Kurniawan	
Pelatihan penggunaan internet guru-guru PAUD di wilayah Kelurahan Grogol Selatan	61-67
Riama Sibarani, Hernalom Sitorus, Bosar Panjaitan	

PENERAPAN TEKNOLOGI ANIMASI PADA PERUBAHAN PERILAKU ANAK, DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI “TUNAS MAWAR” RW 01 KELURAHAN GROGOL SELATAN KEBAYORAN LAMA JAKARTA SELATAN

Yusriani Sapta Dewi, Nurhayati, Kiki Kusumawati, Riama Sibarani, Berlin Sitorus, Nurul Chafid
Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia
ysaptadewi@gmail.com

Abstrak

Perilaku sosial yang berkembang pada awal masa kanak-kanak merupakan perilaku yang terbentuk berdasarkan landasan yang diletakkan pada masa usia dini. Pada awal masa kanak-kanak perlu di arahkan kepada bentuk perilaku sosial agar dapat menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan anak dan kepentingan anak kepinginan selanjutnya. Proses perkembangan sebuah kepribadian anak tidak terlepas dengan didikan orang tua dan lingkungan serta apa yang mereka lihat setiap harinya dalam bersosialisasi. Teknologi komputersasi dan animasi merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan perilaku social anak dan sebagai sumber pembelaran.

Kata kunci : perilaku sosial, usia dini, perkembangan anak, teknologi animasi

PENDAHULUAN

Secara luas diketahui bahwa periode anak di bagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu masa awal dan masa akhir. Periode pada masa anak awal berlangsung dari usia dua tahun sampai enam tahun (lebih dikenal sebagai anak usia dini). Adapun periode pada masa anak akhir berlangsung dari enam tahun sampai tiba saatnya anak matang secara seksual (Hurlock, 1980)

Dengan mengacu pada pengertian perilaku di atas, maka dapat dijelaskan apa yang dimaksud perilaku sosial dan perilaku emosional. Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat di terima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat di terima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak di terima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini ini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong-menolong, berbagi simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu sasaran pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini ini ialah untuk keterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan periang, menjalin persahabatan, memiliki etika dan tata karma yang baik. Dengan demikian, materi pembelajaran pengembangan sosial yang di terapkan di taman kanak-kanak, meliputi: disiplin, kerja sama, tolong-menolong, empati, dan tanggung jawab.

Begitu selanjutnya, bahwa perilaku sosial yang berkembang pada awal masa kanak-kanak merupakan perilaku yang terbentuk berdasarkan landasan yang diletakkan pada masa bayi. Sebagian lagi merupakan bentuk perilaku sosial yang baru dan mempunyai landasan baru. Banyak di antara landasan baru ini dibina oleh hubungan sosial dengan teman sebaya di luar rumah dan

hal-hal yang ditonton dari televisi atau buku-buku cerita. Pada awal masa kanak-kanak perlu di arahkan kepada bentuk perilaku sosial agar dapat menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan anak dan kepentingan anak ke depannya.

Dari proses tersebut maka bisa disebutkan bahwa masa anak-anak merupakan masa yang sangat rentan dan butuh pengawasan yang ekstra. Proses perkembangan sebuah kepribadian anak tidak terlepas dengan didikan orang tua dan lingkungan serta apa yang mereka lihat setiap harinya dalam bersosialisasi. Proses sosialisasi tidak dapat berlangsung secara otomatis. Sosialisasi tersebut terjadi manakala terdapat media yang menjembatani seseorang dalam mengenal sistem nilai dan sistem norma yang ada dalam kehidupan nyata. Beberapa media yang berperan dalam membantu proses sosialisasi seseorang adalah keluarga, teman sepermainan, sekolah, media massa, dan lain sebagainya. Pada jaman modern seperti sekarang ini teknologi semakin canggih sehingga pola hidup dan dunia bermain anak juga semakin berkembang tidak seperti anak-anak pada jaman dulu. Anak-anak sekarang cenderung banyak duduk didepan televisi. Untuk menyaksikan tayangan-tayangan yang mereka sukai di televisi. Televisi merupakan media komunikasi massa satu arah sehingga beberapa orang berpendapat bahwa televisi berpengaruh negatif terhadap khalayak khususnya anak-anak (Darwanto,2007:121).

Pola perilaku sosial pada anak usia dini ini dinyatakan ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

- a. Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat di kagumi.
- b. Persaingan, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Persaingan biasanya sudah tampak pada usia empat tahun.
- c. Kerja sama. Mulai usia tahun ketiga akhir, anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung.
- d. Simpati. Karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun.
- e. Empati. Seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain.
- f. Dukungan sosial. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang-orang dewasa.
- g. Membagi. Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lainnya. Pada momen-momen tertentu, anak juga rela membagi makanan kepada anak lain dalam rangka mempertebal tali pertemanan mereka dan menunjukkan identitas keakraban antar mereka.
- h. Perilaku akrab. Anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman-teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang di antara mereka (Sukmadinata, 2007).

