

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF STREC  
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGENALKAN GEOMETRI  
PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Design And Development* Media Pembelajaran Interaktif STREC  
Berbasis *Android* Pada Anak usia 5-6 tahun)

**SKRIPSI**

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



Oleh:

Ai Sinta

NIM. 1905837

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU BANDUNG  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF STREC  
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGENALKAN GEOMETRI  
PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Design and Development* Media Pembelajaran Interaktif STREC  
Berbasis *Android* pada Anak Usia 5-6 Tahun)

**Oleh**

**Ai Sinta**

**NIM. 1905837**

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Ai Sinta

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin peneliti.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif STREC berbasis *Android* dalam Mengenalkan Geometri pada Anak Usia Dini” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 22 Juni 2023

Yang membuat pernyataan

Ai Sinta

NIM. 1905837

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**AI SINTA**

**1905837**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF STREC  
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGENALKAN GEOMETRI  
PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Design and Development* Media Pembelajaran Interaktif STREC  
Berbasis *Android* pada Anak Usia 5-6 Tahun)

Disetujui dan disahkan oleh:

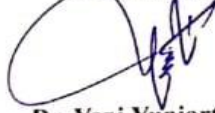
Pembimbing I



**Dra. Hj. Tuti Istianti, M.Pd**

**NIP. 196302251988032001**

Pembimbing II



**Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd**

**NIP. 197001172008122001**

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGPAUD

UPI Kampus Cibiru



**Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd.**

**NIP. 195909011984032001**

## MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia  
lainya.” (HR. Ahmad)

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ ۖ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا  
وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ۚ

*Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu,  
dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk  
bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui  
(Q.S Al-Baqarah ayat 216)*

فَاذْكُرُونِي أَذْكُرْكُمْ

*So remember Me; I will remember you (Q.S Al-Baqarah ayat 152)*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif STREC berbasis *Android* untuk Mengenalkan Geometri Pada Anak Usia Dini”. Tidak lupa shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad ﷺ.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidaklah sempurna karena kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh peneliti, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat, *Amin*.

Bandung, 22 Juni 2023

Peneliti

## UCAPAN TERIMAKASIH

*Alhamdulillahirabbil'alamin* peneliti panjatkan puji syukur kehadiran Allah swt karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan salah satu kewajiban sebagai mahasiswa yaitu melaksanakan penelitian skripsi dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., kepada keluarganya, sahabatnya, serta kepada seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah berkenan memberikan pengarahan, bantuan, dan dukungan baik dukungan moril maupun dukungan materil. Oleh karena itu, peneliti dengan rasa syukur mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dra. Hj. Tuti Istianti, M.Pd. selaku dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan arahan dan bimbingan yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan dan bimbingan yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UPI Kampus Cibiru yang selalu mendorong mahasiswa untuk menyelesaikan studi tepat waktu.
4. Prof. Dr. H. Asep Herry Hermawan, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
5. Mirawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan validator ahli media yang telah membimbing, membantu dan memberikan nasihat kepada peneliti selama menjadi mahasiswa.
6. Dr. Dede Trie Kurniawan, S.si, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan masukan, saran dan penilaian untuk penyempurnaan media pembelajaran
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UPI Kampus Cibiru yang telah membekali ilmu, memberi nasihat dan semangat, mendoakan serta memotivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.

