

PENGEMBANGAN MEDIA KALENDER HURUF DAN ANGKA UNTUK MENGENALKAN HURUF-HURUF ABJAD DAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Putri Anisa¹⁾ Dwi Imam Efendi*²⁾

Pendidikan Universitas PGRI RonggolaweITuban
Email: * xarsono.gas13@gmail.com

ABSTRACT

This research produces a specific product and tests the product. The product developed will be tested and each trial will be evaluated. The ASSURE model combines all instructional activities, starting from designing good activities starting with student interest then presenting new material. The conclusions obtained from this research and development are as follows: Media development Media calendar letters and numbers in learning have been validated by several experts. Media experts get a percentage of 90%, material experts get a percentage of 92%, so that the letter and number calendar media in learning is declared very feasible to use. So that the letter and number calendar media in thematic learning is very much needed and contributes greatly to supporting learning.

Keywords : Letter calendar media, familiar with the Alphabet, Paud Children

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Produk yang dikembangkan akan di uji coba dan setiap uji coba akan diadakan evaluasi. model ASSURE menggabungkan semua kegiatan instruksional, mulai dari merancang kegiatan yang baik diawali dengan timbulnya minat siswa kemudian menyajikan materi baru. Kesimpulan yang diperoleh pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: Pengembangan media Media kalender huruf dan angka pada pembelajaran telah di validasi oleh beberapa ahli. Ahli media diperoleh prosentase 90%, ahli materi diperoleh prosentase 92%, Sehingga media Kalender huruf dan angka pada pembelajaran tematik dinyatakan sangat layak digunakan. Sehingga media kalender huruf dan angka untuk, pembelajaran dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran.

Kata Kunci : Media Kalender huruf, mengenal Abjad, Anak Paud

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada di tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik dari segi fisik maupun mental [1]. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif juga bahasa berlangsung sangat pesat. Aspek- aspek

perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya [2], [3].

Aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia PAUD untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf.

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*the golden age*) yaitu masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa perkembangan anak dikembangkan secara optimal. Bloom menyatakan bahwa 80 % perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usiadini [4]

Guru perlu merancang pembelajaran untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak dengan baik, sehingga mampu menumbuhkan pemahaman tentang huruf bermakna dalam situasi yang menyenangkan. Suasana belajar harus diciptakan melalui kegiatan permainan, yang sesuai dengan karakter anak yang masih senang bermain

Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini, diperlukan cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf, salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran kalender huruf dan angka, supaya anak tertarik dengan hal-hal baru, sehingga mereka mudah dalam menerima informasi.

Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan tanda dan simbol-simbol tersebut [5]. Metode pembelajaran menggunakan media kalender huruf berupa kalender yang terdapat simbol huruf dan gambar yang diberi tulisan

dari makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad. Model permainan dengan kalender huruf dan angka bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal [6]

Pengembangan media pembelajaran kalender huruf dan angka, dalam penelitian ini akan dilakukan dengan memasukan unsur-unsur budaya lokal, yaitu dengan memasukkan kata sederhana yang sering digunakan oleh orang dewasa dalam melakukan interaksi sosial, maupun bahasa yang digunakan oleh anak usia dini dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Dengan menggunakan huruf yang ada dalam susunan bahasa diharapkan dapat membantu guru pada satuan pendidikan anak usia dini, guna meningkatkan minat belajar anak didik dalam mengenal huruf. Lebih lanjut hasil pengembangan ini dapat dijadikan salah satu variasi model mengajar guru, untuk kemampuan mengenal huruf anak didik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran kalender huruf dan angka. Untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia dini. Bermain merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini terutama dalam pengenalan huruf. Mengingat anak usia dini adalah usia dimana anak bermain, agar upaya menciptakan suasana belajar, dapat diwujudkan dalam permainan tebak huruf

menggunakan media kalender huruf dan angka.

METODE

Menurut Sugiyono dalam bukunya, metode penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris *Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut [7].

