

(PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PENGENALAN BUAH-BUAHAN PADA TAMAN KANAK-KANAK DI TK DHARMA WANITA DESA NGENGOR)

Erwin Bayu Adisetia

Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : erwinadisetia@mhs.unesa.ac.id

Dr. H. Andi Mariono, M.Pd.

Dosen Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : andimariono@unesa.ac.id

Abstrak

Kurangnya pemahaman anak pada pembelajaran buah-buahan serta system pembelajaran yang masih monoton dan kurang bervariasi menyebabkan anak-anak lebih cepat bosan dalam mempelajari sebuah materi pengenalan buah-buahan dikarenakan belum adanya pengembangan media video interaktif pada pembelajaran buah-buahan. Maka pada penelitian ini akan membuat metode pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini menggunakan jenis model ADDIE untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sehingga dapat disimpulkan jika produk yang dihasilkan dari penelitian yaitu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh anak-anak di TK Dharma Wanita Desa Ngengor, membantu anak-anak untuk menjadi lebih aktif dan interaktif serta mudah memahami materi pengenalan buah-buahan. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan pengembangan lebih lanjut dengan materi lainya sehingga dapat melengkapi kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif disetiap materi.

Penelitian ini di validasi oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli RPP. Penilaian dari validasi ahli materi mendapatkan nilai 32 (80%) yang artinya tergolong “sangat baik”. Penilaian pada validasi ahli media mendapatkan nilai 28 (70%) yang artinya tergolong “baik”. Penilaian dari validasi RPP mendapatkan nilai 52 (81,25%) yang artinya tergolong “sangat baik”. Dari penilaian validasi ini maka media video interaktif pada materi pengenalan buah-buahan pada T dharma wanita desa ngengor “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Abstract

The lack of children's understanding of fruit learning and the monotonous and less varied learning system causes children to be more bored in studying the introduction of fruits because there is no development of interactive video media in fruit learning. So this research will make the learning method more interactive and interesting. This study uses the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model to produce certain products and test the effectiveness of the resulting products. children to become more active and interactive and easy to understand the introduction of fruits. Further researchers are expected to carry out further development with other materials so that they can complement the needs of more interactive learning media in each material.

This research was validated by media expert validators, material expert validators and RPP expert validators. The assessment from the material expert validation gets a score of 32 (80%) which means it is classified as "very good". Assessment on the validation of media experts gets a value of 28 (70%) which means it is classified as "good". Assessment of lesson plan validation gets a value of 52 (81.25%) which means it is classified as "very good". From this validation assessment, interactive video media on fruit introduction materials at kindergartens at Dharma Wanita Kindergarten in Ngengor Village are "appropriate" to be used as learning media for students.

Keywords: Interactive learning media, ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Method.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan tingkat pendidikan sebelum tingkat pendidikan dasar yang menjadi sebuah usaha pembinaan untuk anak umur 4 atau 5 tahun yang diselenggarakan melalui pemberian stimulus pendidikan dalam menunjang perkembangan serta pertumbuhan jasmani serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan ketika memasuki pendidikan selanjutnya yang dijalankan melalui jalur formal, nonformal, serta informal. Pada UU No 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 mengenai sistem pendidikan nasional dinyatakan bila pendidikan taman kanak-kanak merupakan sebuah usaha pembinaan yang diberikan untuk anak dari lahir hingga umur enam tahun yang dijalankan dengan pemberian stimulus pendidikan dalam menunjang perkembangan serta pertumbuhan jasmani dan rohani supaya anak mempunyai kesiapan untuk masuk ke pendidikan lebih lanjut.

Untuk menggapai tujuan pendidikan nasional ini, maka dibutuhkan seperangkat kurikulum yang mendukung pada saat diberikan pada siswa. Kurikulum merupakan jembatan yang mengarah pada tujuan di tiap satuan pendidikan yang diselarasakan pada sejumlah mata pelajaran di sekolah (Purnomo E, 2015).

