

**PENGEMBANGAN *GAME ABC CHALLENGE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:
Fatimah Az Zahroh
2008786

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN *GAME ABC CHALLENGE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA DINI

Oleh
Fatimah Az Zahroh

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

© Fatimah Az Zahroh 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Fatimah Az Zahroh, 2024
PENGEMBANGAN *GAME ABC CHALLENGE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF
PADA ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu


HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh


Nama : Fatimah Az Zahroh
NIM : 2008786
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan *Game ABC Challenge* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini

Telah berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn. Tanda Tangan : 

Penguji II : Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd. Tanda Tangan : 

Penguji III : Pepi Nuroniah, M.Pd. Tanda Tangan : 

Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 14 Juni 2024

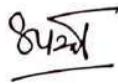
LEMBAR PERSETUJUAN

FATIMAH AZ ZAHROH

**PENGEMBANGAN *GAME ABC CHALLENGE* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA DINI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si.

NIP. 197805122005022011

Pembimbing II,



Rr. Deni Widjayatri, M.Pd.

NIP. 198407032018032001

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0401068305

PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan *Game ABC Challenge* sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Ini dibuktikan dengan pengujian Turnitin yang mencapai 19%.

Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko ataupun sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Serang, 13 Juni 2024



Fatimah Az Zahroh

NIM 2008786

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sholawat serta salam tak lupa pula penulis panjatkan kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW sehingga penyusun proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game ABC Challenge* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini” dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Peneliti menyadari akan banyaknya kekurangan dalam setiap lembar susunan proposal skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti meminta saran dan kritik untuk perbaikan dalam penyusunan di tahap selanjutnya.

Serang, 14 Juni 2023

Fatimah Az Zahroh

UCAPAN TERIMAKASIH

Tiada lembar skripsi yang lebih indah dan bermakna dalam laporan skripsi ini selain lembar persembahan. Lembar ini merupakan wujud rasa syukur yang tulus dari penulis. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada:

1. Kepada Allah SWT, penulis mengucapkan rasa syukur yang amat mendalam atas berkat dan rahmat sehingga penulis selalu kuat dalam menjalani tiap proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Bapak Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Ibu Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang membantu penulis selama proses perkuliahan hingga selesai.
5. Ibu Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing penulis dalam proses penulisan skripsi dan memberikan semangat serta motivasi untuk penulis.
6. Ibu Rr. Deni Widjayatri, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar terus membimbing penulis dan memberikan motivasi serta semangat dalam penulisan skripsi.
7. Dosen dan para staf UPI Kampus Serang, yang telah membantu dan memberikan ilmunya selama duduk dibangku perkuliahan.
8. Kepala sekolah serta staf guru TK Kemala Bhayangkari 05 Serang, yang telah memberikan izin dan membantu proses pelaksanaan penelitian untuk kegiatan penyusunan skripsi ini.
9. Untuk diri sendiri yang telah berjuang dengan seluruh keterbatasan yang ada dan bisa menyelesaikan skripsi ini

10. Kepada kedua orangtua (Bapak Fachrudin Hendro Waskito dan Mama Kustiamah), yang telah memberikan doa serta dukungan yang berlimpah untuk penulis sehingga bisa bertahan dan menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada kaka-kaka, mba Ayu, mba Lis, mba Ningrum, mba Lia, dan sodara kembar Roabiah, yang telah memberikan dukungan doa dan materi selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
12. Kepada adek-adek Putri Adi Khotimah dan Galuh Prameswari, yang telah memberikan doa serta dukungan semangat selama perkuliahan dan penyusunan skripsi.
13. Untuk seluruh keluarga besar penulis yang telah memberikan doa serta dukungan yang tiada henti.
14. Untuk teman dan sahabat seperjuangan Claudia Sitanggang, Fatimah Az Zahra, Nurul Maulana Putri, Ria Retiana Fadjri Hadita, Siti Fatimatu Zahrah, dan Wafa Syahidah, yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
15. Serta semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, peneliti mengucapkan terimakasih atas segalanya, baik suka maupun duka, baik senang maupun susah yang telah tercipta didalamnya.

