

**PENGEMBANGAN GAME PILAH SAMPAH (PILAS)
UNTUK PENGENALAN JENIS SAMPAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Diajukan Untuk Skripsi Mahasiswa S1
Program Studi PGPAUD UPI Kampus Serang



Disusun Oleh
Magfirotul Fitri
2004937

**PROGRAM STUDI PGPAUD
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN GAME PILAH SAMPAH (PILAS)
UNTUK PENGENALAN JENIS SAMPAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh
Magfirotul Fitri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Kampus di Serang
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Magfirotul Fitri. 2024
Universitas Pendidikan Indonesia

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.

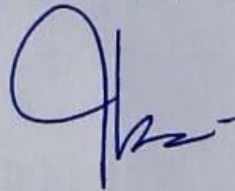
HALAMAN PERSETUJUAN

MAGFIROTUL FITRI

**PENGEMBANGAN GAME PILAH SAMPAH (PILAS)
UNTUK PENGENALAN JENIS SAMPAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Pembimbing I,



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

NIDN. 0401068305

Pembimbing II,



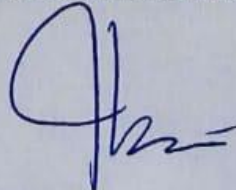
Roby Naufal Arzaqi, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0021079701

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



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

NIDN. 0401068305

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

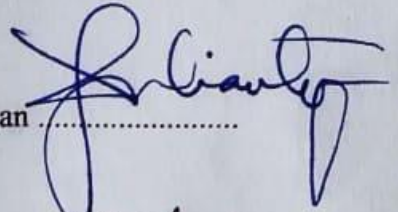
Nama : Magfirotul Fitri
NIM : 2004937
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengembangan Game Pilah Sampah (PILAS) Untuk Pengenalan Jenis Sampah Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan 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

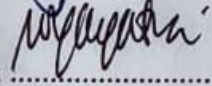
Penguji I : Dr. Yulianti Fitriani, S.Pd., M.Sn
NIP. 198207252008122004

tanda tangan



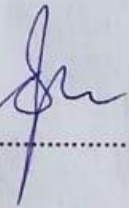
Penguji II : RR. Deni Widjayatri, M.Pd.
NIP. 198407032018032001

tanda tangan



Penguji III : Pepi Nuroniah, M.Pd.
NIP. 920190219900920201

tanda tangan



Ditetapkan di : Serang
Tanggal : 28 Juni 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN GAME PILAH SAMPAH (PILAS) UNTUK PENGENALAN JENIS SAMPAH PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko ataupun sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Magfirotul fitri
NIM. 2004937

HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahim, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis. Terimakasih atas segala yang diberikan dalam mendukung penulis agar dapat menyelesaikan pendidikan. Terimakasih atas kerja keras yang telah dilakukan untuk mendukung penulis menyelesaikan pendidikan. Terimakasih atas setiap doa yang mendampingi kehidupan penulis.
2. Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dengan memberikan yang terbaik bagi penulis. Terimakasih atas setiap waktu yang telah diberikan untuk membimbing penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
3. Roby Naufal Arzaqi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing penulis dengan baik. Terimakasih atas waktu dan saran yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Terimakasih kepada teman-teman yang mendengarkan keluh dan kesah peneliti selama mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Game Pilah Sampah (PILAS) Untuk Pengenalan Jenis Sampah Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, para tabiin tabiat, dan kepada kita semua selaku umatnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Semua itu karena keterbatasan kemampuan serta wawasan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima guna perbaikan dimasa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya khususnya peneliti pada bidang pendidikan anak usia dini

Serang, 26 Juni 2024
Penulis,

Magfirotul Fitri

ABSTRAK

Pengenalan sampah menjadi topik dalam pembelajaran di PAUD Al-Qur'an Hidayatullah yang dilakukan melalui pemilihan sampah organik dan anorganik, membuat kompos, membuat hasil karya dari limbah, dan cara mengurangi sampah plastik. Dinas Pendidikan Kota Cilegon memberikan rekomendasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu web H5P. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengembangkan inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yaitu game PILAS untuk mengenalkan jenis-jenis sampah pada anak. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan dan penggunaan *game* PILAS sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *game* PILAS dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sampah pada anak. Penelitian ini menggunakan metode desain dan pengembangan (Design and Development) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. *Game* PILAS telah melalui tahap uji validasi media dan materi oleh ahli sebelum diimplementasikan pada guru dan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* PILAS dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan sampah pada anak berdasarkan perhitungan dari uji *usability* pada guru dan hasil *Paired T-Test* yang dilakukan pada anak. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan sampah dan dapat menjadi pedoman untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan *game* tentang sampah.

