

**ANALISIS APLIKASI GAME EDUKASI DALAM MENGENALKAN
MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**
(Penelitian Deskriptif Kualitatif Analisis Konten)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
Ovie Nurkholizah Saputri
NIM. 1806764

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2022

LEMBAR HAK CIPTA

ANALISIS APLIKASI GAME EDUKASI UNTUK MENGENALKAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

Ovie Nurkholizah Saputri

1806764

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

© Ovie Nurkholizah Saputri 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

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.

LEMBAR PENGESAHAN

OVIE NURKHOLIZAH SAPUTRI

**ANALISIS APLIKASI GAME EDUKASI DALAM MENGENALKAN
MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif Analisis Konten)

Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing I



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A.
NIP. 197508202005012001

Dosen Pembimbing II



Dr. Idat Muqodas, M.Pd.
NIP. 1985011232012121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.
NIP. 198302162008012004

Analisis Aplikasi Game Edukasi Dalam Mengenalkan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Ovie Nurkholizah Saputri

ABSTRAK

Saat ini teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat salah satunya di bidang pendidikan. Teknologi dapat dikenalkan sejak usia dini untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, perilaku serta cara belajar anak akan mengalami perubahan akibat adanya teknologi yang modern. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kesesuaian game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini dan mengetahui potensi fitur tiga game edukasi dalam mengenalkan membaca permulaan. Permasalahan saat ini anak dapat menyanyikan sebuah lirik tentang huruf namun ketika diberi bacaan sederhana mengenai huruf vokal, huruf konsonan, kosa kata, kalimat mereka mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membacanya belum lancar, hal ini dapat diatasi dengan cara belajar sambil bermain menggunakan media interaktif game edukasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif analisis konten, dengan objek penelitian tiga aplikasi game android. Instrumen pengumpulan data berupa *checklist* melalui dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa ketiga game edukasi terdapat aspek-aspek keistimewaan serta kelemahan yang dapat digunakan sebagai media belajar dan fitur-fitur game di dalamnya berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Ketiga game edukasi android memiliki fitur yang cukup lengkap walaupun masih terdapat beberapa fitur stimulus yang perlu diperhatikan lagi kesesuaiannya.

Kata kunci : Game Edukasi, Media Belajar, Membaca Permulaan

Analysis of Educational Game Applications In Introducing Beginning Reading to Children Aged 5-6 Years

Ovie Nurkholizah Saputri

ABSTRACT

Currently, technology is progressing very rapidly, one of which is in the field of education. Technology can be introduced from an early age to provide a new and fun learning experience, children's behavior and learning methods will experience changes due to modern technology. The purpose of this study was to determine the suitability of educational games as learning media for early childhood and to find out the potential features of three educational games in introducing early reading. The current problem is that children can sing a lyric about letters but when given simple readings on vowels, consonants, vocabulary, sentences they have difficulty in mentioning and reading them not fluently, this can be overcome by learning while playing using interactive media educational games. This study uses a qualitative descriptive method of content analysis, with the object of research being three android game applications. The instrument of data collection is in the form of a checklist through documentation and observation. The results of this study identify that the three educational games have features and weaknesses that can be used as learning media and the game features in them have the potential to introduce early reading to children aged 5-6 years. The three Android educational games have quite complete features, although there are still some stimulus features that need to be considered again for their suitability.

Keywords : Educational Games, Learning Media, Beginning Reading

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Perkembangan Bahasa.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Membaca Permulaan	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Membaca Permulaan.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Tahapan Membaca Permulaan	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Indikator Membaca Permulaan	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Stimulasi Membaca Permulaan.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.5 Manfaat Membaca Permulaan	Error! Bookmark not defined.
2.4 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Media Digital.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Peran Teknologi dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Game Edukasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Karakteristik Game Edukasi	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 Manfaat Game Edukasi	Error! Bookmark not defined.
2.6.3 Game Edukasi Android.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.4 Game Edukasi pada Anak Usia Dini.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.5 Game Belajar Membaca Lancar.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.6 Game Membaca Bersama Budi.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.7 Game Ayo Belajar Membaca	Error! Bookmark not defined.
2.7 Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.