Tanpa dukungan dan bantuan dari semua pihak tersebut, penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga segala bantuan, doa, dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *GAME ABC CHALLENGE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA DINI

Fatimah Az Zahroh

Aplikasi game berbasis pembelajaran untuk anak usia dini perlu terus dikembangkan. Dalam hal ini, dengan adanya kebutuhan media pembelajaran pengenalan huruf untuk anak usia dini maka aplikasi game berbasis aplikasi perlu pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game ABC Challenge sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode D&D dengan model pengembangan Alessy & Trollip yang terdiri dari tiga tahap yaitu planning, design, dan development. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Tekni analisis data meliputi analisis data instrument alpha test dan analisis data instrument beta test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan game pada tahap planning dilakukan melalui analisis kebutuhan anak, analisis karakteristik perkembangan bahasa, analisis indikator materi, dan mungumpulkan sumber daya game. Pada tahap design dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran pengenalan huruf, flowchart, serta storyboard. Selanjutnya tahap development yang terdiri dari produksi game, uji alpha test, revisi, uji beta test, dan revisi akhir. Kelayakan game diuji menggunakan uji alpha test yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, yang menghasilkan penilaian yang sangat valid yang berarti bahwa game ABC Challenge layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf. Uji beta test menunjukkan respons pengguna yang dilakukan oleh guru dengan hasil penilaian sangat valid yang berarti bahwa game ABC Challenge layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf, respons anak-anak juga menunjukkan antusiasme tinggi. Kesimpulannya, pengembangan game ABC Challenge telah dilakukan dengan penilaian yang sangat valid dan mendapat tanggapan positif dari pengguna, meskipun beberapa saran perbaikan harus dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian ini direkomendasikan untuk pendidik, orang tua, dan anak usia 5-6 tahun agar menggunakan game ABC Challenge sebagai media pembelajaran pengenalan huruf.

Kata kunci: *game abc challenge*, pengenalan huruf, d&d

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ABC CHALLENGE GAME AS A LETTER RECOGNITION LEARNING MEDIA FOR EARLY CHILDHOOD

Fatimah Az Zahroh

The development of educational game applications for early childhood education needs continuous improvement. In this case, given the need for a letter recognition learning media for young children, the game-based learning application requires further development. This study aims to develop the ABC Challenge game as a letter recognition learning media for young children. The research uses the D&D method with the Alessy & Trollip development model consisting of three stages: planning, design, and development. Data collection techniques include observation, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques involve analysis of alpha test instrument data and beta test instrument data analysis. The research results indicate that the game development process in the planning stage involves analyzing children's needs, analyzing language development characteristics, analyzing material indicators, and gathering game resources. In the design stage, it is designed considering the objectives of letter recognition learning, flowcharts, and storyboards. The subsequent development stage includes game production, alpha testing, revision, beta testing, and final revision. The game's suitability is tested using an alpha test conducted by subject matter experts and media experts, resulting in highly valid assessments indicating that the ABC Challenge game is suitable for letter recognition learning media. The beta test shows user responses conducted by teachers, with highly valid ratings indicating that the ABC Challenge game is suitable for letter recognition learning media; children's responses also show high enthusiasm. In conclusion, the development of the ABC Challenge game has been conducted with highly valid assessments and positive feedback from users, although some improvement suggestions should be considered for further development. This research recommends educators, parents, and children aged 5-6 years to use the ABC Challenge game as a letter recognition learning media.

Keywords: ABC Challenge game, letter recognition, d&d

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN ISI SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 <i>Game</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	9
2.3 Perkembangan Bahasa Anak.....	12
2.4 Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini.....	17
2.5 Smart Apps Creator 3	19
2.6 Penelitian Relevan.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Partisipan Penelitian.....	24
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4 Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38

