

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PENGENALAN
LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

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



oleh:

Salsabila Kana Filah

NIM 1808641

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PENGENALAN
LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI**

Oleh :

Salsabila Kana Filah

NIM. 1808641

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Salsabila Kana Filah

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Salsabila Kana Filah

NIM 1808641

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PENGENALAN
LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI**

Skripsi ini disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si.,
M.Kom., MCE.
NIP. 197112281998021001

Pembimbing II,



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

Mengetahui

**Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan**



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.
NIP. 196912042005011002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya, Salsabila Kana Filah dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pengenalan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini” merupakan benar-benar karya yang dibuat oleh saya sendiri. Pada skripsi yang saya buat tidak dilakukan penyalinan atau bahkan pengutipan yang mana bertentangan dengan prosedur yang berlaku. Atas dasar adanya pernyataan bebas plagiarisme ini, saya secara pribadi siap untuk menanggung sanksi jika terdapat temuan terkait pengingkaran etika keilmuan dikemudian hari. Demikian pernyataan bebas plagiarisme ini saya buat sedemikian baik. Apabila dikemudian hari adanya pembuktian atas kekeliruan yang terjadi, maka dengan ini secara pribadi saya siap untuk menerima sanksi sesuai dengan aturan yang telah berlaku.

Bandung, Januari 2023

Pembuat Pernyataan,

Salsabila Kana Filah

NIM. 1808641

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah robbil a'lamiin atas puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat yang tak terhitung jumlahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi sebagai tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pengenalan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini” alhamdulillah dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Tidak lupa berbagai dukungan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua, ayah Fredy Nur Walid dan Ibu Neng Julaeha, yang telah memberikan kasih sayang, dorongan motivasi, doa, nasehat, serta memfasilitasi berbagai kebutuhan dalam menunjang penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tersayang yaitu kakak saya Kaffa Kupita Robby, Tahyu Uzlifat Izzati dan Zulfa Nasrulloh dan adik saya Arjuna Mustajab yang selalu mendengarkan keluh kesah saya serta memberikan motivasi dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi saya. Khususnya kakak terdekat saya Kaffa Kupita Robby yang telah senantiasa berada disamping saya, menemani saya, memberikan semangat, dorongan, kasih sayang, dan berbagai bantuan yang tak terhitung banyaknya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing, Bapak Prof Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., dan Bapak Dr. Budi Setiawan, M.Pd. yang telah bersedia menjadi dosen pembimbing skripsi saya dengan meluangkan waktunya dalam memberikan arahan dan masukan sehingga dapat menyusun skripsi yang lebih baik.
4. Bapak Dr. Rusman, M.Pd. yang telah bersedia untuk menjadi ahli media dalam melakukan validasi terhadap kelayakan media yang dikembangkan.
5. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd. sebagai ketua program studi Teknologi Pendidikan yang telah senantiasa memberikan arahan dan fasilitas selama penulis menjalankan kuliah serta menyelesaikan skripsi ini.

Salsabila Kana Filah, 2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE
PADA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6. Para staff administrasi yang telah senantiasa cepat dan tanggap dalam memberikan informasi dan bantuannya kepada penulis.
7. Ibu Jungjun S.Pd dan Ibu Juju Hasanah yang telah bersedia untuk menjadi ahli materi serta melakukan validasi terhadap kelayakan media dari segi materi dan konten pembelajaran yang dikembangkan.
8. Kober Kasih Ibu, yang telah bersedia dalam memberikan ruang bagi penulis untuk dijadikan sebagai tempat dalam penelitian skripsi.
9. Para orang tua dan siswa di Kelas B Kober Kasih Ibu yang telah bersedia menjadi partisipan penelitian saya.
10. Para sahabat kecil saya Sofia, Mutia dan Layyina yang selalu siap sedia mendengarkan keluh kesah, berbagi canda tawa, serta memberikan motivasi yang kuat dalam penyusunan skripsi ini. Khususnya Sofia teman perpus saya yang senantiasa menemani saya dalam penulisan skripsi ini.
11. Teman-teman saya Dini, Sandra, Berliana, Zahra dan Yuniar yang telah senantiasa memberikan bantuan, bertukar ilmu dan cerita dalam penyusunan skripsi ini.
12. Sahabat, teman, dan rekan rekan Teknologi Pendidikan 2018 yang telah bersama-sama berbagi canda, tawa serta saling tukar ilmu selama menjalani perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
13. Tidak lupa saya mengucapkan banyak terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah senantiasa berjuang, berkorban dalam menghadapi segala kesulitan selama penyusunan skripsi.

Serta seluruh pihak lain yang terlibat, dengan ini saya mengucapkan banyak terimakasih. Tidak lupa penulis pun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran serta masukan dalam upaya perbaikan selanjutnya.

Bandung, Januari 2023

Salsabila Kana Filah
NIM. 1808641

ABSTRAK

Salsabila Kana Filah (1808641). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pengenalan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini.

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2023.