8. Seluruh Staf Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan arahan dan bantuan selama peneliti menjalankan studi.
9. Yanti Nurdiyanti, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah TK Muslimat NU yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di TK Muslimat NU.
10. Ratna Ningsih, S.Pd. selaku guru kelas B TK Muslimat NU yang telah bersedia membantu peneliti melakukan penelitian.
11. Peserta didik kelas B TK Muslimat NU yang telah membantu peneliti selama proses penelitian.
12. Kedua orangtua tersayang Bapak Komadin Basari dan Almh Ibu Idah yang selalu memberikan kasih sayang serta telah mengorbankan segala material dan berbagai hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tak terhingga.
13. Kakak kakak tercinta A Nandi, Teh Tini, Teh Imas, Teh Aisyah, Teh Yani, Teh Rani, Teh Dede yang senantiasa membantu dan memberi dukungan baik moril dan materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman peneliti Siska Nola Arsita, Sarah Apriani, Sinta Nuraeni, Novia Fitriani, Rida Mariska dan Fatmawati yang selalu menjadi *support system* peneliti dalam menyelesaikan studi.
15. Teman-teman Mitra Kost Alifia Aulia, Eka Oktapiani Putri, Dini Mulyasari, Elsyia Roziana Dewi, Winda Siti Nurohmah dan Yuliani Rahmawati yang selalu memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
16. Teman-teman seperjuangan Alifa Nurwulandari, Dinda Nur Afifah, dan Rindi Anjani Fauziah yang selalu kebersamai peneliti selama menyelesaikan studi.
17. Teman-teman kampus Mengajar Angkatan 3, Zulfa Retno Ningrum, Kharisma Aulia Putri, Melfa Wahyuni, Lisa Nur Fitriani, Maemuni Nur Amrina yang kebersamai tahun-tahun akhir perkuliahan.
18. Teman-teman Grup *WhatsApp* Ardila Pramesti Agatha, Natalin Wonga, Desi Ratna Sari, Dwi Aflaha Fauziani, Revi Nurilah, Leni Sri Wahyuni dan Dira Karsini yang selalu menjadi *mood booster* selama peneliti menyelesaikan skripsi.
19. Teman bimbingan Ulfa Marifah yang selalu kebersamai peneliti dalam proses bimbingan dari awal sampai akhir.



20. Teman-teman mahasiswa PGPAUD angkatan 2019 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah bersama-sama selama 4 tahun menyelesaikan studi.
21. Pihak-pihak lain yang terlibat dalam penelitian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan peneliti satu persatu.

Semoga Allah membalas setiap kebaikan yang diberikan kepada peneliti, dengan kebaikan yang berlimpah. Pada akhirnya peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak, bagi peneliti, dan para pembaca. *Aamiin*.

Bandung, 22 Juni 2023

Peneliti

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF STREC  
BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENGENALKAN GEOMETRI  
PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Design and Development* Media Pembelajaran Interaktif STREC  
Berbasis *Android* pada Anak Usia 5-6 Tahun)

Ai Sinta

1905837

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan anak yang sering merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri sehingga pemahaman anak mengenai bentuk geometri belum berkembang dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan bentuk geometri mulai dari persegi, segitiga, persegi panjang dan lingkaran pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementasi, and Evaluation*). Kegiatan merancang media pembelajaran dilakukan dengan tahap analisis dan tahap desain. Tahap analisis dilakukan dengan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dan analisis lingkungan belajar. Tahap mendesain media pembelajaran dilakukan dengan pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pembuatan spesifikasi produk dan membuat prototipe produk. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media termasuk kedalam kategori “Sangat layak” sehingga media pembelajaran Interaktif STREC berbasis android ini bisa diuji cobakan pada guru dan peserta didik. Uji coba media pembelajaran Interaktif STREC berbasis android ini mendapatkan hasil respon yang sangat baik dari guru dan peserta didik. Peserta didik menjadi senang dalam kegiatan pembelajaran dan pemahaman peserta didik dalam mengenal bentuk geometri dapat berkembang sangat baik. Dengan demikian berdasarkan hasil pengolahan data, menyimpulkan bahwa media pembelajaran Interaktif STREC berbasis android ini sangat layak digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini.

