

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS  
*HIPPANI ANIMATOR* UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI  
ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



oleh :

Muhamad Ilham Fauzan  
NIM 1807607

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS  
*HIPPANI ANIMATOR* UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI  
ANAK USIA DINI**

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

© Muhamad Ilham Fauzan 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seutuhnya atau sebagian,  
Dengan cetak ulang, fotocopy, atau cara lainnya tanpa seizin penulis

Muhamad Ilham Fauzan, 2024  
*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPPANI ANIMATOR UNTUK  
MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

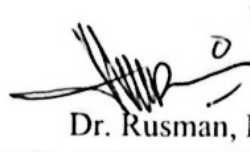
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**MUHAMAD ILHAM FAUZAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS  
*HIPPANI ANIMATOR* UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI  
ANAK USIA DINI**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

**Pembimbing I**



**Dr. Rusman, M.Pd.**  
NIP. 1972050519980211001

**Pembimbing II**



**Dr. Budi Setiawan, M.Pd.**  
NIP. 920200419851107101

**Mengetahui,**

**Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**



**Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.**  
NIP. 197706112001122001

## ABSTRAK

**Muhamad Ilham Fauzan (1807607).** Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Hippani Animator Untuk Mengenal Huruf dan Kata Bagi Anak Usia Dini.

**Skripsi.** Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2024.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar dalam pembentukan rangka dasar kemampuannya salah satunya adalah kemampuan literasi atau mengenal huruf dan kata, keterbatasan dan kurangnya ketertarikan anak saat belajar dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran dan tingkat penggunaan *gadget* yang cukup tinggi menjadi suatu masalah, umumnya pada perkembangan anak secara kognitif dan khususnya dalam pembelajaran mengenal huruf dan kata, hal ini berdasarkan studi literatur dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada ahli materi, maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui dan menjelaskan (1) Desain (2) Prosedur pengembangan (3) tanggapan guru dan orang tua mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis *Hippani Animator* untuk mengenal huruf dan kata pada anak usia dini di Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda PANORAMA. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Hippani Animator* yang dapat digunakan diberbagai macam *gadget* seperti *smartphone* maupun komputer. Metode penelitian yang digunakan ialah *Design & Development (D&D)* melalui pendekatan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate*). media melewati tahap *expert judgement*. Hasil penelitian menyatakan media yang dikembangkan dinilai layak dipergunakan oleh ahli media yaitu sebesar 93% dan oleh ahli materi sebesar 95%, hasil tanggapan pengguna guru menyatakan rata rata pesentase skor sebesar 87% dan tanggapan pengguna orang tua peserta didik sebesar 91% yang berarti media pembelajaran aplikasi berbasis *Hippani Animator* dapat diterima dan dipergunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

**Kata Kunci :** Hippani Animator, Literasi Anak Usia Dini, Media Pembelajaran.

## ABSTRACT

**Muhamad Ilham Fauzan (1807607).** *Development of Learning Media Application Based on Hippani Animator to Recognize Letters and Words for Early Age Children.*

**Thesis.** *Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia. Year 2024.*

Early childhood education is fundamental education in forming the basic framework of abilities, one of which is literacy skills or recognizing letters and words, limitations and lack of interest in children when learning due to the lack of innovation in learning media and the fairly high level of gadget use which is a problem, generally in development. children cognitively and especially in learning to recognize letters and words, this is based on literature studies and interviews conducted by researchers with material experts, so the aim of this research is to find out and explain (1) Design (2) Development procedures (3) responses teachers and parents regarding the use of Hippani Animator-based application learning media to recognize letters and words in early childhood in the Kasih Sayang Bunda PANORAMA Play Group. Based on this, the researcher intends to develop learning media based on Hippani Animator which can be used on various kinds of gadgets such as smartphones and computers. The research method used is Design & Development (D&D) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate) approach. the media goes through the expert judgment stage. The results of the research stated that the media developed was considered suitable for use by media experts, namely 93% and by material experts at 95%, the results of teacher user responses stated that the average percentage score was 87% and the user response of parents of students was 91%, which means learning media Hippani Animator based applications can be accepted and used in early childhood learning.