Pada media pembelajaran yang untuk mengenalkan buah-buahan mempunyai makna yang penting supaya meningkatkan pengetahuan anak-anak. Maka untuk mengenal bermacam-macam buah-buahan anak-anak wajib mengetahui bentuk serta nama buah. Dalam menunjang pembelajaran buah-buahan yang menarik untuk anak-anak dibutuhkan metode serta desain untuk penjelasannya.

Media yang digunakan di TK Dharma Wanita Desa Ngengor tetapi memakai metode konvensional, yang dimana metode ini untuk pemaparannya maupun pemberian materi pada siswanya tetap memakai metode gambar serta tulisan. Kadang menggunakan metode konvensional ini siswa mengalami kesulitan untuk menghafal maupun menerima materi yang disampaikan guru, siswa menjadi bosan dengan materi yang dijelaskan secara lisan oleh guru sehingga dengan mengembangkan

media pembelajaran menggunakan video interaktif diharapkan akan dapat membantu murid-murid agar tidak jenuh dan mudah dalam mempelajari materi (Arfyanti I, 2017).

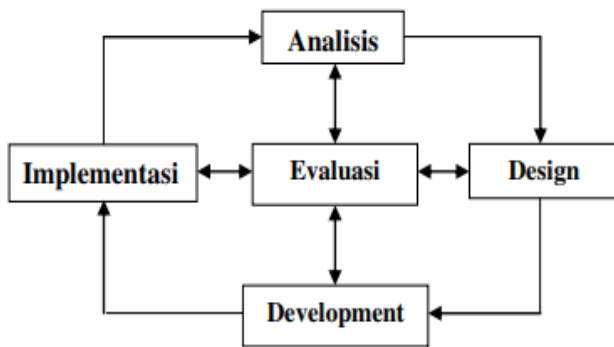
Video interaktif bisa dideskripsikan menjadi pemakaian berbagai yang tidak sama dalam memadukan serta menjelaskan informasi berupa teks, audio, grafik, animasi dan video. Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk video interaktif memerlukan metode untuk merancanganya. Salah satu metode yang bisa diterapkan yaitu Metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan dalam metode tersebut adalah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

METODE

Dari permasalahan yang sebelumnya sudah dipaparkan, jadi pada penelitian ini akan menghasilkan suatu produk media pembelajaran. Pendapat dari (Sugiyono, 2013) metode penelitian serta pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai dalam menciptakan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan produknya. Prosedur penelitian ini berpedoman dari model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan yang terdiri dari analysis, design, development, implementation dan evaluation (Sugiyono, 2015).

Model ADDIE meliputi 5 komponen yang memiliki hubungan serta terstruktur dengan sistematis yang berarti dari tahap pertama hingga tahap kelima untuk penerapannya wajib secara sistematis serta tidak dapat diurutkan secara random.

Semua tahapan maupun langkah ini begitu sederhana bila berbanding dengan model desain yang lain. Sifatnya yang sederhana serta terstruktur secara sistematis jadi model desain ini gampang dimengerti serta diimplementasikan. Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE pada penelitian ini bisa ditampilkan pada bagan berikut ini:



Gambar1. Skema ADDIE

Pengembangan model ADDIE menggunakan langkah di bawah ini;

- Analysis Menjalankan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik siswa, analisis software serta analisis spesifikasi.
- Design meliputi pembuatan storyboard animasi, perumusan materi serta soal evaluasi, pembuatan latar belakang media, gambar.
- Development meliputi pembuatan media animasi interaktif, validasi media serta revisi media.
- Implementation adalah tahap uji coba media.
- Evaluation menjalankan perbaikan produk sesuai dengan uji coba lapangan serta perancangan produk akhir berupa CD-ROM Multimedia interaktif adalah produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Uraian hasil penelitian meliputi rancang bangun pengembangan media interaktif hasil validasi dari para ahli media, ahli materi, dan validasi pengguna/guru. Berbicara tentang media interaktif, jadi perhatian tertuju terhadap proses maupun tahap pokok yang diselenggarakan dalam menciptakan sebuah produk pengembangan. Tahap pokok ini erat kaitannya dengan pembuatan media interaktif untuk pengenalan buah-buahan pada anak. Pada penelitian ini model yang dipakai yaitu model ADDIE, jadi rancang bangun pengembangan berpedoman pada tahapan-tahapan model ADDIE.

