

PENGEMBANGAN MEDIA *EXPLOSION BOX* UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ALFABET ANAK USIA 4-5 TAHUN

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh

Salsabila Amalia

1900854

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2023

PENGEMBANGAN MEDIA *EXPLOSION BOX* UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ALFABET ANAK USIA 4-5 TAHUN

oleh
Salsabila Amalia

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana
pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Salsabila Amalia
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya ataupun sebagian
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa seizin penulis

SALSABILA AMALIA

PENGEMBANGAN MEDIA *EXPLOSION BOX* UNTUK MEMFASILITASI
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ALFABET ANAK USIA 4-5 TAHUN

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd.

NIP. 197511182000031004

Pembimbing II




Taopik Rahman, M.Pd.

NIP. 198711212015041002

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGPAUD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIP. 920200819900605101

ABSTRAK

Media pembelajaran dikenal sebagai alat bantu yang digunakan dan dimanfaatkan oleh pendidik atau guru dalam proses pembelajaran yang berkembang disesuaikan dengan perubahan zaman. Media pembelajaran, sangat penting digunakan terutama digunakan pada pembelajaran untuk anak usia dini agar setiap aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulus adalah aspek bahasa dengan salah satu keterampilan membaca. Sebelum anak masuk pada tahap membaca lancar, maka sebaiknya anak diajarkan untuk mengenal huruf alfabet. Berdasarkan studi lapangan di kelompok A RA Assidiqiyah dan RA PUI Al Fatwa, ditemukan beberapa permasalahan yaitu anak-anak kelompok A rata-rata saat akan masuk ke kelompok B masih belum mampu mengenal huruf alfabet dan media yang tersedia kurang beragam dan kurang menarik. Untuk menarik perhatian anak dan memudahkan anak dalam belajar mengenal huruf alfabet secara menyenangkan, maka perlu media pembelajaran yang inovatif. Maka dari itu, peneliti menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan merancang media *explosion box* untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf alfabet yang dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui aspek-aspek yang dibutuhkan untuk mengembangkan media *explosion box*, merancang media *explosion box*, mengetahui uji kelayakan media *explosion box*, dan mengetahui efektivitas pengembangan media *explosion box* untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf alfabet anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode EDR (*Educational Design Research*) menurut Mc Kenney & Reves (2012). Langkah-langkah penelitian EDR yaitu (1) Analisis dan Eksplorasi; (2) Desain dan Konstruksi; (3) Evaluasi dan Refleksi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; *Explosion Box*; Mengenal Huruf Alfabet

ABSTRACT

Learning media is known as a tool that is used and utilized by educators or teachers in the learning process that develops according to changing times. Learning media is very important to use, especially used in learning for early childhood so that every aspect of child development can develop optimally. One aspect of development that needs to be stimulated is the aspect of language with one of the reading skills. Before children enter the stage of fluent reading, children should be taught to recognize letters of the alphabet. Based on field studies in group A RA Assidiqiyah and RA PUI Al Fatwa, several problems were found, namely the children in group A, on average, when they were about to enter group B, were still unable to recognize the letters of the alphabet and the media available was less diverse and less attractive. To attract children's attention and make it easier for children to learn to recognize letters of the alphabet in a fun way, innovative learning media are needed. Therefore, researchers followed up on these problems by designing mediaexplosion box to facilitate the ability to recognize letters of the alphabet which was developed as a solution to the problems found. The purpose of this research is to know the aspects needed to develop the mediaexplosion box, planning mediaexplosion box, knowing the media feasibility testexplosion box, and know the effectiveness of media developmentexplosion box to facilitate the ability to recognize alphabet letters for children aged 4-5 years. The research method used is the EDR method (Educational Design Research) according to McKenney & Reves (2012). The EDR research steps are (1) Analysis and Exploration; (2) Design and Construction; (3) Evaluation and Reflection.