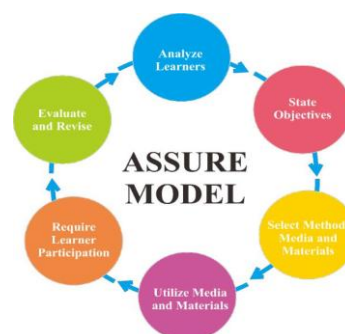
Dalam penelitian biasanya menghasilkan produk yang masih perlu perbaikan sehingga menjadi lebih sempurna atau lebih baik lagi dalam pengembangan sebuah produk [8]

Untuk penelitian pengembangan ini bisa menghasilkan suatu produk yang terbaik sehingga dalam penelitian ini akan menjadi lebih berkembang lagi dan peneliti bisa bertanggung jawab terhadap penelitian yang telah di kembangkan.

Peneliti menggunakan model ASSURE untuk mengembangkan suatu produk penelitian dan menghasilkan sebuah produk berupa alat pembelajaran yang lebih kompeten yang dapat di kembangkan menjadikan sebuah perencanaan bagi siswa untuk pembelajaran, bagi anak media ini akan lebih fokus saat pembelajaran berlangsung.

Menurut [9] model ASSURE terdiri dari 6 langkah :

1. *Analyze Learner*,
2. *State Standart and Objectives*,
3. *Select Strategies, Technology, Media and Materials*,
4. *Utilize Technology, Media and Materials*,
5. *Require Learner Participation*,
6. *Evaluate and Revise*.



Gambar 3. 1 Siklus Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Sumber: Smaldino, S.E et al (2005).

Pada prosedur penelitian yang akan dilakukan terdapat beberapa tahap sebagai berikut :

- 1) *Analyze Learner* (menganalisis peserta didik)
Tahap awal yang dilakukan pada penelitian model ASSURE, yaitu analisis peserta didik. Menurut [10]ipada tahap ini melakukan analisis terhadap kebutuhan belajar untuk mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Analisis yang dilakukan meliputi karakteristik umum seperti jenis kelamin, umur, kemampuan awal, dan gaya belajar. Pengumpulam informasi yang diperoleh peneliti untuk mengembangkan Media Kalender huruf dan angka untuk anak PAUD/TK. Analisis kebutuhan anak yang akan dicapai dengan kualitas belajar setelah menggunakan produk pengembangan. Rata- rata anak PAUD sehingga membutuhkan media yang konkret. Karakteristik anak yang dapat dilihat melalui proses belajar mengajar di kelas serta gaya belajar bagaimana anak berinteraksi serta merespon materi pembelajaran. Peneliti juga

melakukan analisis pada sarana dan prasarana yang terdapat pada sekolah tersebut yang bertujuan untuk memberikan saran pada pengembangan media sesuai dengan kebutuhan.

- 2) *State Objectives* (perumusan tujuan atau kompetensi pembelajaran) Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran memperhatikan dasar strategi juga memilih media yang tepat. Tujuan pembelajaran mengandung unsur ABCD yaitu

Audience (sasaran), *Behavior* (kemampuan yang akan dicapai), *Condition* (kondisi dalam mempelajari sesuatu), *Degree* (penguasaan keterampilan baru). Peneliti perlu merumuskan tujuan pembelajaran untuk memberikan penilaian, mengevaluasi keefektifan keberhasilan proses pembelajaran dan mampu dijadikan pedoman kegiatan belajar mengajar.

- 3) *Select Strategies, Technology, Media, Materials* (memilih metode, media dan bahan ajar)

Pemilihan metode, media dan bahan ajar digunakan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif'. Metode pembelajaran disesuaikan dengan standar serta tujuan pembelajaran. Pemilihan metode di sesuaikan dengan kebutuhan. Media yang digunakan sesuai dengan bahan ajar yang berlaku yaitu peneliti menggunakan media kalender huruf dan angka .

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan berupa pencarian dan pengumpulan segala sumber yang dibutuhkan untuk mengembangkan materi, pembuatan table - tabel pendukung dan menyusun instrumen evaluasi.