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis diawali pada permasalahan yang dihadapi pada proses kegiatan belajar mengajar di TK Dharma wanita dengan menganalisis karakteristik dan kompetensi peserta didik, keterampilan dan pengetahuan untuk pencapaian kompetensi dalam menganalisis materi. Dilakukan observasi dan wawancara untuk mencari permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar. Dari hasil wawancara pengembang mendapatkan permasalahan dan Dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan cara konvensional untuk mengajar. Guru juga menjelaskan peserta didik kurang memperhatikan dan kurang memahami materi. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik, maka diperlukan pengembangan media video pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain pengembang juga menyebutkan tujuan kinerja ahli materi dan ahli media. Ahli materi memiliki peran menjadi validator yang memberikan saran terhadap produk yang dibuat agar sesuai dengan pembelajaran yang mana materi dikemas dalam bentuk media. Ahli media sebagai validator yang memberikan saran mengenai prosedur, desain, dan teknik dalam pengembangan media video pembelajaran. Menghasilkan strategi pengujian. Tahap ini untuk merencanakan sistem pengujian media yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Setelah itu yaitu tahap menyusun konsep desain multimedia interaktif. Multimedia ini memakai konsep desain Flat Style. Flat Style adalah konsep desain maupun gaya melalui penerapan animasi datar misalnya dalam web design, mobile app, icon, games, atau video animasi. Desain tampilan yang sederhana serta komunikatif sebagai bahan pertimbangan untuk pemilihan konsepnya.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap menghasilkan dan memvalidasi media dan beserta bahan penyerta. Pada materi pengenalan buah buahan yang dikemas dalam bentuk media video pembelajaran dengan menampilkan beberapa buah buahan yang akan menjadi konten dalam media tersebut. Pengembang melakukan, tahapannya yakni visualisasi frame, menjalankan animasi objek serta pemograman, dubbing kemudian menambahkan suara (Sound), publishing dan packaging. Tahapan-tahapan itu dijelaskan berikut ini:

1. Visualisasi frame

Visualisasi setiap frame yang dikembangkan seperti di bawah ini:

- a) Video Bumper
- b) Frame Materi
- c) Frame Karakteristik
- d) Frame Fungsi Proporsi Ilustrasi
- e) Frame Teknik Menggambar Proporsi Ilustrasi

2. Melakukan animasi objek (*Motion Tween*) dan programing

Motion tween dipakai supaya gambarnya menjadi animasi yang pengaturannya menggunakan garis waktu. Pengembangan ini memakai software macromedia flash dalam memadukan berbagai file hasil penggarapan dari bermacam-macam media.

3. Memasukan suara (*sound*)

Proses pemasukan suara dalam multimedia memiliki dua jenis. Pertama, suara menjadi background di tiap halaman yakni asalnya dari berbagai potongan musik instrumental. Kedua, suara yang diposisikan dalam ketframe over down yakni sound effect yang terdengar seperti menekan tombol, serta effect lainnya