Terdapat beberapa alasan, mengapa anak perlu mempelajari berbagai perilaku sosial adalah sebagai berikut:

- a. Agar anak dapat belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya.
- b. Agar anak dapat memainkan peranan sosial yang bisa diterima kelompoknya, misalnya berperan sebagai laki-laki dan perempuan.

- c. Agar anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.
- d. Agar anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik, dan akibatnya pun dapat menerimanya dengan hati (Sujiono, 2005)

Perilaku emosional ialah reaksi yang terorganisasi dan muncul terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, ketertarikan, dan minat individu. Perilaku emosional ini tampak sebagai akibat dari emosi seseorang. Emosi terlihat dari reaksi fisiologis, perasaan dan perubahan perilaku yang tampak. Aspek emosional dari suatu perilaku pada umumnya selalu melibatkan tiga aspek ini. Di mana dari ketiga aspek emosional (reaksi fisiologis, perasaan, dan perubahan perilaku yang tampak), tidak mungkin dapat diubah atau dipengaruhi atau diperbaiki oleh aspek fisiologis, karena proses fisiologis yang terjadi pada organism secara mekanis. Emosi pada tahap anak usia dini lebih terperinci dan dideferensiasi dan anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.

Karakteristik emosi pada anak usia dini di tandai dengan berbagai ciri, misalnya emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. Jika anak bertengkar dan saling mencaci maki pada pagi atau siang hari, maka pada sore hari terhalang beberapa jam mereka sudah baik dan main bersama lagi. Berbeda dengan orang dewasa, sekali berseteru akan meleket lama bisa berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun, bahkan sampai meninggal dunia belum berubah masih tetap bersitegang.

Ciri lainnya dari perilaku emosional anak ialah reaksi kuat dan spontan terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang. Anak akan mengutarakan perasaan, keadaan, dan informasi yang mereka terima apa adanya, tidak ditutup-tutupi.

Banyak sebutan yang diberikan kepada anak usia 3-6 tahun ini. Para orang tua biasanya menyebut anak seusia ini dengan sebutan sebagai “usia sulit” atau usia yang mengandung masalah. Karena pada usia ini anak sedang mengalami masa rawan sakit atau terkena penyakit. Jika orangtua tidak hati-hati dalam merawat mereka, maka anak akan mudah jatuh sakit. Selain itu, pada masa ini anak berada dalam masa proses pengembangan kepribadian yang unik dan menuntut kebebasan yang pada umumnya kurang berhasil. Oleh karena itu, anak tampak “bandel”, keras kepala, menjengkelkan, dan melawan orang tua. Karena berbagai masalah ini. Adapun para pendidik menyebutkan sebagai usia “taman kanak-kanak” atau “anak usia dini”, karena pada masa ini anak baru berada pada tahap persiapan pendidikan formal di kelas satu sekolah dasar. Dengan kata lain, bahwa pada masa ini anak berada pada masa pendidikan “jembatan antara rumah dan sekolah”

Banyak manfaat yang dapat diambil di era globalisasi ini dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat, selama kita menggunakan dan memanfaatkan perkembangan ini dengan hal-hal yang positif. Akan lain ceritanya, apabila kita menggunakan perkembangan ini dengan sisi negatif. Salah satu perkembangan TIK yang sangat pesat adalah pemanfaatan media internet yang diaplikasikan pada dunia hiburan. Adapun penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia hiburan salah satunya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan komputer di dunia hiburan memudahkan dalam penyajian informasi.
2. Dalam dunia pertelevisian dan perfilman, komputer digunakan dalam pembuatan film-film yang memerlukan animasi khusus, misalnya film kartun maupun yang memerlukan efek-efek khusus.
3. Paket-paket aplikasi untuk animasi dan efek merupakan program-program yang sering digunakan dalam pembuatan animasi dan efek-efek tersebut

4. Dalam bidang permainan, penggunaan komputer digunakan untuk mengisi waktu senggang dengan program-program permainan (game) yang bermacam-macam.
5. Saat ini program-program permainan game telah dibuat dan banyak ditemui di pasaran dengan berbagai permainan.
6. Bidang rekaman, Dengan menggunakan komputer kita akan menghasilkan hasil rekaman yang lebih baik. Kita juga dapat mengatur dan mengeditnya. Kita juga dapat mengatur suara yang kita inginkan dengan menggunakan komputer.