Keywords: *Instructional Media; Explosion Box; Recognize Letters of the Alphabet*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	I
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	12
2.2 Membaca pada Anak Usia Dini	13
2.2.1 Pengertian Membaca	14
2.2.2 Pentingnya Belajar Membaca pada Anak Usia Dini	15
2.2.3 Hakikat Membaca Permulaan dan Tahapan Membaca pada Anak Usia Dini	16
2.3 Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet pada Anak Usia Dini.....	19
2.4 Media Pembelajaran	23
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	23
2.4.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran	24
2.4.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	25
2.4.4 Tujuan dan Nilai-nilai Media Pembelajaran.....	26
2.4.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	27
2.4.6 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	30

2.4.7	Keterbatasan Media Pembelajaran	32
2.4.8	Psikologi Warna dalam Mendesain Media Pembelajaran	32
2.5	Media <i>Explosion Box</i>	36
2.5.1	Pengertian Media <i>Explosion Box</i>	36
2.5.2	Fungsi dan Manfaat Media <i>Explosion Box</i>	37
2.5.3	Karakteristik Media <i>Explosion Box</i>	37
2.5.4	Kekurangan dan Kelebihan Media <i>Explosion Box</i>	38
2.6	Penelitian yang Relevan	39
2.7	Spesifik Produk yang Diharapkan	41
2.8	Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN.....		44
3.1	Desain Penelitian	44
3.1.1	Tahap Analisis dan Eksplorasi (<i>Analysis and Exploration</i>)	45
3.1.2	Desain dan Konstruksi (<i>Design and Constructuion</i>).....	46
3.1.3	Evaluasi dan Refleksi (<i>Evaluation and Reflection</i>)	47
3.2	Lokasi Penelitian dan Partisipan Penelitian.....	48
3.2.1	Lokasi Penelitian	48
3.2.2	Partisipan Penelitian	48
3.3	Subjek Penelitian	49
3.4	Variabel dan Definisi Oprasional Variabel.....	50
3.4.1	Variabel Penelitian.....	50
3.4.2	Definisi Oprasional Variabel Penelitian	50
3.5	Pengumpulan Data.....	52
3.5.1	Jenis Data.....	53
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data	54
3.5.3	Instrumen Penelitian	56
3.5.4	Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	59
3.6	Analisi Data	60
3.6.1	Analisis Data Kualitatif	60
3.6.2	Analisis Data Kuantitatif	62
3.7	Isu Etik.....	64
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		66

4.1	Temuan dan Pembahasan Aspek yang Dibutuhkan dalam Mengembangkan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.....	66
4.1.1	Temuan Aspek yang Dibutuhkan dalam Mengembangkan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	66
4.1.1.1	Studi Literatur	67
4.1.1.2	Studi Lapangan	70
4.1.2	Pembahasan Aspek yang Dibutuhkan dalam Mengembangkan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	73
4.2	Temuan dan Pembahasan Rancangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	77
4.2.1	Temuan Rancangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	77
4.2.1.1	Rancangan Produk Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	77
4.2.1.2	Pembuatan Produk Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	80
4.2.1.3	Desain <i>Prototype</i> dan Bentuk Awal Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	84
4.2.1.4	Validasi Produk Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	105
4.2.1.5	Revisi Produk Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.....	111

4.2.2	Pembahasan Rancangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	111
4.3	Temuan dan Pembahasan Uji Kelayakan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	122
4.3.1	Temuan Uji Kelayakan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	122
4.3.1.1	Uji Coba Tahap 1	122
4.3.1.2	Uji Coba Tahap 2	133
4.3.2	Pembahasan Uji Kelayakan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun	142
4.4	Temuan dan Pembahasan Efektivitas Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.....	148
4.4.1	Temuan Efektivitas Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.....	148
4.4.2	Pembahasan Efektivitas Pengembangan Media <i>Explosion Box</i> untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.....	149
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		153
5.1	Simpulan.....	153
5.2	Implikasi	154
5.2	Rekomendasi.....	155
DAFTAR PUSTAKA		157
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		161
RIWAYAT HIDUP.....		325