4. Publishing

Publishing adalah tahapan yang terakhir dalam proses pembuatan multimedia. Berbagai pemilihan berkas yang ada di program adobe flash yakni Swf, Jpg, Macintosh Projector, Video

d. Tahap Implementasi

Dalam tahap ini hasil pengembangan diimplementasi pada pembelajaran agar mengetahui pengaruhnya pada kualitas media yang terdiri keefektifan, kemenarikan, serta efisiensi pembelajaran. Implikasi dijalankan untuk kelompok kecil agar memperoleh saran dari guru selaku bahan perbaikan draft produk.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap dalam melihat apakah sistem pembelajaran yang tengah diciptakan bisa sukses, seperti harapan awal apa tidak. Evaluasi yang dipakai oleh tim ahli media serta materi dalam melakukan evaluasi desain serta isi produk. Jenis data yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini sifatnya kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari respon serta masukan yang disampaikan oleh tim ahli ataupun praktisi. Data kuantitatif diperoleh dari instrumen respon siswi pada multimedia pembelajaran. Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang diselenggarakan melalui cara memberikan sekumpulan pernyataan ataupun pertanyaan tertulis pada responden agar dijawabnya.

Pendapat dari Uma Sekaran dalam (Sugiyono, 2010:142) menyatakan berbagai prinsip untuk menulis kuesioner menjadi teknik pengumpulan data yakni; prinsip penulisan, pengukuran, serta penampilan fisik. Data yang didapat dari lembar validasi adalah data kualitatif yakni berisi respon, saran ataupun kritik yang dihimpun dalam membenahi multimedia pembelajaran. Selanjutnya data kuantitatif yang didapatkan dari kuisisioner penilaian siswi pada multimedia pembelajaran, dipakai dalam memandang bagaimana respon peserta didik pada multimedia yang sudah diujicobakan, serta penilaian motivasi peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini mencakup media video interaktif pada materi

pengenalan buah-buahan di taman kanak-kanak Dharma Wanita Desa Ngengor terhadap hasil validasi dari para ahli materi, ahli media serta ahli RPP. Hasil dari suatu video interaktif pengembangan memerlukan beberapa tahapan pokok dan proses yang matang. Jenis penelitian pengembangan ini memakai model *ADDIE* yaitu:

1. Analisis

Tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis kendala yang sedang dihadapi dalam proses kegiatan belajar mengajar materi pengenalan buah-buahan di TK Wanita Desa Ngengor serta menganalisis kompetensi yang dicapai anak-anak dan menganalisis karakteristik anak-anak dalam hal afektif, kognitif dan keterampilan dan menganalisis materi untuk pencapaian kompetensi. Pengembang melakukan observasi dan wawancara mengenai kendala dalam permasalahan yang terjadi pada aktivitas belajar mengajar. Pada hasil interview didapat informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas anak sering merasa bosan dan jenuh didalam kelas. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah yang membuat anak sulit untuk memahami materi yang disampaikan dan tidak fokus. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar pada anak diperlukan pengembangan media interaktif yaitu media video interaktif

2. Desain

Pada tahap ini, pengembang merancang atau mendesain materi dan merancang video interaktif yang akan digunakan. Dalam tahap ini guru terkait membantu dalam proses mendesain agar media bisa sesuai dengan yang diharapkan. Diawali dengan pembuatan storyboard selaku desain permulaan pembuatan media pembelajaran, pengumpulan objek rancangan berdasarkan materi ada dalam media pembelajaran, serta penyusunan

instrument dalam menguji kelayakan media video interaktif pembelajaran selaku sumber belajar anak.

a. Storyboard

Storyboard adalah deskripsi gambaran untuk penyusunan media pembelajaran yang dirancang dalam mempermudah proses pembuatan suatu video interaktif.

b. Pengumpulan Objek Rancangan

Pengumpulan objek menurut konsep serta desain yang sudah dirancang. Tahapan pengumpulan objek yang wajib dilakukan yakni: Menghimpun materi, soal evaluasi serta jawaban, serta contoh pembuatan video interaktif dengan Adobe Premiere. Materi disusun menurut referensi yang ada dan dirancang dengan urut supaya mempermudah anak untuk mempelajari materi. Evaluasi dan jawaban dibuat di notepad supaya bisa dirubah oleh guru. Penghimpunan gambar, video, audio, tombol, dan sebagainya. Gambar didownload dari bermacam-macam sumber yang selanjutnya dimasukkan pada media pembelajaran dalam mendukung sebuah materi. Video yang berwujud tutorial pemakaian efek manipulasi dalam Adobe Premiere serta tutorial. Audio berupa instrumental yang menarik agar didengar anak pada belajar memakai media pembelajaran. Tombol dirancang menurut estetika dan etika multimedia. Seluruh objek diproses memakai Software Adobe Premiere untuk dibuat sebagai media pembelajaran interaktif.