4.1	Hasil Penelitian	38
5.1.1	Pengembangan <i>Game ABC Challenge</i> sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini	38
5.1.2	Kelayakan <i>Game ABC Challenge</i> Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini	57
5.1.3	Respon Pengguna <i>Game ABC Challenge</i> Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini	60
4.2	Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Rekomendasi.....	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN.....		81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Uji <i>Alpha Test</i> Ahli Materi	26
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validai Instrumen Uji <i>Alpha Test</i> Ahli Media	28
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validai Instrumen Uji <i>Beta Test</i>	31
Tabel 3. 4 Skala Penilaian Lembar Uji <i>Alpha Test</i>	36
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji <i>Alpha Test</i>	36
Tabel 3. 6 Skala Penilaian Lembar Uji <i>Beta Test</i>	37
Tabel 3. 7 Kriteria Uji <i>Beta Test</i>	37
Tabel 4. 1 Sumber Gambar dalam Game	41
Tabel 4. 2 Sumber Audio dalam Game	42
Tabel 4. 3 Tujuan Pembelajaran Pengenalan Huruf Anak Usia 5-6 Tahun	43
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 6 Revisi Berdasarkan Saran Validator	59
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Beta Test	60
Tabel 4. 8 Tabel Rata-rata Presentase per Aspek.....	63
Tabel 4. 9 Kategori Skor yang Diperoleh Anak.....	64
Tabel 4. 10 Hasil Pemerolehan Skor Saat Anak Bermain Game.....	65
Tabel 4. 11 Hasil Revisi Uji Beta Test.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Flowchart Game ABC Challenge</i>	44
Gambar 4. 2 <i>Storyboard Tampilan Awal</i>	46
Gambar 4. 3 <i>Storyboard Tampilan Menu Utama</i>	47
Gambar 4. 4 <i>Storyboard Tampilan Video Tutorial</i>	47
Gambar 4. 5 <i>Storyboard Tampilan Materi Menu Huruf a Hingga z</i>	48
Gambar 4. 6 <i>Storyboard Tampilan Huruf</i>	48
Gambar 4. 7 <i>Storyboard Tampilan Hewan yang Mewakili Huruf</i>	49
Gambar 4. 8 <i>Storyboard Tampilan Level 1</i>	50
Gambar 4. 9 <i>Storyboard Tampilan Level 2</i>	50
Gambar 4. 10 <i>Storyboard Tampilan Level 3</i>	50
Gambar 4. 11 <i>Storyboard Tampilan Koreksi Jawaban Salah</i>	51
Gambar 4. 12 <i>Storyboard Tampilan Skor</i>	51
Gambar 4. 13 <i>Storyboard Tampilan Menu Informasi</i>	52
Gambar 4. 14 <i>Storyboard Tampilan Cara Bermain</i>	52
Gambar 4. 15 <i>Storyboard Tampilan Referensi</i>	53
Gambar 4. 16 <i>Storyboard Tampilan Pembuat Game</i>	53
Gambar 4. 17 <i>Membuat Background</i>	54
Gambar 4. 18 <i>Contoh Desain Tombol dalam Game</i>	54
Gambar 4. 19 <i>Proses Pembuatan dan Pengeditan Game di SAC3</i>	55
Gambar 4. 20 <i>Mengekspor File ke Format Aplikasi Android</i>	56
Gambar 4. 21 <i>Anak sedang Memainkan Game ABC Challenge</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Manual book <i>Game ABC Challenge</i>	81
Lampiran 2 Penghitungan Hasil Validasi Uji <i>Beta Test</i>	92
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	83
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	86
Lampiran 5 Lembar Validasi Guru TK Kemala Bhayangkari 05 Serang.....	89
Lampiran 6 Catatan Pengamatan Pengamat.....	105
Lampiran 7 Dokumentasi Pengisian Lembar Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 8 Dokumentasi Pengisian Lembar Validasi Oleh Ahli Media	107
Lampiran 9 Dokumentasi Saat Menjelaskan Tentang <i>Game ABC Challenge</i>	107
Lampiran 10 Dokumentasi Saat Anak Memainkan <i>Game ABC Challenge</i>	108
Lampiran 11 Dokumentasi Pengisian Lembar Validasi Respon Pengguna.....	109
Lampiran 12 Skor Akhir Yang Diperoleh SA.....	110
Lampiran 13 Skor Akhir Yang Diperoleh MFD	110
Lampiran 14 Skor Akhir Yang Diperoleh MFAK	111
Lampiran 15 Skor Akhir Yang Diperoleh AC	111
Lampiran 16 Skor Akhir Yang Diperoleh ANA	111
Lampiran 17 Skor Akhir Yang Diperoleh MAFR	112
Lampiran 18 Skor Akhir Yang Diperoleh CAFA	112
Lampiran 19 Surat Izin Penelitian.....	113
Lampiran 20 Validasi Hasil Revisi Uji <i>Beta Test</i>	114
Lampiran 21 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	116
Lampiran 22 Bukti HKI <i>Game ABC Challenge</i>	117