Kata Kunci: *Sampah; Game PILAS; Kognitif*

ABSTRACT

Introduction to waste is a topic in learning at PAUD Al-Qur'an Hidayatullah which is carried out through selecting organic and inorganic waste, making compost, making work from waste, and how to reduce plastic waste. The Cilegon City Education Office provides recommendations for the learning process using digital-based learning media, namely the H5P web. So in this research the researcher developed innovative learning media by utilizing technology, namely the PILAS game to introduce children to types of waste. This research focuses on the development and use of the PILAS game as a learning medium. This research aims to find out whether the PILAS game can be used as a learning medium to introduce children to waste. This research uses the design and development method with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data collection was carried out through interviews, observation and documentation. The PILAS game has gone through a media and material validation testing stage by experts before being implemented on teachers and children. The research results show that the PILAS game can be used as a learning medium in introducing children to waste based on calculations from usability tests on teachers and the results of the Paired T-Test carried out on children. It is hoped that the results of this research will mean that the game can be used as a learning medium for recognizing waste and can serve as a guide for future researchers in developing games about waste.

Keywords: *Garbage; PILAS Games; Cognitive*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan penelitian	11
1.4. Manfaat penelitian.....	11
BAB II <u>K</u> AJIAN PUSTAKA	12
2.1. <i>Game</i>	12
2.1.1. Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	15
2.2. Sampah	26
2.2.1. Pengertian Sampah.....	26
2.2.2. Jenis-Jenis Sampah	26
2.2.3. Pengenalan Sampah Pada Anak Usia Dini.....	27
2.3. <i>Game</i> PILAS	28
2.3.1. Perancangan Aplikasi <i>Game</i> PILAS	28
2.3.2. Penelitian Sebelumnya Yang Relevan	30
2.4. Kerangka Berpikir Penelitian	32
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	34
3.1. Desain Penelitian	34