DAFTAR PUSTAKA

- Arifani, G. I., Mulyana, E. H., & Sumardi. (2020). Pengembangan Media Permainan Sains Feed the Zoo Animals Berbantu Flash Card untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 71-84.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pedagogia*, 1(2), 131-143.
- Brewer, J. A. (2007). *Introduction Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades, Sixth Edition*. Boston: Allyn Bacon.
- Creswell, J.W. (2017). *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Efiani, N., Fuad, Z. A., & Marlina, C. (2020). Penggunaan Media Explosion Box Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1 (1), 1-15.
- Evivani, M., & Oktaria, R. (2020). Permainan Finger Painting untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 23-31.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27-36.
- Guslinda., & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : CV Jakad Publishing.
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Journal Empowerment*, 6(1), 19-24.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(4), 332-342.
- Husnah, dkk. (2021). Pengaruh Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Media Explosion Box pada Materi Ekskresi Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioterdidik*, 9(3), 217-225.
- Islamy, C., & Suputra, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Mata Pelajaran Korespondensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP di SMKN 2 Blitar. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 10(1), 1-15.
- Ives, R. (2009). *Paper Engineering & Pop-Ups for Dummies*. Indianapolis: Willey Publishing.
- Jalango, M. R. (2007). *Early Childhood Language Arts Fourth Edition*. Boston: Allyn Bacon.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak: Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: Grasindo.
- Khamidah, A. & Yulia, N. K. T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book dalam Pembelajaran Bahasa melalui Tema Binatang untuk Anak Usia 4-5 Tahun di RA Bahrul Ulum Sawahan Turen-Malang. *Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 2(1), 8-17.

- Kopcha, T. J., Schmidt, M. M., & Mc Kenney, S. (2015). Special Issue On Educational Design Research (EDR) In Post-Secondary Learning Environments. *Australasion Journal of Educational Technology*, 31(5), i-ix.
- Kosasih, E. (2018). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, W. (2021). *Penggunaan Media Magic Box dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun TK Bna Bakti Sumbermulyo Tanggamus*. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Lampung.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). *Conducting Educational Desaign Research*. New Yourk: Routledge.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Nawafilaty, T. (2017). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A. *JCE*, 1(1), 21-31.
- Neuman, S. (2018). The Role of Knowladge in Early Literacy. *Journal: Reading Reasearch Quarterly*, 4(36), 468-475.
- Novitasari, dkk. (2022). Penggunaan Media Adiktif (Animasi Media Interaktif) untuk Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 24-33. doi: <https://doi.org/10.29407/pn.v7i2.16560>
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: CV Campustaka.
- Ovtiana, E., dkk. (2022). Pengembangan Media *Surprise Box* untuk Mengenal Huruf pada Siswa Tunagrahita Sedang Kelas IV SLB N Karimun. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2(1), 12-20.
- Papalia, D., Sally, W., & Ruth, D. F. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2021. (2021). Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759-764.
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: An Introduction*. *Educational Design Research*, 11-50. Enschede the Netherlands: SLO.
- Purwanti, S. (2019). */Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS*. (Skripsi). Program Studi Bahasa Perancis, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rahayuningsih, dkk. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Rahmadani, F., Suryana, D., & Hartati, S. (2019). Pengaruh Media Sand Paper Letter terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1), 56-67.
- Rakimahwati., Yetti, R., & Ismet, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di

- Kecamatan V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(2), 1-11.
- Roberts, A. T., Vadasyb, F., & Sandersca. (2018). Preschoolers' Alphabet Learning: Letter Name and Sound Instruction, Cognitive Processes, and English Proficiency. *Journal Early Childhood Research Quarterly*, 44, 257-274. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.04.011>.
- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sari, E. K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Explosion Box untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Jurnal Humaniora*, 2(1), 311-317.
- Sipnaturi, E. R., & Farida. (2020). Development of Edutainment-Based Explosion Box Media in Mathematics Learning. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 57-65. doi: [10.2404/ij sme.v3il.5866](https://doi.org/10.2404/ij sme.v3il.5866)
- Siregar, R. A. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2(1), 54-69.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktek*. Jakarta. PT. Indeks.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Buku Press.
- Surtika, T.(2018). *Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Tasikmalaya.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa: Bandung.
- Triani, M., Sumardi., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun.
- Ulah, M. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. *Jurnal Unesa*, 1-11.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(1),159-176.
- Waridah. (2016). Pemerolehan Fonologi dalam Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Diversita*, 2(1), 66-75.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, F. D., Lestaringrum, A., & Sari, A. T. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 6(1), 40-45.

- Wiryokusumo, I. (2011). *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zaman dan Eliyawati. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Bahan Ajar PPG)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia*. Bandung : Universitas Telkom.