Kajian mengenai kendala Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalam kontribusinya memberikan dukungan kepada berbagai sektor kehidupan masyarakat berupa peningkatan efisiensi serta produktivitas sudah banyak disajikan di berbagai pola. Pada umumnya studi tentang kendala TIK di dalam organisasi difokuskan pada persoalan teknis seperti bagaimana memperbaiki kinerja operasional, atau bagaimana TIK digunakan sebagai bagian dari strategi bisnis perusahaan, media penyampaian informasi secara aktual, serta penerapan pada dunia hiburan.

Kajian yang lebih luas seperti misalnya bagaimana dampak sosial dari perkembangan TIK yang sedemikian hebat selama dua dekade terakhir ini relatif masih sedikit dilakukan. Dalam lingkungan sosial yang selalu berubah, terdapat setidaknya dua faktor yang mempengaruhi perubahan sosial itu sendiri: pelaku perubahan dan mereka yang terkena dampak perubahan.

Dalam kaitan ini TIK dapat berperan dalam dua posisi sekaligus, sebagai aktor (means) pengubah dan sekaligus sebagai sasaran (ends) dari perubahan yang ingin dicapai. Naskah singkat ini dimaksudkan untuk memberi gambaran hubungan sebab akibat kendala TIK dalam konteks perubahan sosial kemasyarakatan.

Teknologi internet hadir sebagai media / sarana yang multifungsi. Komunikasi melalui internet dapat dilakukan secara *interpersonal* (misalnya e-mail dan chatting) atau secara massal, yang dikenal *one to many communication* (misalnya mailing list).

Manfaat Internet sebagai salah satu media terbesar di dunia bisa digunakan sebagai pendorong majunya dunia hiburan di Indonesia khususnya. Begitu juga dengan adanya aplikasi teleconference, INTERNET juga dapat hadir secara real time audio visual seperti pada metode konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, maka internet sebagai sarana di dunia hiburan mampu menghadapi karakteristik yang khas, yaitu :

1. Sebagai media interpersonal dan massa
2. Bersifat interaktif
3. Memungkinkan komunikasi secara sinkron maupun asinkron

Karakteristik ini memungkinkan masyarakat melakukan komunikasi dengan sumber/penyedia layanan hiburan secara lebih luas bila dibandingkan dengan hanya menggunakan media konvensional.

Pemanfaatan TIK dalam dunia hiburan, akan mengatasi masalah sebagai berikut:

- Mengurangi ketertinggalan dalam pemanfaatan TIK dalam pendidikan dibandingkan dengan negara berkembang dan negara maju lainnya.
- Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi.
- Penggunaan komputer di dunia hiburan memudahkan dalam penyajian informasi.
- Paket-paket aplikasi untuk animasi dan efek merupakan program-program yang sering digunakan dalam pembuatan animasi dan efek-efek tersebut

- Dalam bidang permainan, penggunaan komputer digunakan untuk mengisi waktu senggang dengan program-program permainan (game) yang bermacam-macam.
- Saat ini program-program permainan game telah dibuat dan banyak ditemui di pasaran dengan berbagai permainan.
- Bidang Industri Perfilman, Semua efek-efek di dunia akting , animasi, dan penyutingan adegan film semua di rekam dengan perangkat elektronik yang dihubungkan dengan komputer. Animasinya juga di kembangkan mempergunakan animasi yang dibuat dengan aplikasi komputer. Sebagai contoh film-film Hollywood berjudul TITANIC itu sebenarnya tambahan animasi untuk menggambarkan kapal raksasa yang pecah dan tenggelam, sehingga tampak menjadi seolah-olah mirip dengan kejadian nyata.
- Bidang Industri Rekaman, Bahwa untuk menghasilkan suara yang bagus perlu pengaturan perekam dan modifikasi suara dengan media komputer, serta mencetak lagu-lagunya pun di bantu dengan system komputer. Untuk mencetak album kedalam VCD atau DVD perlu bantuan program komputer untuk memproses pembuningan atau pembakaran CD sehingga bisa merekam suara dengan kualitas sangat tinggi.
- Rutinitas yang tiada henti membuat kita membutuhkan hiburan, hiburan dapat kita lakukan dimana saja begitupula di internet, Bidang ini sangat bergantung pada komputer. Dengan kemajuan TIK, kita dapat menonton siaran dari dalam negeri maupun dari luar negeri.

Berlatar belakang dari hal tersebut, maka Tim Fakultas Teknik melakukan pendekatan Perubahan Perilaku Anak melalui teknologi animasi; sebagai bentuk Pengabdian pada Masyarakat di Pendidikan Anak Usia Dini “Tunas Mawar” RW 01 Kelurahan Grogol Selatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan sosialisasi dan menambah pengetahuan anak usia dini melalui teknologi animasi.