3.2. Partisipan	34
3.3. Instrumen Penelitian	35
3.4. Prosedur Penelitian	48
3.5. Analisis Data	51
3.5.1. Analisis Data Validasi Ahli.....	51
3.5.2. Analisis Data <i>Usability</i>	51
3.5.3. Analisis Hasil Observasi	52
3.5.4. Analisis Data Kualitatif.....	53
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Temuan Penelitian	55
1.1.1. Aktivitas Pengenalan Sampah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al-Qur'an Hidayatullah	55
4.1.2. Penggunaan <i>Game</i> PILAS Dalam Mengenalkan Jenis-Jenis Sampah Pada Anak Usia 5-6 Tahun	58
4.2. Pembahasan	80
4.2.1. Aktivitas Pengenalan Sampah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Al-Qur'an Hidayatullah	80
4.2.2. Penggunaan <i>Game</i> PILAS Dalam Mengenalkan Jenis-Jenis Sampah Pada Anak Usia 5-6 Tahun	84
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	93
5.1. Simpulan.....	93
5.2. Rekomendasi	94
Referensi	95
Lampiran	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Alat Pengumpulan Data	35
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	36
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	36
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	37
Tabel 3. 5 Pedoman Wawancara Guru.....	38
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 7 Instrumen Validasi Media	39
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	40
Tabel 3. 9 Instrumen Validasi Materi	41
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Usability	43
Tabel 3. 11 Instrumen Usability	43
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Penggunaan Game PILAS	45
Tabel 3. 13 Lembar Observasi Penggunaan Game PILAS Pada Anak.....	46
Tabel 3. 14 Tabel Interpretasi Skor	51
Tabel 3. 15 Tabel Kategori Kelayakan	52
Tabel 4. 1 Validator Media 1	62
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Validator Media 1	64
Tabel 4. 3 Tabel Validator Media 2	65
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Validator Media 2	66
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Validator Media 1 Dan 2.....	67
Tabel 4. 6 Hasil Validator Materi 1	68
Tabel 4. 7 Presentase Ahli Materi 1	69
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi 2	70
Tabel 4. 9 Presentase Validasi Ahli Materi 2.....	71
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Validasi Materi 1 Dan 2	72
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Usability Game PILAS	73
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Usability	74
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Usability	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir Penelitian	33
Gambar 3. 1 Prosedur ADDIE.....	48
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian Pengembangan Game PILAS	49
Gambar 3. 3 Desain Game PILAS	50
Gambar 4. 1 Pemilahan Sampah Untuk Diantarkan Ke Bank Sampah	56
Gambar 4. 2 Pengantaran Sampah Ke Bank Sampah	56
Gambar 4. 3 Tampilan Web H5P	57
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Utama Game PILAS.....	59
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu Utama	59
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Menu Learn	60
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Video Pembelajaran	60
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Pilah Sampah.....	61
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Menangkap Sampah	62
Gambar 4. 10 paired samples	79
Gambar 4. 11 Korelasi	79
Gambar 4. 12 Sample <i>T-Test</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Transkrip Wawancara Kepala Sekolah.....	104
Lampiran 2: Transkrip Wawancara Guru.....	105
Lampiran 3: Tema Pembelajaran	109
Lampiran 4: Aktivitas Pembelajaran.....	110
Lampiran 5: Uji Penggunaan (<i>Usability</i>) Oleh Guru	111
Lampiran 6: Validasi Media 1.....	112
Lampiran 7: Validasi Media 2.....	116
Lampiran 8: Validasi Materi 1	120
Lampiran 9: Validasi Materi 2	124
Lampiran 10: Modul Ajar “Sampah”.....	128
Lampiran 11: Tabel <i>Pretest</i> Aktivitas Penggunaan Game Pilas Pada Anak.....	133
Lampiran 12: Tabel <i>Posttest</i> Aktivitas Penggunaan Game Pilas Pada Anak	133
Lampiran 13: Buku Panduan <i>Game Pilas</i>	136

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Seytaningrum, A., & Muhgni, R. M. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN IPAS. In *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN IPAS* (1st ed., p. 13). Cahya Ghani Recovery.
- Afifaroh, W. N. A., Fitra, A. T. R., Ludfianti, A., & Qotimah, A. K. (2023). Implementasi Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pengembangan Kemampuan Kognitif Berbasis Power Point Di TK Aisyiyah Semanggi. *Academica*, 7(1), 153–156. <https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/7424/2402>
- Agripina, A., & Santoso, D. T. (2024). Efektivitas Kampanye Pengurangan Penggunaan Kantong Plastik Pada Ritel Alfamart. *Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 4(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.572349/kultura.v2i1.935>
- Alditama, A. D., Lestanti, S., & Febrinita, F. (2024). Perancangan Game Edukasi “Marpilsah” Untuk Anak Usia Dini Berbasis Html5. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3504–3510. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7700>
- Amri, C., & Widyanoro, W. (2017). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN MEMILAH DAN MENEMPATKAN SAMPAH PADATEMPATNYA SEJAK USIA DINI DI TKIMBAS 1. *International Journal of Community Service Learning*, 1(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijcsl.v1i3.12598>
- Anamisa, D. R., Rachmad, A., Syakur, M. A., & Syahputra, E. F. (2021). Education Game Untuk Sorting Trash 3D Berbasis Android. *SNTEM*, 1(November), 1238–1243. [http://teknik.trunojoyo.ac.id/penelitiandosen/Devie Rosa Anamisa/BIDANG II/Lampiran II-2b.pdf](http://teknik.trunojoyo.ac.id/penelitiandosen/Devie%20Rosa%20Anamisa/BIDANG%20II/Lampiran%20II-2b.pdf)
- Azzahra, N. (2022). *aplikasi edu care sebagai media pembelajaran pada pengasuhan anak usia 0-3 tahun*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 5(2), 119–124. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/25997/75676582374>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar BerbasisADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyanti, D., Dinda Rizki Tiara, & Muhammad Busyro Karim. (2023). Artikel Analisis Tingkat Pengetahuan Anak Usia Dini Tentang Pengelolaan Sampah di TK Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Modern*, 9(1), 30–36. <https://doi.org/10.37471/jpm.v9i1.813>
- Destami, L., Rahim, M. E., Fazira, N. K., Sholihah, N., & Rizkiana, N. (2023). Implementasi SDGs Pada Anak Usia Sekolah Dasar Melalui BerLiMPah (Bersama Lima Menit Pungut Sampah). *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i1.379>
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal*

- Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini* (p. 42). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Dobiki, J. (2018). Analisis Ketersediaan Prasarana Persampahan Di Pulau Kumo Dan Pulau Kakara Di Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Spasial Volume*, 5(2), 220–228. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/spasial/article/download/20803/20494>
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). No Title. *Jurnal Unpad*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). pengembangan perangkat pembelajaran tinjauan teoretis dan praktis. In *pengembangan perangkat pembelajaran tinjauan teoretis dan praktis* (1st ed.). Universitas Hamzanwadi Press. pengembangan perangkat pembelajaran tinjauan teoretis dan praktis
- Fauzia, W. (2022). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. In *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (1st ed., p. 2). CV. Feniks Muda Sejahtera. [https://books.google.co.id/books?id=e62qEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=\(Perkembangan+Kognitif+Anak+Usia+Dini,&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjhhaTs-O2GaxVvyjgGHYOjCkwQ6AF6BAGKEAI#v=onepage&q=\(Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini%2C&f=false](https://books.google.co.id/books?id=e62qEAAAQBAJ&pg=PA1&dq=(Perkembangan+Kognitif+Anak+Usia+Dini,&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjhhaTs-O2GaxVvyjgGHYOjCkwQ6AF6BAGKEAI#v=onepage&q=(Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini%2C&f=false)
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2022). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3 , 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2 Game Edukasi Dapat Mempermudah Cara Belajar , Terkadang Saat Belajar Yang Tidak Membosankan Bagi Para Minat Yang Sangat Minim Dari Pengguna Kal. *Jurnal Interkom*, 17(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.35969/interkom.v17i1.96>
- Gusmawanti, S., Fitriani, Y., & . F. (2022). Pembinaan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui PHP2D Di Desa Cimoyan Kecamatan Taktakan Kota Serang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 297–305. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.381>
- Gustiani, D., & Anshori, edam F. (2021). Perancangan GameEdukasi PengenalanSampah Organik Dan Anorganik Di Lingkungan TKITBustanul‘Ulum. *PROTEKTIF E-PROSIDING TEKNIK INFORMATIKA*, 2, 1–10. <https://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti/article/view/451/245>
- Handayani, N., Kariasih, A., Rosarini, F., Yulaeha, S., Triyati, S., Dewi, R., Putranto, Soesilowati, A., Sulistyono, H. A., Setiyati, T., Purwoko, Lestari, T., Latifah, N., Hastuti, B., & Susiyaningrum, W. (2022). pengembangan model pembelajaran upaya meningkatkan hasil belajar siswa. In *pengembangan model pembelajaran upaya meningkatkan hasil belajar siswa* (pp. 73 & 83). Pustaka Rumah C1nta. https://books.google.co.id/books?id=9fB5EAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&dq=pengembangan+model+pembelajaran+upaya+meningkatkan+hasil+belajar+siswa&source=gbs_navlinks_s
- Harris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *ASGHAR : Journal of Children Studies*, 1(1), 82–93. <https://doi.org/10.28918/asghar.v1i1.4190>