3.4.1	Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.5	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Reduksi Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Penarikan Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.		
4.1	Deskripsi Tiga Aplikasi Game Mengenalkan Membaca Permulaan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Game Belajar Membaca Lancar.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Game Membaca Bersama Budi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Game Ayo Belajar Membaca	Error! Bookmark not defined.
4.2	Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Deskripsi tiga aplikasi game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Deskripsi fitur tiga aplikasi game edukasi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Pembahasan tiga aplikasi game edukasi sebagai media belajar bagi anak usia dini.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Pembahasan fitur tiga aplikasi game edukasi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI Error! Bookmark not defined.		
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		
		10
LAMPIRAN-LAMPIRAN Error! Bookmark not defined.		
LAMPIRAN 1 SURAT KEPUTUSAN DIREKTUR UPI KAMPUS PURWAKARTA		
		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 2 KARTU BIMBINGAN		
		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 3 INSTRUMEN PENELITIAN ...		
		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 4 RUBRIK PENELITIAN		
		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 5 LEMBAR OBSERVASI GAME BELAJAR MEMBACA LANCAR		
		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 6 LEMBAR OBSERVASI GAME MEMBACA BERSAMA BUDI Error! Bookmark not defined.		
LAMPIRAN 7 LEMBAR OBSERVASI GAME AYO BELAJAR MEMBACA		
		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). Analisis Komponensial Kesinoniman Nomina Bahasa Melayu Jambi Semberang Kelurahan Tanjung Raden. *Pena*, 182-198.
- Aisyah, S., & Harahap, E. P. (2015). Analisis Komponensial Kesinoniman Nomina Bahasa Melayu Jambi Seberang Kelurahan Tanjung Raden. *Pena*, 182-198.
- Alcivar, N. I., & Et al. (2019). Mengembangkan Dasbor untuk Memantau Kegunaan Aplikasi Game Edukasi untuk Anak. *ICCMB*, 70-74.
- Amini, M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*. Modul PAUD.
- Anderson, S. L. (2017). Menonton Orang Bukanlah Permainan: Aliran Korporealitas Online Interaktif, Twitch.tv, dan Videogame. *The international journal of*, 1-13.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Watudandang Prambon Nganjuk: C.V. Adjie Media Nusantara.
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Jurnal SIMETRIS*, 151-156.
- Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Pedagogia*, 134-135.
- Bers. (2018). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 71.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 32-33.
- Cahyani, A. D., & Ainnur Rasydah. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Yang Berkorelasi Dengan Tri Pusat Pendidikan. *Cakrawala Dini*, 110-116 .
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi Keempat*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Deckard, K. D., M. C., & Evan, M. (2013). Status Keterlibatan dan Pembelajaran dari Game Edukasi. *Konteks untuk Pengembangan Kogniti*, 21-30.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *JUTISI*, 40-47.
- Dewi, N. P., & Agung, A. A. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 149-157.
- Dwinusa, M. R., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukasi Belajar Huruf Alphabet Pada Anak Usia Dini Menggunakan Construc 2. *POTENSI*, 212-217.
- Ello. (2021). Aplikasi Belajar Membaca. *Samsung Starters*, <https://www.samsungstarters.com/aplikasi-belajar-membaca/>.
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4825 - 4832.

- Febriani, A. S., Edi Hendri Mulyana, & Taopik Rahman. (2018). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 189-191.
- Febriyanto, T., Gunanto, S. G., & Sulistiyono, A. (2020). Pengembangan Game Interaktif Untuk Anak Usia Dini "E-Do Game". *Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 7.
- Fithri, D. L. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *SIMETRIS*, 226.
- Gading, I. K., Mutiara Magta, & Fenny Pebrianti. (2019). Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Mimbar Ilmu*, 270-276.
- Ginting, A. (2018). Game Edukasi Anak Belajar Membaca Paling Cepat. *Tips Pintar*, <https://www.tipspintar.com/game-edukasi-anak-belajar-membaca/>.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Haekal, M. (2021). Bug dan Berbagai Penyebabnya. *Niagahoster*, <https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-bug/>.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Sisfotek Global*, 50.
- Haris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Asghar*, 83-84.
- Hartati, S. (2021). Stimulasi Kemampuan Anak Membaca Melalui Permainan Kata di Taman Kanak-kanak Fadhilah Amal 3 Padang. *Pendidikan Tambusai*, 114500-114507.
- Hasanah, U. (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini DI Era Digital. *At-Tajdid*, 10-24.
- Hasanudin, C. (2016). Pembelajaran Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps Pintar Membaca Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pedagogia*, 2-9.
- Hasanudin, C., & Asror, A. G. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Quantum Learning dengan Media Aplikasi Bamboomedia Bmgames Apps Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I MI Se-Kecamatan Kedungadem. *Jurnal Pendidikan*, 151-153.
- Herlina, E. S. (2020). Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan (Studi Pengembangan pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak). *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 184-189.
- Herniawati, A. (2020). Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (AUD). *STAI Putra Galuh*, 3-4.
- Hidayat, E. W., Aldya, A. P., & Miranti, P. T. (2019). Game Adu Muncang Berbasis Android. *Innovation in Research of Informatics*, 14.
- Hilir, A. (2021). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*. Klaten, Jawa Tengah : Lakeisha.
- Informatika, A. C. (2015). Ayo Belajar Membaca. *Play Store*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=dyza.education.belajarmembaca>.