**Kata Kunci:** Geometri, Media pembelajaran Interaktif berbasis android, STREC, ADDIE

# **DEVELOPMENT OF ANDROID BASED STREC INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO INTRODUCE GEOMETRY TO EARLY CHILDHOOD**

(Design and Development Research of Android Based STREC Interactive  
Learning Media for Children Aged 5-6 Years)

Ai Sinta

1905837

## **ABSTRACT**

This research is motivated by the problem of children who often feel bored in learning activities to recognize geometric shapes so children's understanding of geometric shapes has not developed properly. The purpose of this research is to create interactive learning media to introduce geometric shapes starting from squares, triangles, rectangles, and circles in early childhood. The research method used in this research is Design and Development (D&D) research with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The activity of designing instructional media is carried out with the analysis stage and the design stage. The analysis phase is carried out by analyzing the needs of students, analyzing the characteristics of students, and analyzing the learning environment. The stage of designing learning media is carried out by making a Media Program Outline (GBPM), making flowcharts, making storyboards, making product specifications, and making product prototypes. The feasibility of learning media based on the validation of material experts and media experts is included in the "Very feasible" category so that this Android-based STREC Interactive learning media can be tested on teachers and students. The Android based STREC Interactive learning media trial got very good response results from teachers and students. Students enjoy learning activities and students' understanding of geometric shapes can develop very well. Thus, based on the results of data processing, it is concluded that this Android-based STREC Interactive learning media is very suitable for use in introducing geometric shapes to early childhood.

**Keywords:** Geometry, Android-based interactive learning media, STREC, ADDIE

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	6
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	6
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	9
2.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Android</i> .....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	10
2.2.2 Media <i>Android</i> .....	11
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Android</i> .....	12
2.2.4 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Android</i> .....	13
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Android</i> .....	14
2.2.6 Media Pembelajaran Interaktif STREC Berbasis <i>Android</i> .....	16
2.3 Geometri Pada Anak Usia Dini .....	17
2.3.1 Pengertian Geometri .....	17
2.3.2 Tahap Pengenalan Geometri.....	18
2.3.3 Indikator Mengenal Bentuk Geometri .....	19
2.4 Konsep Desain Pengembangan Media .....	20
2.4.1 Pembuatan GBPM .....	20
2.4.2 Pembuatan <i>Flowchart</i> .....	21
2.4.3 Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	21
2.4.4 Pembuatan Spesifikasi Produk .....	21
2.4.5 Pembuatan Prototipe .....	21
2.4.6 Pembuatan Media .....	22
2.4.7 Validasi Media.....	23
2.4.8 Uji Coba Media.....	26
2.5 Muatan Materi .....	27
2.6 Analisis SWOT.....	30
2.7 Penelitian Relevan .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
3.1 Desain Penelitian .....	34