- Hayatie, M., Atikah, C., & Fadulloh. (2021). Penggunaan Game Edukasi Pada Pembelajaran Aktif Untuk Menstimulasi Kecakapan Hidup Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 264–279. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/download/13132/8094>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Herawati, N. I., Rakhmat, C., & Lestari, T. (2022). Dinamika Perkembangan Anak Usia Dini. In *Dinamika Perkembangan Anak Usia Dini* (p. 3). Edu Publisher. https://books.google.co.id/books?id=v1kEAAQBAJ&pg=PA1&source=gb_mobile_entity&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&gboemv=1&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Method. In *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Method* (1st ed., p. 157). Hidayatul Quran Kuningan. [https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA145&dq=populasi+dan+sampel+dalam+penelitian+mixed+method&hl=id&redir_esc=y#v=onepage&q=populasi dan sampel dalam penelitian mixed method&f=true](https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA145&dq=populasi+dan+sampel+dalam+penelitian+mixed+method&hl=id&redir_esc=y#v=onepage&q=populasi+dan+sampel+dalam+penelitian+mixed+method&f=true)
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ibda, H., Aniqoh, Muntakhib, A., Maratussolichah, & Fadhila, Trifka Dila Rakhmawati, N. F. (2023). Media Game Digital SD/MI berbasis Karkater P5 dan PPRA. In *Media Game Digital SD/MI berbasis Karkater P5 dan PPRA* (pp. 6,8&9). Mata Kata Inspirasi. [https://books.google.co.id/books?id=6dzqEAAQBAJ&pg=PA6&dq=benangan+et+al+2023&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUK Ewjvr7_x2OyGAxVOUGwGHd3wCQYQ6AF6BAgNEAI#v=onepage&q=benangan et al 2023&f=false](https://books.google.co.id/books?id=6dzqEAAQBAJ&pg=PA6&dq=benangan+et+al+2023&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUK Ewjvr7_x2OyGAxVOUGwGHd3wCQYQ6AF6BAgNEAI#v=onepage&q=benangan+et+al+2023&f=false)
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Impelementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*. <https://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE/article/view/241/96>
- Kartini, T., & Hasbi, M. (2021). *Aku Anak Bijak Sampah: Panduan Edukasi Penanganan Sampah Plastik melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Satuan PAUD*. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/tata-kelola/npk/aku-anak-bijak-sampah?ref=MTI5OC02YTczZDNkYWw=&ix=MTgtMGNjMWM5NjM=>
- Khalishah, N., & Iklilah, N. (2021). Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 248. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/536>
- Kurnia, A., & Indiscript. (2013). Smart Creativepreneur. In *Smart Creativepreneur* (p. 50). C.V. Andi Offset. Smart Creativepreneur
- Kurniastuti, I., Evenjali, L. A., Adimassana, Y. B Wahyuningrum, C. T., & Bei, S.

- (2023). Mengenal Fungsi Eksekutif dan Pembelajaran Bahasa Anak Tuli. In *Mengenal Fungsi Eksekutif dan Pembelajaran Bahasa Anak Tuli*. Sanata Dharma university Press. https://books.google.co.id/books/about/Mengenal_Fungsi_Eksekutif_Dan_Pembelajaran.html?id=BbHpEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Kurniati, E., Mirawati, M., Rudiyanto, R., Fitriani, A. D., Rengganis, I., & Justicia, R. (2020). Implementasi Program Anak Peduli Lingkungan Melalui Kegiatan Memilah Sampah. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.433>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed., p. 1). Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=true>
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. In *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini* (p. 5). PT Nasya Expanding Management. https://books.google.co.id/books?id=qSwnEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&dq=Memaknai+kesiapan+menempuh+pendidikan+selanjutnya+mencakup+kemampuan-kemampuan+yang+diperlukan+untuk+menunjang+keberhasilan+anak+dalam+mengikuti+pendidikan+di+jenjang+lebih+tinggi
- Limiansih, K., Prastowo, S. P., Gading, M. S., Desi, P., Gayatri, I., Christina, E., Bening, C., Widyastuti, H., Setyaningrum, B. P., Rosanti, K. A., Meiliana, M. S., Puspaningrum, M. N., & Rango, Regina Palma Tatubeket, W. S. (2023). Alat Peraga IPA Inovatif. In *Alat Peraga IPA Inovatif*. Stiletto Book. https://books.google.co.id/books?id=uH7nEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA2&dq=Media+pembelajaran+tidak+selalu+berbentuk+fisik,+melainkan+bisa+berupa+teknologi,+gambar,+suara,+video+atau+bahan+cetak+yang+dapat+digunakan+secara+visua
- Malik, A. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan. In *Pengantar Statistika Pendidikan* (1st ed., p. 61). deepublish.
- Manuel, R. A., & Sutanto, A. (2021). Generasi Alpha : Tinggal Diantara. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 3(1), 243. <https://doi.org/10.24912/stupa.v3i1.10468>
- Mulyana, fegie rizkia. (2021). pengembangan media pembelajaran senam berbasis aplikasi android. In *pengembangan media pembelajaran senam berbasis aplikasi android* (p. 73). CV. Bayfa Cendekia Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=ELVmEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA73&dq=cara+menghitung+hasil+validasi+ahli&hl=id&redir_esc=y#v=onepage&q=cara+menghitung+hasil+validasi+ahli&f=true
- Nasution, R. A. (2023). perencanaan pembelajaran anak usia dini berbasis nilai islam. In *perencanaan pembelajaran anak usia dini berbasis nilai islam* (p. 66). Edu Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=5SPcEAAAQBAJ&pg=PA66&dq=apa+itu+tema+aku+sayang+bumi+dalam+kurikulum+merdeka&hl=en&newbks=>