Peneliti mengembangkan sebuah produk media visual yang berupa kalender. Memberikan kelebihan berupa papan alfabetis, gambar-gambar yang beragam, kartu huruf dan sebuah tempat untuk menulis kata yang sudah diejanya. Media Kalender huruf dan angka yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh dua ahli validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi.

- 4) *Utilize Media and Materials* (penggunaan media dan bahan ajar)

Produk yang sudah dipilih oleh peneliti dan diuji kevalidannya akan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui kualitas produk. Uji coba produk dilakukan secara ril untuk memperoleh tingkat kevalidan. Uji coba dilakukan di PAUD. Produk Media Kalender huruf dan angka yang sudah diuji kevalidan oleh para ahli validator akan di implementasikan pada anak kelas TK atau PAUD.

- 5) *Require Learner Participation* (partisipasi anak terhadap media).

Setelah tahap penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh anak, pada tahap ini anak dapat mempraktikkan ketrampilan guna mendorong kearah pencapaian tujuan pembelajaran. Berpartisipasi aktif terhadap pembelajaran berlangsung.

Keterlibatan anak terhadap Media Kalender huruf dan angka yaitu ketika anak mengaplikasikan media tersebut. anak menyusun huruf yang terdapat pada media untuk proses mengeja, serta membaca kata yang sudah dieja serta menuliskan kata yang sudah dieja. Partisipasi anak juga dapat dilihat dari hasil angket

respon anak yang digunakan untuk mengetahui kemenarikan media kalender huruf dan angka.

6) *Evaluate and Revisi* (penilaian dan perbaikan)

Tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan guna mengumpulkan data pada tiap tahapan untuk penyempurnaan produk.

Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruh hasil belajar serta kualitas pembelajaran. Evaluasi digunakan untuk mengetahui keefektifan media kalender huruf dan angka. Revisi dilakukan untuk memunjukkan kekurangan pada bidang tertentu yang dapat dilakukam perbaikan.

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklarifikasikan menjadi dua kelompok data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui kegiatan validasi ahli dan kegiatan uji coba yang berupa masukan, tanggapan serta kritik dan saran.

Data kevalidan media pembelajaran akan dianalisis dengan deskriptif presentase, dengan rumus (Akbar dan Sriwiyana dalam Setiono, 2014 55).

$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas,

TSEV = Total Skor Empirik Validator,

S-max = Skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3. 2 Kriteria kevalidan media pembelajaran

Kriteria	Tingkat Validitas
75,01% - 100,00%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01% - 75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01% - 50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
00,00% 25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

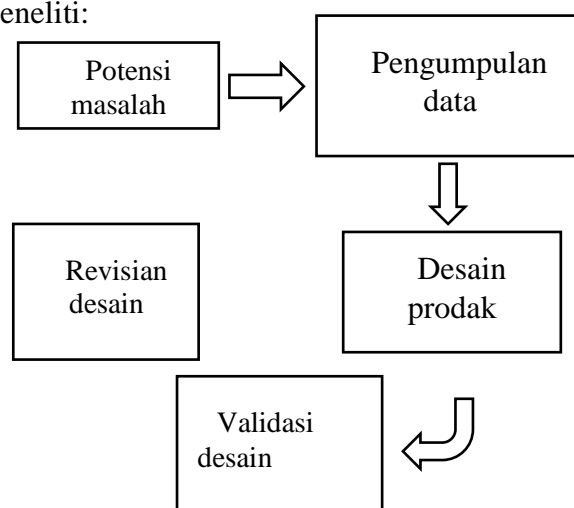
Sumber : Diadaptasi dari Akbar dan Sriwiyana [11]

HASIL PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan sebuah produk yaitu media Kalender huruf dan angka untuk mengenalkna huruf- huruf abjad pada anak usia 5- 6 tahun. Penelitian dan pengembangan produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Berikut adalah data dari hasil tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:



Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan Sugiyono yang digunakan Peneliti

Penelitian dan pengembangan media Kalender huruf dan angka menggunakan langkah- langkah menurut pengembangan Sugiyono dari model pengembangan Borg and Gall.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yaitu berupa media Kalender huruf dan angka tema hewan dan buah yang telah divalidasi, diuji cobakan. Produk akhir dari media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu pendidik dalam pembelajaran serta membuat anak menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah data tentang kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah media kalender huruf dan angka tema hewan dan buah mengenai perancangan dan kelayakan sebagai media pembelajaran. Data kelayakan media diperoleh dari perhitungan yang dilakukan oleh perhitungan angket saat validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru sebagai validator serta angket mengetahui respon peserta didik.