3.2	Prosedur Penelitian.....	35
3.2.1	<i>Analyze</i> (Analisis).....	35
3.2.2	<i>Design</i> (Desain) .....	36
3.2.3	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	37
3.2.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	37
3.2.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	37
3.3	Partisipan Dan Tempat Penelitian .....	38
3.3.1	Partisipan .....	38
3.3.2	Tempat Penelitian .....	38
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.4.1	Wawancara .....	38
3.4.2	Angket.....	39
3.4.3	Observasi .....	39
3.5	Instrumen Penelitian.....	40
3.5.1	Wawancara .....	38
3.5.2	Angket.....	39
3.5.3	Observasi .....	39
3.6	Analisis Data .....	49
3.7	Isu Etik .....	51
<b>BAB IV</b>	<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1	Temuan .....	52
4.1.1	<i>Analyze</i> (Analisis).....	52
4.1.2	<i>Design</i> (Desain) .....	54
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	76
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	83
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	89
4.2	Pembahasan .....	90
4.2.1	Merancang Media Pembelajaran .....	91
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran .....	93
4.2.3	Respon Pengguna Media Pembelajaran.....	94
4.2.4	Analisis SWOT Media Pembelajaran.....	97
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>99</b>
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Implikasi.....	100
5.3	Rekomendasi .....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI, KD dan Indikator Mengenal Bentuk Geometri.....	20
Tabel 3.1 Skema Data, Instrumen Penelitian, dan Pengumpulan Data.....	40
Tabel 3.2 Lembar Wawancara dengan Guru.....	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Materi .....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Ahli Media .....	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Penilaian oleh Guru .....	46
Tabel 3.6 Kisi-kisi lembar Observasi Peserta didik.....	48
Tabel 3.7 Skoring Berdasarkan Skala Likert .....	50
Tabel 3.8 Interpretasi Skor .....	50
Tabel 4.1 Garis Besar Program Media (GBPM).....	55
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> .....	56
Tabel 4.3 Desain Ikon Tombol Navigasi .....	57
Tabel 4.4 Hasil Desain Tampilan Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	77
Tabel 4.6 Infografis Media Pembelajaran Interaktif STREC berbasis <i>android</i> ....	79
Tabel 4.7 Perbandingan Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi .....	80
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Validasi Ahli Media pembelajaran.....	82
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	84
Tabel 4.10 Rekapitulasi Respon Anak Sebelum menggunakan Media .....	85
Tabel 4.11 Rekapitulasi Pemahaman Anak sebelum menggunakan Media .....	86
Tabel 4.12 Rekapitulasi Respon dan Pemahaman Anak Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran .....	86
Tabel 4.13 Rekapitulasi Respon Anak Sesudah Menggunakan Media .....	87
Tabel 4.14 Rekapitulasi Pemahaman Anak Sesudah Menggunakan Media .....	88
Tabel 4.15 Rekapitulasi Keseluruhan Media Pembelajaran Interaktif STREC Pada Anak Usia Dini.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Persegi.....	29
Gambar 2.2 Bentuk Segitiga .....	30
Gambar 2.3 Bentuk Persegi Panjang.....	30
Gambar 2.4 Bentuk Lingkaran .....	31
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	35
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media pembelajaran .....	56
Gambar 4.2 Tampilan dari Situs <i>freepik</i> .....	62
Gambar 4.3 Tampilan dari <i>Adobe Illustrator</i> .....	62
Gambar 4.4 Tampilan dari <i>Articulate Storyline 3</i> .....	64
Gambar 4.5 Tampilan Proses Pembuatan <i>Triggers</i> .....	64
Gambar 4.6 Tampilan Proses Pengisian Suara ( <i>Audio</i> ) .....	65
Gambar 4.7 Tampilan <i>Icon</i> game STREC dari <i>Canva</i> .....	76
Gambar 4.8 Tampilan dari <i>Website 2 Apk</i> .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Direktur .....	107
Lampiran 2 Buku Bimbingan.....	110
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....	113
Lampiran 5 Lembar Wawancara.....	115
Lampiran 6 Lembar Validasi ahli Materi.....	118
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media .....	123
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru.....	128
Lampiran 9 Rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	131
Lampiran 10 Lembar Kerja Anak (LKA) .....	132
Lampiran 11 Lembar Observasi Anak Sebelum Menggunakan Media.....	142
Lampiran 12 Lembar Observasi Anak Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif STREC Berbasis <i>Android</i> .....	162
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	182
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Observasi.....	184
Lampiran 15 Form perbaikan Skripsi .....	185
Lampiran 16 Riwayat Hidup.....	186



## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 22-34.
- Alhafidz, L & Agung Haryono. (2018). Pengembangan *Mobile Learning* berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11 (2). 118-124.
- Akhirudin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Cv Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amirullah, G & Susilo. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Konsep Monera berbasis *Smartphone Android*. *Wacana Akademika*, 2(1). 38-47.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru, cetakan ketiga*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Backer, E. (2010). Using *Smartphone* and Facebook in A Major Assessment: The Student Experience. *E-Journal. University of Ballarat*.
- Cooper, R. G., & Sommer, A. F. (2016). The Agile-Stage-Gate hybrid model: A promising new approach and a new research opportunity. *Journal of Product Innovation Management*, 33(5), 513-526.
- Dewi, E. Y. P. (2019). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Balok Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(1), 32-45.
- Depdiknas (2007). *Naskah Akademik kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdiknas.
- Dini, P. I. A. U. (2022). Respon Penggunaan Media Powerpoint Berbasis Interaktif Untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876-885.
- Elan, L Dindin, Feranis. (2017). Penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75.
- Fikri, H & Madona, A.S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).