- 1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwji_LSvnbSGAxXxyqACHaZXDVoQ6AF6BAgMEAI#v=onepage&q=apa itu tema aku sayang bumi dalam
- Neolaka, A., & Grameinie, G. M. (2022a). ilmu pendidikan lingkungan. In *ilmu pendidikan lingkungan* (p. 13). Kencana.
https://books.google.co.id/books?id=-69EAAAQBAJ&pg=PA13&dq=cara+pengenalan+sampah+pada+anak+usia+dini&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjQjOXk8d-GAxU1UGwGHU2VCP0Q6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=cara+pengenalan+sampah+pada+anak+usia+dini&f
- Neolaka, A., & Grameinie, G. M. (2022b). ilmu pendidikan lingkungan. In *ilmu pendidikan lingkungan* (1st ed., p. 13). Kencana.
https://books.google.co.id/books?id=-69EAAAQBAJ&pg=PA13&dq=cara+pengenalan+sampah+pada+anak+usia+dini&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjQjOXk8d-GAxU1UGwGHU2VCP0Q6AF6BAgHEAI#v=onepage&q=cara+pengenalan+sampah+pada+anak+usia+dini&f
- Neviyarni, A. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1–13. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
- Ningtiyas, A., Faizah, S. N., Mustikasari, M., & Bastian, I. (2021). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO Pendahuluan. *Ilmiah KOMPUTASI*, 20, 101–107. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32409/jikstik.20.1.2701>
- Noperman, F. (2022). inovasi pembelajaran: dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas. In *inovasi pembelajaran: dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas* (1st ed., p. 136). Laksbang Pustaka. https://books.google.co.id/books?id=2XtxEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA136&dq=apa+itu+validasi+ahli&hl=id&redir_esc=y#v=onepage&q=apa+itu+validasi+ahli&f=true
- Norfai. (2021). Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat dan Multivariat). In *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat dan Multivariat)* (p. 43). CV. Penerbit Qiara Media. https://books.google.co.id/books?id=IY5-EAAAQBAJ&pg=PA44&dq=uji+paired+t-test+adalah&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwiLibeEo6iGAXWAbGwGHV4bC54Q6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=uji+paired+t-test+adalah&f=false
- Nurseptaji, A., & Prasetio, R. T. (2021). Rancangan Implementasi Animasi Interaktif Edukasi Pengenalan Sampah Berdasarkan Jenisnya. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 3(2), 223–232. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i2.593>
- Purnomo, I. I. (2020). APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Technologia Jurnal Ilmiah*, 11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2020). Pemanfaatan H5P Dalam Pembuatan Tes Bahasa. *Semnas Ristek*, 323–329.
- Rantina, M., Hasmalena, & Nengsih, Y. K. (2020). Buku Panduan Stimulasi Dan

- Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia (0-6) Tahun. In *Buku Panduan Stimulasi Dan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia (0-6) Tahun* (2nd ed., p. 98). edupublisher. https://books.google.co.id/books?id=raEJEAQAQBAJ&pg=PA98&dq=perkembangan+anak+usia+5-6+tahun&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwidv8fnnc6EAxUh4TgGHZEtDP0Q6AF6BAgNEAI#v=onepage&q=perkembangan+anak+usia+5-6+tahun&f=true
- Rianti, R., Cahyo, R. D., Zulianti, P., Amarulloh, S., Hasanah, L., Latifah, D., Puspitasari, E., Sidik, Y. P., Umah, P. H., Mufidah, S., Rianti, L., Puspitasari, Y., & Rianti, I. (2023). Edukasi Penanaman Karakter Peduli Lingkungan Sejak Dini Melalui Kegiatan Peduli Sampah Di Desa Maruyungsari. *Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(2), 33–42. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sejahtera33>
- Rimper, J. R. T. S. L., Warouw, V., Harikedua, S. D., & Mongi, E. L. (2023). Kegiatan Pemilahan Sampah untuk Usia Dini di TK. Anugerah. *Techno Science Journal*, Vol.5(No. 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35799/tsj.v5i1.48282>
- Rohim, M. (2023). Panduan Pengelolaan Sampah. In *Panduan Pengelolaan Sampah* (p. 1). Michosan Center Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=8Pq9EAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&source=gbs_navlinks_s
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek. In *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek* (1st ed.). edupublisher. https://books.google.co.id/books?id=oFbzDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Safira, A. R. (2020). media pembelajaran anak usia dini. In *media pembelajaran anak usia dini* (pp. 2 & 8). Caremedia Communication. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cxv-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Keberhasilan+kegiatan+pembelajaran+dipengaruhi+oleh+pemilihan+media+pembelajaran+yang+menarik+sesuai+dengan+kriteria+anak+.+Penggunaan+media+pembelajaran+berguna+dalam+meningkatka>
- Safira, A. R., & Wati, I. (2020). Pentingnya Pendidikan Lingkungan Sejak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1592>
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, Ali, H., Adipradipta, A., Ali, M. N., & Aryuni, M. (2023). Teori Belajar dalam Pembelajaran. In *Teori Belajar dalam Pembelajaran* (pp. 2 & 15–17). Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Game Mobile Learning. In *Game Mobile Learning* (pp. 2 & 5). Ahlimedia Book. https://books.google.co.id/books?id=ICePDwAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Saputra, M. R. A. (2021). pengembangan bahan ajar sejarah berbasis WEB. In *pengembangan bahan ajar sejarah berbasis WEB*. Yayasan Lembaga Gumun Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=uYxFEAAAQBAJ&newbks=1&newbk>

s_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA50&dq=tabel+interpretasi+kategori+kelayakan&hl=id&redir_esc=y#v=onepage&q=tabel interpretasi kategori kelayakan&f=false

- Sari, N., Dayurni, P., & Nur, M. (2023). Pengembangan Edu-Game dalam Meningkatkan Kesadaran Mitigasi Bencana untuk Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 555–567. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.352>
- Sarosa, S. (2021). Analisis Data Penelitian Kualitatif. In *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (p. 32). PT Kanisius. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YY9LEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=analisis+data+studi+dokumen+dalam+penelitian+kualitatif&ots=gAxe3UX3Ik&sig=6mXPQOSfGXLr_C0m2p-6k1SJFYM&redir_esc=y#v=onepage&q=analisis data studi dokumen dalam penelitian kualita
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). Panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila. In *Panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila*. badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi republik indonesia.
- Suci, A. D., Dhea, S., Rika, H., Syifa, F., & Lizza, S. (2023). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di Tk Labschool Upi Serang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 9(2), 92. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3940>
- Sufa, F. F., Mutiah, Weni, P. W. P., Lasmini, Setiawan, A., & Rizky, A. M. (2023). Mengenal Deteksi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. In *Mengenal Deteksi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (1st ed., p. 1). UNISRI Press. https://books.google.co.id/books?id=MgrmEAAAQBAJ&pg=PA116&dq=pertumbuhan+dan+perkembangan+anak+usia+dini&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwiz5cCMINeEAxUCbmwGHVc_C08Q6AF6BAGJEA#v=onepage&q=pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini&f=false
- Sufandi, U., Priono, M., Aprijani, D., Wicaksono, B., & Trihapningsari, D. (2022). Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1), 24–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v19i1.42320>
- Suminar, U., Saabighoot, Y. A., Mashudi, E. A., Rumanta, M., & Meilya, I. R. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(3), 248–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7357343>
- Suryana, D. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran. In *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran* (1st ed., p. 11). Kencana. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gWNHEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pembelajaran+tentang+sampah+untuk+anak+usia+dini+di+jerman&ots=7KZ_imCtu_&sig=2j_YsPRKxc4Exnaq4Yykgc1G0QE&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true