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, T. A., Hafifah, S., Uzlifah, D., Humairoh, U., Burairoh, S. A., & Widjayatri, R. D. (2021). Pemanfaatan Puzzle dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif AUD Pada Masa Pandemi di TK Cempaka Putih Tanah Datar Sumatera Barat. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1).
<http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgpaudpwk/index>
- Alfiana, R., Kunarto, E., Oktavianto, A. W., & Julianty, E. P. (2020). Perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Repository Unja*.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Sorong: Sekolah Tinggi Agama Islam Negri (STAIN)*.
- Alizah, N., Ibrahim, M., & Adnan, A. A. (2021). Pengaruh Manajemen Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa Terhadap Peningkatan Partisipasi Masyarakat di Desa Bila Riase Kecamatan Pitu Riase Kabupaten Sidenreng Rappang. *JIA: Jurnal Ilmiah Administrasi*, 9(1), 7–13. <https://doi.org/10.55678/jia.v9i1.383>
- Amalia, R. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini* [Thesis Magister]. Universitas Negeri Jakarta.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Arahma, A. F. (2023). *Pengembangan Chatbot Sebagai Asisten Tes Formatif Untuk Memberikan Umpan Balik pada Materi Suhu Ruang dan Kalor* [Thesis, UIN Syarif Hidayatullah].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72574>
- Ardila, L. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Mobile Aplikasi Inventor Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Ayisyah Simabur* [Thesis]. IAIN Batusangkar.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>

- Azzahroh, P., Junita Sari, R., & Lubis, R. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang Tahun 2020. *Journal for Quality in Women's Health*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.30994/jqwh.v4i1.104>
- Desramaza, A., Sufri, & Pasaribu, F. T. (2023). Desain Media Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Berbantuan Smart Apps Creator. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 59–72. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v8i1.2382>
- Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan Sri. (2021). *Metode Pengembangan Bahasa* (A. Canty & D. Novita, Eds.; 2nd ed., Vol. 2). Universitas Terbuka.
- Djangkali, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf di TK. *ECEIJ: Early Childhood Education Indonesian Journal*, 2(3), 176–181. <https://doi.org/10.31934/eceij.v2i3.997>
- Erianto, E., Hadikrisanto, W., & Suherman, S. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 200–206. <https://doi.org/10.46772/intech.v4i02.871>
- Fatihakun N. W., A., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1).
- Fauziah, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android pada Konsep Jaringan Tumbuhan* [Thesis]. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fitri, R., & Rakimahwati. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Handayani, P., Sujarwo, S., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24(2), 187–195. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hidayat, A., & Nur, M. (2022). Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5863–5872. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3277>
- Hormansyah, D. S., Ririd, A. R. T. H., & Pribadi, D. T. (2018). Implementasi FSM (Finite State Machine) Pada Game Perjuangan Pangeran Diponegoro. *Jurnal Informatika Polinema*, 4(4), 290. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i4.222>
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jurnal_syntax_transformation.v1i5.69
- Jaya, K. T., An'Ars, M. G., & Surahman, A. (2023). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Media Borneo*, 1(1), 12–20. <https://doi.org/10.58602/mediaborneo.v1i1.7>
- Kapiso, W., Djuko, R. U., & Laiya, S. W. (2021). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Student Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 29–39.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35870/jpp.v1i1.1335>
- Kristian, B. (2019). *Rancang Bangun Multimedia Berbasis Game Arcade Menggunakan Metode Ekspositori untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar SMK* [Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/id/eprint/48199>
- Kurniati, E. (2017). Perkembangan bahasa pada anak dalam psikologi serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(3), 47–56. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v17i3.401>
- Latifah, I., & Watini, S. (2022). Peran TV Sekolah sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada TKIT Al Hikmah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 602–606. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.463>