- Fitria, R. A. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1-6.
- Hadi, N. (2020). Powerspring sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan di Rumah Selama Pandemi Covid-19 bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1). 143-154
- Hanum, S. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Penggambar Diagram Alir (*Flowchart*) sebagai Bahan Ajar untuk Mata Kuliah Sistem Akuntansi di Fakultas Ekonomi pada Perguruan Tinggi Swasta di Kota Medan. *KITABAH*, 1 (1). 92-105.
- Kusumastuti, A. W. (2020). *Komunikasi Kualitatif: Strategi Pengumpulan dan Analisis Data*. Salemba Humanika.
- Harsono. (2018). *Media Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Rajawali Pers.
- Hartanto, S. (2017). Implementasi fuzzy rule based system untuk klasifikasi buah mangga. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 103-122.
- Hasanah, L., & Agung, S. (2019). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Education*, 1(2), 45-52.
- Johnson, K. (2011). *Advanced Euclidean geometry: Excursions for secondary teachers and students*. Mathematical Association of America.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kurniawan, D. E., Dzikri, A., Widyastuti, H., Sembiring, E., & Manurung, R. T. (2019). Smart mathematics: a Kindergarten student learning media based on the drill and practice model. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012037). IOP Publishing
- Kuswanto, J & Ferri Radiansah. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Informasi*, 14 (1). 15-20.
- Leo, Y. (2020). *Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Prodi Teknik Informatika).
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779-792.

- Mustofa, I., & Sulistyanyingsih, N. (2018). "Penggunaan Media Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(2), 122-128
- No, U. U. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika yang menyenangkan*. Graha Ilmu.
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis *Android*. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 49-53).Pratiwi, S. S, dkk. (2019).
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Prenada Media Group.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Puspe, I. M. (2018). Cara Dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Di Kelas. *Dharma Duta*, 16(2).
- Rahmat, A., & Syafryadin, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 25(3), 345-358.
- Ramli. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Ramli Gani. (2019). *Media Pembelajaran Kontekstual dan Inovatif*. CV. Pustaka Setia.
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2*.
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). Edugames N-Ram Untuk Pembelajaran Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89-94.
- Rusby, Z; Hayati, N; Cahyadi, I. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-hikmah*, 14 (1). 18-37.

- Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu. *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(1), 43-56.
- Sanjaya. (2015) *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. CV Pustaka Setia.
- Santoso, S., & Firmansyah, A. (2019). Aplikasi Monitoring Rumah Kos Berbasis *Android* Di Kota Tangerang. *Jurnal Malklumatika*, 5(2).
- Seidman, I. (2013). *Interviewing as qualitative research: A guide for researchers in education and the social sciences*. Teachers College Press.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Sunardi. (2020). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Deepublish.
- Suryani, N. (2016, January). Pengembangan media pembelajaran berbasis IT. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Sholikah, U. (2020). "Pemanfaatan Adobe Illustrator dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Komunikasi Visual*, 7(2), 137-147.
- Tahel, F & Erwin Ginting. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis berbasis *Android*. *Teknomatika*, 9 (2). 113-120.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2).
- Vis, F., & Singer, J. B. (2020). *Trust, Journalism and Democracy: Digital Disinformation and the Public Sphere*. Routledge.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19 (1). Hlm 75-82.

Yudhistira, A., Huda, M., & Rosyidi, A. H. (2018). Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Pembelajaran IPA Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-10.

Zaini, B., & Saputri, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD Sahabat. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(2), 90-100.