c. Penyusunan instrument uji kelayakan

Instrumen dirancang berupa kuesioner yang diberikan pada ahli media, ahli materi serta responden memakai jenis jawaban berupa check list (✓). Hasil

Penilaian Materi dari media pembelajaran video interaktif.

3. Pengembangan

Dalam tahap pengembangan, pengembang sudah memiliki RPP dan media Interaktif. Dari hasil RPP ini akan dikonsultasikan pada validator para ahli untuk memberikan saran dan kritik pada media video interaktif agar media video interaktif dapat dirancang dengan lebih baik dan layak digunakan. Pembuatan Media Video Interaktif Pembelajaran Tahapan pembuatan media yakni melalui perangkaian sebuah komponen misalnya materi, evaluasi, gambar, video, musik dijadikan Media Pembelajaran Vide Interaktif memakai Software Adobe Premiere. Desain media pembelajaran berdasarkan Storyboard yang sudah disusun sebelumnya. Hasil desain dari Software Adobe Premiere yang berupa file extension (*.fla) lalu diekspor sebagai aplikasi berupa file extension (*.mp4) yang berguna dalam mempermudah untuk mengoperasikan media video interaktif pembelajaran tanpa wajib mempunyai Software Adobe Premiere. Pada pembuatan media pembelajaran terdapat 3 tahapan, yakni: Desain Media Pembelajaran adalah tampilan dari desain media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan Storyboard yang sudah dibuat. Tahap pengujian adalah tahapan dalam mengecek apakah media video interaktif pembelajaran bisa berjalan secara baik sebelum di Publish sebagai video yang hendak dipakai menjadi media pembelajaran anak. Tahapan ini dijalankan ketika proses pembuatan di Software Adobe Premiere. Publishing adalah proses terakhir dari pembuatan media video interaktif pembelajaran. Bila media pembelajaran dirasa telah berjalan secara baik, jadi tahap berikutnya mempublish ataupun mengekspor media jadi video yang hendak dipakai dalam penelitian. Publishing perlu dijalankan supaya media pembelajaran bisa dipindahkan secara mudah ke flasdisk supaya bisa dipakai dalam komputer guru,

dan guru bisa memakai media secara mudah tanpa harus mempunyai Software Adobe Premiere. Validasi Media Pembelajaran Hasil Media pembelajaran akan di validasi oleh 3 orang, yaitu Sulastri Dwi Rahayu, S.Pd., M.Pd, Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd, Radjianto Acmad , S.Pd., M.Pd. Hasil dari validasi berupa penilaian dan saran mengenai media video interaktif pembelajaran yang ada dalam kuisioner yang sudah disiapkan peneliti yang kemudian diperbaiki berdasarkan saran yang diberikan oleh para ahli.

4. Implementasi

Dalam tahap implementasi ini media, media pembelajaran interaktif yang sudah selesai dikembangkan selanjutnya diterapkan pada anak TK Dharma Wanita Desa Ngengor. Pengujian media ini dijalankan di sekolah jadi guru dapat mengoperasikan media dengan sendiri-sendiri. Sebelumnya dimulai dari pembagian flashdisk yang memuat media video interaktif pembelajaran yang selanjutnya dicopy guru lain untuk komputernya masing-masing. Peneliti mendemonstrasikan media pembelajaran didepan kelas sebelum guru membuka media video interaktif pembelajaran itu. Kemudian guru dipersilahkan agar memakai media pembelajaran. Kemudian hasil dari pembelajaran materi dan RPP di uji cobakan kepada para ahli validator. Hasil analisis para ahli, validasi materi dilakukan oleh Sulastri Dwi Rahayu, S.Pd., M.Pd. di TK Dharma Wanita sebagai validator yang mendapatkan nilai 32 yang prosentasenya 80% sehingga masuk pada karakteristik “sangat baik”, hasil ini diperoleh dari keseluruhan setelah direvisi. validasi media dilakukan oleh Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd yang memiliki jabatan sebagai dosen teknologi pendidikan di UNESA sebagai validator dengan mendapatkan nilai 28 yang prosentasenya 70% sehingga masuk pada karakteristik “baik”, hasil ini diperoleh dari keseluruhan setelah direvisi. Validasi RPP dilakukan oleh Radjianto Acmad ,