- Kankaanranta, M., Koivula, M., Laakso, M. L., & Mustola, M. (2017). Digital Games in Early Childhood: Broadening Definitions of Learning, Literacy, and Play. *Springer International* , 349-367.
- Karlina, I., Kurniah , N., & Ardina , M. (2018). Media Berbasis Information And Communication Technology (ICT) dalam Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 24-35.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 203-213.
- Kurnia, R. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. CV Budi Utama: Yogyakarta.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif* , 87-91.
- Lestari, N. G. (2018). Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PRATAMA WIDYA*, 2-9.
- Lubis, B., & Mulianingsih, S. (2019). Keterkaitan Bonus Demografi dengan Teori Generasi. *Registratie*, 26-27.
- Manulang, D., Banjarnahor, H., & Simanjuntak, L. (2021). Mengembangkan Digital Story Telling dan Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Atlantis Press*, 715.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 779-792.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 779-792 .
- Maulida, N., Hengky Anra, & Helen Sasty Pratiwi. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *JUSTIN*, 28-33.
- Megan Lavengood. (2019). Timbre, Genre, and Polystylism in Sonic the Hedgehog 3. *Palgrave Macmillan*, 209-231.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Musa, M. M., & Atqia, W. (2021). Inovasi Pembelajaran Cepat Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar berbasis Media Pembelajaran Interaktif Android. *SEMAI*, 21.
- Musafa'ah, M., & Komalasari, D. (2020). Pengembangan Aplikasi Mobile Membaca Permulaan Untuk Usia 5-6 Tahun . *Jurnal PAUD Teratai* , 1-10.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2020). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 447-448.
- Novianto, A., & Rahmadhani, A. Y. (2021). Game Edukasi Construk 2 Pembelajaran Huruf, Angka, Warna dan Gambar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Ilmudata*, 3-4.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 66-77.
- Pangastuti, R., & Siti Farida Hanum. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al Hikmah*, 51-66 .

- Papadopoulos, P. M., Ibrahim, Z., & Karatsolis, A. (2015). Educational Games for Early Childhood Using Tabletop Surface Computers for Teaching the Arabic Alphabet. *Scitepress*, 130-138.
- Putra, D. W., Nugroho, P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP*, 47.
- Rahayu, D. P. (2019). Media Lingkaran Cantol Untuk Mengenalkan Suku Kata Pada AUD. *Perempuan dan Anak*, 121-140.
- Rahman, K. A., Fortuna Mazka, & Elmanora. (2018). Kesadaran Fonologi Pada Anak Usia Prasekolah. *Ilmiah Universitas Batanghari*, 61-70.
- Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Pengembangan game pemilahan sampah berbasis android untuk PAUD pendidikan lingkungan hidup. *Journal of Physics*, 1-3.
- Rakimahwati, Ismet, S., & Roza, D. (2022). Studi Pengembangan Psikolinguistik Anak dengan Game Interaktif Berbasis Role Play. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1955-1964.
- Rismawati, K. D., & Kartini. (2020). Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan Antara Metode Suku Kata dengan Metode Eja Berbantuan Media Kartu Kata. *Pendas Mahakam*, 41-46.
- Robingatin, & Ulfah, Z. (2019). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 167.
- Rozi, F., & homsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI*, 13.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Sitorus, Y., Syauckani, & Abdillah. (2020). Kemampuan Pengenalan Huruf Latin pada Anak Usia Dini di RA Annajamissa'adah Medan Tembung. *Ansiru PAI*, 72-79.
- Softland. (2022). Membaca Bersama Budi. *Soft112*, <https://membaca-bersama-budi-bahasa-indonesia.soft112.com/>.
- Soifanah, Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. M. (2020). Efektivitas Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 267-270.
- Studio, H. (2021). Belajar Membaca Lancar. *Play Store*, https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hybrid.belajar_membaca.
- Studio, S. (2016). Membaca Bersama Budi. *Play Store*, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sriksetrastudio.kenalalfabet.android>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT INDEKS.
- Tatminingsih, S., Lulu, H., & Cintasih, I. (2019). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka .

- Trenggonowati, D. L. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess* , 48-49.
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Universitas Negeri Malang* , 2-3.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *INFORM*, 2.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES .
- Williford, B., Malla , A. H., & Linsey , J. (2017). Game Berbasis Sketsa Untuk Meningkatkan Pekerjaan Garis. *CHI Play*, 591-598.
- Yenny. (2017). Gambaran Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun yang Bermain Games Gadget . *Prosiding Temu Ilmiah*, 198-214.
- Yuliana, R. (2017). Pembelajaran Membaca Permulaan dalam Tinjauan Teori Artikulasi Penyerta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA* , 344-347.
- Yuliani, D., Khan, R. I., & Nugroho, I. H. (2020). Permainan Happy Ball untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 132-143 .
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 255-264 .
- ZenSketch. (2018). Game Berbasis Sketsa Untuk Meningkatkan Pekerjaan Garis. *CHI Play*, 591-598.
- Zubaidah, E. (2003). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zubaidah, E. (2013). *Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zuchdi, D., & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten Etnografi dan Grounded Theory dan Hermeneutika dalam Penelitian*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.