**Keywords :** *Early Childhood Literacy, Hippani Animator, Learning Media.*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	9
1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti.....	9
1.4.4 Manfaat Bagi Pendidik.....	9
1.4.5 Manfaat Peneliti Selanjutnya .....	9
1.4.6 Manfaat Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran .....	10
2.2 Pendidikan Anak Usia Dini .....	14
2.3 Literasi Prabaca Anak Usia Dini .....	19
2.4 Media Pembelajaran .....	22
2.4.1 Peran dan Kedudukan Media dalam Pembelajaran.....	24
2.4.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	25
2.4.3 Klasifikasi dan Prinsip Media Pembelajaran .....	28
2.4.4 Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran .....	30

2.5	Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	31
2.5.1	<i>Hippani Animator</i> .....	31
2.5.2	Kekurangan dan Kelebihan <i>Hippani Animator</i> .....	36
2.5.3	Kelebihan <i>Hippani Animator</i> .....	36
2.5.4	Kekurangan <i>Hippani Animator</i> .....	36
2.6	Asumsi Penelitian.....	45
2.7	Kerangka Berpikir .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>50</b>
3.1	Desain Penelitian .....	50
3.2	Partisipan .....	55
3.3	Instrumen Penelitian.....	56
3.3.1	Kuesioner .....	56
3.3.2	Wawancara.....	59
3.4	Prosedur Penelitian.....	59
3.4.1	Tahap Perencanaan Penelitian .....	59
3.4.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	60
3.4.3	Tahap Akhir Penelitian .....	60
3.5	Analisis Data .....	60
3.5.1	Reduksi Data .....	62
3.5.2	Penyajian Data .....	62
3.5.3	Penarikan Kesimpulan & Verifikasi .....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
4.1	Hasil.....	63
4.1.1	Desain Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> 63	
4.1.2	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	73
4.1.3	Tanggapan Guru dan Orang Tua Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	89
4.2	Pembahasan .....	102
4.2.1	Desain Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> 102	
4.2.2	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	107

4.2.3	Tanggapan Guru dan Orang Tua Terhadap Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	110
<b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI</b> .....		112
5.1	Simpulan.....	112
5.2	Rekomendasi .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		115
<b>LAMPIRAN</b> .....		121



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rekapitulasi Laporan Penilaian Perkembangan Anak Peserta didik Kelompok Bermain Kasih Sayang Bunda Pada Aspek Kognitif (Membaca) Tahun Ajaran 2022-2023.....	5
Tabel 2.1 Panduan Perjenjangan Literasi Anak .....	20
Tabel 3.1 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi .....	57
Tabel 3.2 Kisi Kisi Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 3.3 Kisi Kisi Penilaian Pengguna Aplikasi Guru .....	58
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Penilaian Pengguna Orang Tua .....	59
Tabel 3. 5 Skala <i>Likert</i> Instrumen <i>Expert Review</i> .....	61
Tabel 3. 6 Kriteria Nilai Indeks Persentase <i>Skala Likert</i> .....	62
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Ahli Materi.....	64
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran.....	70
Tabel 4.3 Hasil <i>Expert Judgement</i> Ahli Materi .....	81
Tabel 4.4 Hasil <i>Expert Judgement</i> Ahli Media .....	84
Tabel 4. 5 Hasil Perbaikan Media Pembelajaran .....	87
Tabel 4. 6 Data Hasil Tanggapan Pengguna Orang Tua .....	95
Tabel 4. 7 Data Masukan Hasil Tanggapan Pengguna Guru .....	96
Tabel 4. 8 Laporan perkembangan anak setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kedudukan media dalam konteks level makro .....	24
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	25
Gambar 2.3 Sistem Intuitif <i>Hippani Animator</i> .....	32
Gambar 2.4 Fitur <i>Scaleable HTML</i> Hippani Animator.....	33
Gambar 2.5 Fitur Vektor Grafis <i>Hippani Animator</i> .....	33
Gambar 2.6 Fitur Editor Gambar Hippani Animator .....	34
Gambar 2.7 Fitur Interaktivitas <i>Hippani Animator</i> .....	34
Gambar 2.8 Fitur Video <i>Hippani Animator</i> .....	35
Gambar 2.9 Fitur <i>Website</i> Interaktif <i>Hippani Animator</i> .....	35
Gambar 2.10 Kerangka Berfikir.....	49
Gambar 3. 1 Model penelitian desain dan pengembangan menurut (Ellis & Levy, 2008) .....	51
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> media pembelajaran aplikasi berbasis <i>hippani animator</i> .....	69
Gambar 4.2 <i>Asset</i> gambar grafis media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	75
Gambar 4. 3 <i>Asset</i> suara grafis media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	75
Gambar 4.4 Halaman muka media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	76
Gambar 4.5 Halaman menu utama media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	77
Gambar 4.6 Halaman sub menu huruf media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	77
Gambar 4.7 Halaman huruf media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	78
Gambar 4.8 Halaman sub-menu kata dan gambar media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	79