- Susanti, D., Hasmira, H., & Sukarnih Putri, M. (2023). Peran Fungsi Eksekutif Otak pada Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(01), 22–32. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i01.1524>
- Susilawati, S. A., Musiyam, M., & Wardana, Z. A. (2021). Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar. In *Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar* (1st ed., p. 40). Muhammadiyah University Press.
- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). GENERASI ALPHA : SAATNYA ANAK USIA DINI MELEK DIGITAL Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 6(1), 1–9. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/download/10/20>
- Syaputri, A. A., Nurbani, R. R., & Hendriawan, D. (2023). Curriculum Implementation of the Qur ’ an Educational Park at TPQ. *JURNAL ASGHAR*, 3, 52–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/asghar.v3i1.1013>
- Umam, A. K., & Rizqiyani, R. (2021). PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris. In *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris* (pp. 78–81). Idea Press Yogyakarta. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7459/2/Pengembangan Kognitif AUD_AGUSWAN.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7459/2/Pengembangan_Kognitif_AUD_AGUSWAN.pdf)
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan. In *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. sekolah tinggi theologia jaffray. https://books.google.co.id/books?id=GkP2DwAAQBAJ&pg=PA72&dq=analisa+data+wawancara&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwie8YGt4NOGAX4S2cHHcOiCBQQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=analisa data wawancara&f=true
- Wardhani, J. D., & Surtikanti. (2019). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (1st ed., p. 56). Muhammadiyah University Press. <https://books.google.co.id/books?id=3s7qEAAAQBAJ&pg=PA56&dq=Pengertian+media+secara+khusus+dalam+proses+pembelajaran+diartikan+sebagai+alat-alat+grafis+atau+elektronis+untuk+menangkap,+memproses+dan+menyusun+kembali+informasi+verbal+atau+visual&hl=en&newb>
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan. In *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan* (p. 73). PT RAJAGRAFINDO PERSADA-Rajawali Pers. https://books.google.co.id/books?id=aPLfEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&dq=instrumen+wawancara&hl=id&source=gbs_navlinks_s
- Widiyanto, M. A. (2013). statistika terapan: konsep & aplikasi spss dalam penelitian bidang pendidikan, psikologi & ilmu sosial lainnya. In *statistika terapan: konsep & aplikasi spss dalam penelitian bidang pendidikan, psikologi & ilmu sosial lainnya* (p. 254). Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?id=ZRdQDwAAQBAJ&pg=PA386&dq=statistika+terapan:+konsep+%26+aplikasi+spss+dalam+penelitian+bidang+pendidikan,+psikologi+%26+ilmu+sosial+lainnya&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwiC8sK8zu-

GAXUQ3TgGHfE6BFAQ6AF6BAg

- Widjayatri, 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 Article Info. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 203–214. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmserang>
- Wijaya, H. (2018). Analisis Data Kualitatif: Ilmu Pendidikan Teologi. In *Analisis Data Kualitatif: Ilmu Pendidikan Teologi*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. https://books.google.co.id/books?id=5AFiDwAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, M. (2020). Metodologi Penelitian: Kuantitatif, kualitatif, Action Research, Research And Development (R and D). In *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, kualitatif, Action Research, Research And Development (R and D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warahmah Kolaka. https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ&pg=PA38&dq=Menyusun+instrumen+dalam+prosedur+penelitian+menjadi+langkah+yang+penting+sebagai+alat+bantu+dalam+mengumpulkan+data+yang+diperlukan.&hl=en&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjP66Tp-eeGAXUsS
- Zuraidah, Z., Rosyidah, L. N., & Zulfi, R. F. (2022). Edukasi Pengelolaan Dan Pemanfaatan Sampah Anorganik Di Mi Al Munir Desa Gadungan Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.29040/budimas.v4i2.6547>