Upaya peduli lingkungan dapat dimulai sejak usia dini. Anak usia dini perlu dibekali literasi lingkungan hidup dalam rangka menanamkan dan mengembangkan kepedulian akan lingkungan sekitar. Namun dewasa ini pengenalan lingkungan hidup masih dirasa kurang optimal dikuasai dan dipahami oleh anak usia dini. Masih terdapat anak yang membuang sampah sembarangan, tidak berhemat air dan lain sebagainya. Penelitian ini berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana desain dan proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup bagi anak usia dini, bagaimana penilaian para ahli ketika memvalidasi produk, dan bagaimana penilaian pengguna setelah menggunakan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan adalah model D&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang menurut Robert Maribe Branch terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Populasi penelitian dipilih berdasarkan teknik *purpose sampling* dengan memilih siswa dan orang tua di Kober Kasih Ibu yang berada di Kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun berjumlah masing-masing 15 orang. Hasil dari penelitian yang didapatkan adalah produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada pengenalan lingkungan hidup anak usia dini dalam bentuk *html5* yang dapat diakses secara *online*. Hasil penilaian para ahli, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sudah layak baik dari segi konten maupun desain tampilan sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran dalam memberikan pengenalan lingkungan bagi anak usia dini. Selain itu, hasil penilaian pengguna mendapatkan respon positif terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* sehingga mendapatkan kategori layak digunakan baik dari segi materi, media, motivasi belajar dan kebergunaan.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Articulate Storyline*, Lingkungan Hidup, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Salsabila Kana Filah (1808641). Development of Articulate Storyline-Based Interactive Learning Multimedia in Introduction to the Environment of Early Childhood.

Undergraduate Educational Technology Study Program, Department of Educational Curriculum and Technology, Faculty of Education. Indonesian University of Education, Year 2023.

Efforts to care for the environment can be started at an early age. Early childhood needs to be equipped with environmental literacy in order to instill and develop concern for the surrounding environment. There are still children who litter, don't save water, and so on. This research focuses on the development of interactive learning multimedia for early childhood. The purpose of this study is to describe the design and development process of interactive learning multimedia based on Articulate Storyline in the introduction of the living environment for early childhood, how experts evaluate when validating products, and how users evaluate after using these products. The research model used is the D&D model using the ADDIE development model, which according to Robert Maribe Branch consists of five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The approach used is a qualitative approach using descriptive methods. The research population was selected based on a purposive sampling technique by selecting 15 students and parents in Kasih Ibu Kober who were in Class B with an age range of 5–6 years. The results of the research obtained are interactive learning multimedia products based on Articulate Storyline for the introduction of the living environment of early childhood in HTML5 form, which can be accessed online. According to the experts' findings, interactive learning multimedia based on Articulate Storyline is feasible in terms of content and display design, and can be used in the learning process to provide an introduction to the environment for early childhood. In addition, the results of the user assessment indicated a positive response to the Articulate Storyline-based interactive learning multimedia, so the category was feasible to use both in terms of material, media, learning motivation, and usability.

Keywords : Interactive Learning Multimedia, Articulate Storyline, Environment, Early Childhood

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya shalawat penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah senantiasa mengangkat derajat manusia menuju alam yang terang benderang.

Adapun penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu tugas akhir di Program Studi Teknologi Pendidikan. Judul skripsi yang dibuat adalah **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI ANAK USIA DINI”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa bersama saya dalam membantu memberikan saran, kritik serta doa yang baik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga sepenuhnya menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan berbagai bentuk masukan saran dan juga kritik terhadap skripsi yang saya buat, dengan harapan terjadinya perubahan yang signifikan baiknya sehingga dapat bermanfaat bagi khalayak umum khususnya dunia pendidikan.

Bandung, Januari 2023

Salsabila Kana Filah

NIM. 1808641

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 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 Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran di PAUD..	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pengembangan Program Pembelajaran PAUD	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Pengenalan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini ...	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Articulate Storyline	Error! Bookmark not defined.

2.2	Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
2.3	Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Desain dan Proses Pengembangan MPI.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Penilaian Ahli Terhadap Kelayakan MPI	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Penilaian Pengguna Terhadap Kelayakan MPI.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Desain dan Proses Pengembangan MPI.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Penilaian Ahli Terhadap MPI	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Penilaian Pengguna Terhadap MPI..	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.1	Simpulan Umum	Error! Bookmark not defined.
5.1.2	Simpulan Khusus	Error! Bookmark not defined.
5.2	Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.