Gambar 4. 9 Halaman kata dan gambar pilihan media pembelajaran aplikasi berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	79
Gambar 4.10 Persentase Skor Pernyataan Tanggapan Pengguna Orang tua ...	90
Gambar 4.11 Persentase Skor Aspek Tanggapan Pengguna Orang Tua .....	92
Gambar 4.12 Persentase Skor Tanggapan Guru Pengguna.....	93
Gambar 4. 13 Persentase Skor Aspek Tanggapan Guru Pengguna .....	95

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan (SK) Pembimbing .....	122
Lampiran 2. Surat Keputusan (SK) Penelitian .....	123
Lampiran 3. Instrumen Angket Ahli Media .....	124
Lampiran 4. Instrumen Angket Ahli Materi .....	126
Lampiran 5. Instrumen Angket Pengguna Guru .....	128
Lampiran 6. Instrumen Angket Pengguna Orang Tua .....	130
Lampiran 7. Pedoman Wawancara Guru .....	132
Lampiran 8. GBPM Media Pembelajaran Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	133
Lampiran 9. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Hippani Animator</i> .....	134
Lampiran 10. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Hippani Animator</i> ..	135
Lampiran 11. Hasil <i>Expert Judgement</i> Produk Oleh Ahli Media .....	139
Lampiran 12. Hasil <i>Expert Judgement</i> Produk Oleh Ahli Materi.....	141
Lampiran 13. Uji Validasi Produk Oleh Ahli Materi.....	143
Lampiran 14. Uji Validasi Produk Oleh Ahli Media .....	143
Lampiran 15. Persiapan Proses Implementasi Media Pembelajaran .....	144
Lampiran 16. Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran.....	145
Lampiran 17. Pasca Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran.....	146
Lampiran 18. Pengisian Angket Respon Tanggapan Oleh Guru .....	147
Lampiran 19. Pengisian Angket Respon Tanggapan Oleh Orang Tua .....	147
Lampiran 20. Surat Keterangan (SK) Telah Melakukan Penelitian .....	148
Lampiran 21. Buku Bimbingan Skripsi .....	149

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N., & Astuti, I. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, (8)11. doi:<https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i11.37461>
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Bandung: Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Paud Berbasis Bahan Alam Di TK Alifia. *JPAY : Jurnal Pengabdian Ahmad Yani STTI Bontang*, (1)1. doi:<https://doi.org/10.53620/pay.v1i1.14>
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Jurnal SIMETRIS*, (11)1. doi:<https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran : Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2001). *Program TPA*. Jakarta: Dirjen PLS.
- Depdiknas. (2005). *Standard Nasional Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Taman Pendidikan Anak*. Jakarta: Dirjen PLS.
- Depdiknas. (2008). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Dirjen PNFI .