S.Pd., M.Pd. sebagai validator dengan memperoleh skor 52 dengan persentase 81,25% sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”, hasil ini diperoleh dari keseluruhan setelah direvisi. Dari hasil validasi para ahli, maka media pembelajaran media video interaktif pengenalan buah-buahan dianggap layak untuk digunakan pada anak di TK Dharma Wanita Ngengor.

5. Evaluasi

Pengembang telah melakukan proses evaluasi pada setiap tahap yang sudah dilalui dengan menghasilkan data sebagai berikut: Media video interaktif mendapatkan kesesuaian dengan penilaian pada tahap analisis. Penilaian desain menggunakan instrumen wawancara terstruktur pada desain pembelajaran, bahan penyerta dan RPP. Pada tahap penilaian pengembangan media interaktif yaitu tekstur, bentuk dan bahan. Penilaian pada tahap implementasi pada media video interaktif dilakukan oleh para ahli validator instansi terkait. Analisis data validasi media video pembelajaran yang didapatkan dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Analisis data dari responden media pembelajaran didapatkan dari pakar dalam mengetahui kepantasan media pembelajaran. Produk Akhir Produk akhir yang berupa “Video Pembelajaran Interaktif Pengenalan Buah-buahan di TK Dharma Wanita Desa Ngengor” bisa sukses bila sudah menjalankan validasi dan revisi.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan jadi bisa disimpulkan bila produk yang dihasilkan dari penelitian yaitu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh anak-anak di Di TK Dharma Wanita Desa Ngengor, membantu anak-anak untuk menjadi lebih aktif dan interaktif serta mudah memahami materi pengenalan buah-buahan.

Saran

1. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan pengembangan lebih lanjut dengan materi lainya sehingga dapat melengkapi kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif disetiap materi.
2. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode selain ADDIE untuk menguji tingkat efektifitas dari produk yang telah dibuat.
3. Media ini dapat dijadikan sebagai saran sumber belajar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm 44.
- Arsyad, Azhar. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers. Hlm 175.
- Dalle, J. 2017. The development of interactive multimedia learning pyramid and prism for junior high school using macromedia authorware.
- EKO PURNOMO, M. F. 2015. Media Pembelajaran Multimedia Untuk Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.
- Etianingsih, M, E. 2016. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf. Skripsi. Jember.
- Handayani, Tri. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Apron audio Cerita Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Al Amanah Kecamatan Periuk Kota Tangerang. Tangerang : FKIP. Hlm 28.
- Hosna, Rofiatul, dkk. 2015. Melejitkan Pembelajaran dengan Prinsip-prinsip Belajar. Malang : Intelegensia Media. Hlm 192.
- Ita Arfyanti, R. A. 2017. Membangun Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan Dengan Pengacakan Soal Berbasis Android.
- Karsidi, Ravik. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Cet.1. Hlm. 125.
- Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Kencana. Cet. 1. Hlm.188.
- Musfiquon. 2012. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Rahmansyah, Wanda. 2018. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran. Surabaya: Pondok Pesantren Jagad ‘Alimussiry (Anggota IKAPI). Cet. 1. Hlm 53.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hlm 407.

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks. Cet 1. Hlm 6.
- Winarno, dkk. 2009. Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Genius Prima Media.