5.3 Rekomendasi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA 17

LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrument angket validasi ahli materi **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument angket validasi ahli media.. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket pengguna media pembelajaran (peserta didik) .. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 4 Kisi-kisi angket pengguna media pembelajaran (orang tua)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 5 Skala Likert**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 6 Skor kelayakan media**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 1 Hasil Temuan Analisis Kebutuhan**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 2 Aspek perkembangan Anak Usia Dini**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 3 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak...**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 5 Spesifikasi minimal komputer yang dibutuhkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 6 Kebutuhan dalam Pengoperasian Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline (Html5)**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 7 Matriks Garis Besar Program Media**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 8 Jabaran Materi MPI Berbasis Articulate Storyline**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 9 Penilaian Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 10 Penilaian Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 11 Penilaian Pengguna kategori Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 12 Penilaian Pengguna kategori Orang Tua..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 13 Deskripsi Revisi dari Para Ahli.....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 14 Rincian Revisi dari Pengguna (Orang Tua) **Error! Bookmark not defined.**

Salsabila Kana Filah, 2023

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE PADA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Siklus model pengembangan ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Flowchart Multimedia Pembelajaran Interaktif Lindungi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Keterangan flowchart	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Loading Screen Articulate Storyline	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Menu Awal Articulate Storyline	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Story View Articulate Storyline.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Story Size Setup Articulate Storyline.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Change Story Size Articulate Storyline	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Story View dan Slide View Articulate Storyline ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Tampilan Ubah Background	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Mengubah Format Background from Picture.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Menambahkan media (gambar, audio dan video)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Membuat Triggers	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Opening Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Judul Media.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 Menu Utama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Menu Cara Bermain	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 17 Menu Belajar	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 18 Menu Belajar Air.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Menu Belajar Udara	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 20 Menu Bermain.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 21 Menu Bermain Air	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 22 Menu Bermain Udara	Error! Bookmark not defined.

Salsabila Kana Filah, 2023

*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE
PADA PENGENALAN LINGKUNGAN HIDUP ANAK USIA DINI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Gambar 4. 23 Petunjuk Penggunaan Game**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 24 Tampilan Pilihan fitur Freeform Questions . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 25 Tipe Game Pick One**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 26 Tipe Game Drag and Drop**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 27 Jawaban Benar.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 28 Jawaban Ulangi Lagi**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 29 Menu Info**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 30 Menu Info Media.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 31 Menu Info Tombol**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 32 Menu Info Pengembang**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 33 Menu Info Daftar Pustaka**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 34 Menu Hasil Belajar.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 35 Menu Tampilan Sertifikat**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 36 Menu Keluar.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 37 Tahap Publishing.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 38 Drive to Web dan Create a Short Link melalui Bit.Ly..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi H. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Adea, A. J. N., Wati, E. K., & Wijaya, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa Untuk Menstimulasi Kesantunan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Efektor*, 8(2), 154-166. <https://doi.org/10.29407/e.v8i2.16234>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE. *Jurnal Education And Development*, 9(4), 426-432.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16-24. <https://doi.org/10.33019/jpu.v6i1.1423>
- Asmawati, L. (2014). Ruang Lingkup Pengelolaan Kegiatan di Lembaga PAUD. *Modul 1 Ruang Lingkup Pengelolaan Kegiatan Di Lembaga PAUD*, 1(4407), 1-2.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194-201. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160-170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi pendidikan: pendekatan praktik teknologi multimedia dan pembelajaran online*. PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan

Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 15(2). <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576>

Depdiknas. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka*. Jakarta : PT. Gramedia Cipta Pustaka.

Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>

Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori Dan Aplikasinya.

Huliyah, M. (2017). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(01), 60-71.

Kurnia, R., Solfiah, Y., Rusandi, M. A., & Pernantah, P. S. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mekatronik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Kampar, Riau. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 6(1), 9-16. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2022.v6i1.2179>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.

Mahmudi, H. (2022). *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*. Deepublish.

Mansur. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ririhena, I. (2021). *Modul Ajar Pendidikan Lingkungan Hidup Anak Usia Dini*. Penerbit Adab.

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep,*

- Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Depok : PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusmaini. 2014. *Ilmu Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo Press.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sophya, I. V. (2014). Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(2), 251-268. <https://doi.org/10.21043/thufula.v2i2.4639>
- Sudirman, I. N. (2021). *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Nilacakra.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Prenada Media.
- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif Tipe NHT Dengan Strategi Pemecahan Masalah (Problem Solving) Sistematis Bagi Peserta Didik SMP Di Kabupaten Pringsewu. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i3.1054>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Syauki, A., Bening, T. P., Aisyah, S. N., & Sukiman, S. (2022). Inovasi Kurikulum dalam Aspek Tujuan dan Materi Kurikulum PAUD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4783-4793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2870>
- Ulfah, M. S. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Untary, B. S., & Utama, M. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk*

Pendidikan Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Pelima, J. N. (2018). Pendidikan Lingkungan Hidup Dengan Metode Outbound Untuk Anak Usia Dini: Kajian Pustaka.

Priyatna, A. (2017). Pengenalan Pola Hidup Berwawasan Lingkungan Pada Ibu dan Anak di PAUD Siti Fatimah, Kota Cirebon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(6).

Wihardjo, R. S. D., & Rahmayanti, H. (2021). *Pendidikan Lingkungan Hidup*. Penerbit NEM.

Wulandari, R., Mahardhani, A. J., & Setyo, W. R. (2020). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 4(1), 1-10.

Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media.

Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru: Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan*.