- Dewayani, S. (2019). *Model Pembelajaran Literasi untuk Jenjang Prabaca dan Pembaca Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.
- Ellis, T., & Levy, Y. (2008). Framework of Problem-Based Research: A Guide for Novice Researchers on the Development of a Research-Worthy Problem. *International Journal of an Emerging Transdiscipline*, (11)17. doi:<https://doi.org/10.28945/3288>
- Enterprise, J. (2014). *HTML 5 Manual Book*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Erlina, T., & Iswara, P. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas 1. *Attadib : Journal of Elementary Education*, (7)2. doi:<https://doi.org/10.32507/attadib.v7i2.1930>
- Essa, E., & Burnham, M. (2003). *Introduction to Early Childhood Education 4th Edition*. New York: Delmar Learning.
- Faroqi, A., & Maulana, B. (2014). Aplikasi Multimeldia Intelraktif Pelmbellajaran Melmbaca, Melnulis, Belrhitung (CALISTUNG). *Jurnal Kajian Islam, Sains dan Teknologi*, (8)2.
- Fatmanita, I., Chairilisyah, D., & Satria, D. (2022). Game Edukasi Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Paud Quantum Kids 3 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (4)6. doi:<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10439>
- Gagne, R., & Briggs, L. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.
- Gagne, R., & Reiser, R. (1982). Characteristics of media selection models. *Review of Educational Research*.
- Hamid, M. A., Ramdhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., . . . Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (1996). *Instructional Media And Technologies For Learning (Fifth Edition)*. New Jersey: Merrill an Imprint Of Prentice Hall Englewood Cliff.
- Hidayat, A., & Perdana, F. J. (2021). Media Hippo Animator pada Pembelajaran Statistika dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Statistik dan Self-confidence Mahasiswa di Era Pandemi Covid 19. *JUMLAHKU : Jurnal Matematika Ilmiah*, (7)2. doi:<https://doi.org/10.33222/jumlahku.v7i2.1510>
- Indonesia, R. (2003). *Undang - undang (UU) No. 20, Tahun. 2003*. Retrieved from Database Peraturah JDIH BPK: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology : A Definition with Commentary*. New York: Routledge.
- Jonassen, D., Campbell, J., & Davidson, M. (1994). Learning with media : Restructuring the debate. *Educational technology research and development*.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *JUKNIS Kelompok Bermain*. Retrieved from Repositori Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: <https://repositori.kemdikbud.go.id/12881/1/2.-Juknis-Kelompok-Bermain.pdf>
- Kharisma, G. I., & Ariyanto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, (9)9. doi:<https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, (5)1.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia
- Muhamad Ilham Fauzan, 2024  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI BERBASIS HIPANI ANIMATOR UNTUK MENGENAL HURUF DAN KATA BAGI ANAK USIA DINI**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (6)1. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: CV. Jakad Media Publlishing.
- Musafa'ah, M., & Komalasari, D. (2020). Pengembangan Aplikasi Mobile Membaca Permulaan Untuk Usia 5 – 6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, (9)1.
- Ningrum, M. A., Febrilismanto, & Kurnia, R. (2023). Pengembangan Media Pelmbelajaran Berbasis Aplikasi Terhadap Kemampuan Membaca Usia 5-6 Tahun. *Innovative : Journal Of Social Sciene Research*, (3)2. doi:<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1126>
- Nirwana, E. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal OBSESI : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (6)3. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nisa, R., Kurnia, R., & Puspitasari, E. (2020). Pengembangan Media E-Pop untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal On Education*, (6)1. doi:<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3256>
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, (2)2. doi:<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Presiden Republik Indonesia. (1989). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 2 TAHUN 1989*. Retrieved from SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL: <https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/591.pdf>
- Puadi, E. F. (2020). Analisis Sikap Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis ICT dengan Model Computer Assited Insruction



- (CAI). *Journal of Research Mathematics Education*, (3)1. doi:<https://doi.org/10.36269/hjrme.v3i1.156>
- Putra, P. A., & Hasiana, I. (2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Dengan Multimedia Interaktif. *Incrementrapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (2)2. doi:<https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3016>
- Richey, R., & Klein, J. (2007). *Design and Development Research : Methods, Strategies, and Issues*. New York: Routledge.
- Riyana, C., & Susilana, R. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). In Y. N. Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. INDEKS.
- Sutiah. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizami Learning Center.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan Pemanfaatan Busy Book Dalam Mempercepat Kemampuan Membaca Untuk Anak Usia Dini Di PAUD Budi Luhur Padang. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, (6)1. doi:<https://doi.org/10.24036/8121-0934>

- Umbara, U., Munir, & Susilana, R. (2021). Development of algebraic domino games in mathematics learning based on ICT in junior high school. *Journal of Physics : Conference Series*, (1806)1. doi:<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012076>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori - Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Widyowati, F. T., I. R., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca, Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, (4)4. doi:<https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>
- Yunmahlizar, & Rahma. (2020). Upaya Peningkatan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunting di TK Al Musdar. *JUPEGU–AUD : Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, (1)1. doi:[10.31004/obsesi.v1i2.64](https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.64)