Desain Produk

Setelah dilakukan analisis masalah, langkah selanjutnya mendesain produk awal yang telah disesuaikan dengan kebutuhan anak berupa mendesain papan Kalender huruf dan angka dengan memilih gambar pada setiap kolom, pemilihan gambar dan tulisan yang menarik pada papan Kalender huruf dan angka. Desain kartu dalam Kalender huruf dan angka dengan bantuan program microsoft word dengan membuat Media Kalender huruf dan angka merupakan kertas *art paper* berukuran

29 cm x 42 cm yang terbuat dari kertas *art paper* dan terdapat berbagai contoh gambar hewan yang memiliki tekstur berbeda beda. Setiap Kalender huruf dan angka terdapat huruf besar dan kecil juga terdapat gambar sesuai dengan huruf yang ada.

Bahan :

- a) Kertas *art paper*
- b) Kawat spiral
- c) Gambar huruf besar dan kecil juga gambar binatang atau buah yang sesuai dengan masing- masing huruf.

4. Validasi produk

Validasi produk pengembangan media kalender huruf dan angka diuji oleh ahli media. Kriteria dalam penentuan subyek ahli yaitu: (1) berpengalaman dibidangnya, (2) memahami kriteria tentang media pembelajaran.

a) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi yaitu melakukan validasi khusus pada bidangnya yaitu dengan validator pada tanggal 10 Agustus 2020 melakukan validasi materi.

Adapun saran dan komentar validator materi adalah sebagai berikut:

Kesimpulan secara umum tentang Media Kalender huruf dan angka pada pembelajaran anak usia dini yaitu :

Tabel 2 hasil validasi materi

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	√

Terdapat 3 aspek pada lembar validasi ahli materi yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian kontekstual. Terdapat 10 indikator pada aspek kelayakan isi, yaitu kelengkapan materi, keluasan materi, keakuratan konsep serta definisi, keakuratan data dan fakta, keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi, gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari, mendorong rasa ingin tahu, menciptakan kemampuan bertanya.

Pada indikator pertaman tentang keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata anak menyajikan dengan jelas perolehan rata rata 5 (sangat valid) juga indikator kemampuan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki anak pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari memperoleh rata-rata 5 (sangat valid).

Berdasarkan hasil validasi dua ahli materi, penilaian yang dicapai rata-rata pada aspek kelayakan isi 4, 5, kelayakan penyajian memperoleh rata-rata 4, 6, dan penilaian kontekstual dengan rata-rata 5. Jumlah presentase validasi pada aspek kualitas isi adalah 90%, dengan kriteria sangat layak, jumlah presentase validasi pada aspek kelayakan penyajian adalah 92,5%, dengan kriteria (sangat layak) dan aspek yang ketiga penilaian kontekstual memperoleh jumlah presentase 100% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi memperoleh kesimpulan bahwa terdapat tiga aspek penilaian diantaranya : aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan penilaian

kontekstual memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari 2 ahli materi adalah 92% sehingga sangat layak digunakan.

b) Validasi ahli media

Validasi media, dilakukan oleh 2 validator yang ahli dibidang media. Validasi media melakukan validasi pada desain media Kalender huruf dan angka yang dilakukan pada hari selasa tanggal 11 Agustus 2020 dengan validator :

Dari tabel 4.2 dapat dilihat rata-rata hasil validasi aspek tampilan adalah 4,7 yang berarti media sangat valid. Rata-rata indikator penyajian adalah 4,6 yang berarti media termasuk dalam kategori sangat valid. Rata-rata indikator efisiensi adalah 4,6 yang berarti keefesiensian media sangat valid. Serta rata-rata indikator keakuratan media adalah 4,3 yang berarti media memiliki kakuratan yang sangat valid untuk digunakan. Rata-rata untuk seluruh indikator adalah 4,6. Ini berarti media termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan.