METODE PELAKSANAAN

Lokasi Pelaksanaan

Lokasi pelaksanaan di Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) “Tunas Mawar” RW 01 Kelurahan Grogol Selatan, Kebayoran Lama Jakarta Selatan.

Waktu pelaksanaan : jam 09.00- 11.00 (sesuai jam belajar PAUD)

Peserta adalah Murid PAUD ± 25 orang, dengan Pengawas Guru PAUD dan Pembina Ibu Ketua Tim Penggerak PKK (ibu RW).

Metode sosialisasi yang dilakukan adalah :Anak-anak menyaksikan film animasi untuk menambah pengetahuan. Setelah melihat film animasi ada penjelasan dari Tim P2M USNI.



PELAKSANAAN

A. Materi :

1. Pemutaran animasi Waspada Pada Setiap Orang Yang Tidak Dikenal.
Misi cerita adalah untuk menghindari kekerasan pada anak dan pelecehan seksual. Tokoh cerita Aksa dan Geni.
Cerita berkisar pada pembelajaran pada anak agar selalu ber-hati-hati dan tidak lengah bermain, terutama pada bujukan orang asing (tidak dikenal). Setiap anak, harus mengenal tubuhnya sendiri dan menjaga tidak boleh disentuh oleh orang lain kecuali ibunya. Ketika terjadi sesuatu, anak-anak harus berkata “tidak” dan minta tolong pada orang yang melindunginya.

Tanggapan anak pada cerita animasi tersebut, positif. Anak-anak mengerti bahwa harus waspada pada setiap orang asing (tidak dikenal). Anak-anak mampu menyebutkan dengan benar, pada siapa mereka harus minta tolong ketika terjadi sesuatu.

2. Pemutaran animasi berjalan-jalan ke Kebun Binatang.
Anak mendapat pengetahuan menyebutkan jenis-jenis binatang dan jumlah binatang yang ada di kebun binatang tersebut. Selain itu, anak diajak untuk mengingat warna dari binatang yang ada di kebun binatang tersebut.
Misi dari pemutaran animasi tersebut adalah belajar mengenal binatang, belajar mengenal warna dan belajar menghitung.



3. Mewarnai gambar binatang
Kegiatan ini untuk melihat kreativitas anak dalam menyerap ingatan warna binatang di Kebun Binatang.
Anak-anak antusias melakukan kegiatan ini karena data menuangkan keinginannya dalam mewarnai.
4. Game, untuk mengingat jenis-jenis binatang yang ada di kebun binatang serta jumlahnya
5. Pemutaran film animasi cara mencuci tangan yang benar.
Setelah berkegiatan, setiap anak harus mencuci tangannya dengan benar, supaya meminimalkan kuman penyakit yang berjangkit. Setelah melihat animasi tersebut, diharapkan anak dapat mempraktekkannya sehari-hari.
Anak-anak melakukan praktek mencuci tangan dengan sabun secara benar.

B. Hasil Yang Didapatkan :

1. Anak bersemangat setelah melihat tayangan animasi
2. Anak menjadi gembira
3. Anak merubah perilakunya untuk selalu berhati-hati, cepat mengingat, lebih kreatif dan dapat menjaga kebersihan diri

KESIMPULAN

Anak bukan hanya makhluk yang reaktif, tetapi juga suatu individu yang aktif memberikan pengaruh kepada lingkungan. Kecenderungan sikap, naluri dan rasa ingin tahunya yang besar kepada sesuatu yang baru membawa langkahnya untuk berani mencoba dan meniru. Pada abad saat ini, teknologi dan informasi berkembang secara pesat dan canggih, meskipun demikian dalam perkembangannya teknologi memiliki peran dalam kehidupan manusia dan sekaligus ancaman

terutama bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas para pendidik yang inovatif disertai langkah- langkah yang efektif dan efisien dalam memperkenalkan anak kepada modernisasi, melalui kecanggihan teknologi dalam bentuk pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai.



SARAN

Perlu keterlibatan semua pihak, baik orang tua, pengasuh, guru ataupun masyarakat dalam pembinaan penerapan teknologi animasi untuk perubahan perilaku positif bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock 1980. Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga
- Sukmadinata, N.S. 2007. Bimbingan dan konseling dalam Praktik mengembangkan Potensi dan Kepribadian Siswa. Bandung: Maestr.
- Sujiono 2005. Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Trianto, Teguh.2013.Film Sebagai Media Pembelajaran.Yogyakarta: Graha Ilmu.