- Lestari, N. P. Y. (2024). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia pada Siswa Kelas V* [Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha]. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/19275>
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, M. A. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127.
- Mufidah, I., & Maulidiyah, E. C. (2022). Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2), 302–316. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v10i4.62757>
- Musfiroh, T. (2021). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka.
- Nasri, Y., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Perkembangan Bahasa, Sosial Dan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3042–3050.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75. <https://doi.org/10.24952/masharif.v4i1.721>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual* (2nd ed.).
- Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Hisyam, I. N., Fitriani, S., Zamil, I., & Widjayatri, Rr. D. (2022). Android Application Namely Giat Bergerak as an Effective Solution to Develop Motoric Skills in Pandemic Era. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 213–218. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.043>
- Nurfadilah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.). CV Jejak.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Kemampuan Berbahasa dan Penanaman Moral pada Anak Usia Dini melalui Metode Mendongeng. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.34>
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>

- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Rahma, A. A. (2022). *Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Pada Materi Korosi* [Thesis]. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>
- Rahmadini, F., Suzanti, L., & Widjayatri, Rr. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Melalui Aplikasi “Giat Bergerak” untuk Anak Usia 4-6 Tahun di Masa Pandemi Covid-19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 280–288. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.368>
- Ramadhan, G. C., Akbar, R. M., & Rohmah, M. F. (2023). Pengembangan Game Quiz Adventure Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Construct 2. *Seminar Nasional Fakultas Teknik*, 2(1), 77–81. <https://doi.org/10.36815/semastek.v2i1.132>
- Rezky, S. (2023). *Pengaruh Permainan Bingo Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak di TK Nurul Fajri Aceh Selatan* [Thesis]. UIN Ar-Raniry.
- Rosdiani, A. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Mobile Aplikasi Inventor Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Tk Tunas Mekar Koto Tuo Baso* [Thesis]. IAIN Batusangkar.
- Saepurohman, M. J., Hawa, N., & Susanti, D. (2022). Dampak Stres Pada Anak Dalam Perkembangan Otak Anak. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol4.no1.a6876>
- Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android* (H. Budiman, Ed.). Kunci Komunikasi.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Sibuea, M. F. L., Sembiring, M. A., & Agus, R. T. A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Media Sosial Facebook dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Science and Social Research*, 3(1), 73–77. <https://doi.org/doi.org/10.54314/jssr.v3i1.430>

- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Peningkatannya* (E. Anggereini, Ed.). CV Infomedika.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Suryanti, C. M. (2021). *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun* [Thesis]. UIN Ar-Raniry.
- Suzanti, L., Fitriyani, N. S., Widjayatri, Rr. D., Burairoh, S. A., Fajriah, A., Anwar, S. F., & Anggraini, I. S. (2023). “Si Kemal”: Video Animasi Literasi Keuangan Untuk Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7231–7240.
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- ’Ulya, S., Hapidin, & Akbar, Z. (2023). SIGANA Banjir: Game Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Banjir Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 151–164. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.311>
- Usman, M. (2015). *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*. Deepublish.
- Vidianti, A., & Putri, S. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 14(02), 290–297. <https://doi.org/https://doi.org/10.36050/betrik.v14i02%20AGUSTUS.77>
- Wafa, A. S., Putri, A. K., Budi Utami, T., & Fauziah, M. (2024). Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 276–283. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Wahyuni, V. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Matera De Virion Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Di Sma Negeri 2 Sungai Ambawang* [Thesis (Diploma)]. IKIP PGRI Pontianak.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>

- Widayatri, R. D., Suzanti, L., Alfarisa, F., Nurazka, R. A., Rahmadini, F., Safitri, D., & Audina, A. (2022). Pengenalan Media Pembelajaran Digital berbasis Aplikasi Android untuk Anak Prasekolah pada Pendidik Lembaga PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 203–214. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.50918>
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244–1255. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3046>
- Yuanda, G., & Efrizon. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio di SMK Negeri 1 Ranah Ampek Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1157–1166. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3049>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 242. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i3.15554>