Setelah melalui proses validasi, produk melalui tahap revisi sesuai dengan saran dari para validator. Berikut adalah rincian saran yang diterima peneliti dari validator:

- 1) Ahli media 1: penggunaan media masih bisa dikembangkan untuk pembelajaran yang lebih luas, misalnya untuk perkembangan motorik, seni dan lain-lain.
- 2) Ahli media 2: diharapkan adanya buku panduan penggunaan media untuk pendidik.
- 3) Ahli media 3: produk bisa digunakan untuk pengumpulan data dan melatih keterampilan anak.

Berikut hasil yang diperoleh pada validasi media:

Tabel 4 hasil validasi

Kriteria	Indikator	Nomor Soal
Aspek Kelayakan Media	Efisiensi media	1, 2, 3, 4
	Keakuratan media	5, 6, 7, 8,
	Estetika	9, 10, 11, 12, 13
	Ketahanan media	14
	Keamanan bagi peserta didik	15

Sumber: Pengolahan data

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dua ahli media memperoleh kesimpulan bahwa terdapat 5 aspek penilaian diantaranya : aspek efesiensi media, aspek keakuratan media, aspek estetika, aspek ketahanan media, aspek keamanan bagi anak memperoleh jumlah presentase secara keseluruhan dari 2 ahli media adalah 90% sehingga media sangat layak digunakan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan penelitian, pengembangan produk awal dan uji coba produk.

Hasil Desain Produk

Berdasarkan hasil pra penelitian maka spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah media yang dapat membantu pendidik dan anak dalam proses pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi anak untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah perencanaan pengembangan media Kalender huruf dan angka yang dikembangkan

- a) Langkah selanjutnya mendesain papan Kalender huruf dan angka menggunakan Laptop dengan mengedit gambar untuk menambah gambar dan memperbaiki tampilan.
- b) Tahap berikutnya mendesain panduan permainan dengan menggunakan computer dan *software Microsoft Word*. Terdapat dua sisi pada sisi bagian luar dan sisi bagian dalam. Sisi bagian luar terdiri atas cover dan SK juga KD pada tema pembelajaran, sedangkan sisi bagian dalam berupa tata cara permainan.
- c) Tahap selanjutnya media dicetak sesuai gambar dan ukuran gambar Kalender huruf dan angka dari kertas *art paper*.

Validasi Produk

- a. Hasil Validasi Ahli Media
 Hasil validasi ahli media yang dilakukan oleh kedua ahli media berdasarkan indikator dalam setiap aspek, hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap media Kalender huruf dan angka pada masing-masing aspek sebagai berikut: Aspek efensiensi media mendapat presentase 85%, dan aspek keakuratan media mendapat presentase 93%, aspek estetika memperoleh presentase 92%, aspek ketahanan media memperoleh presentase 90%, aspek keamanan bagi anak memperoleh presentase 90%.

Sedangkan presentase keseluruhan dari penilaian ahli media memperoleh presentase 90%. Kedua ahli media berpendapat bahwa media kalender huruf dan angka dikategorikan sangat layak.

b. Validasi ahli materi

Berdasarkan grafik di atas menggambarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator terhadap materi pada media kalender huruf dan angka pada masing-masing aspek, aspek kelayakan isi mendapatkan prosentase 90%, dan aspek kelayakan penyajian mendapatkan presentase 92,5%, aspek penilaian kontekstual dengan memperoleh prosentase 100%. Sedangkan presentase keseluruhan dari penilaian kedua ahli materi memperoleh prosentase 92%. Kedua ahli materi berpendapat bahwa media kalender huruf dan angka dikategorikan sangat layak.

Perbaikan Produk

Setelah melakukan validasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media, terdapat beberapa saran dan komentar terhadap pengembangan media Kalender huruf dan angka dari hasil validasi media dan materi diantaranya:

Setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya tidak ditemukan kritik dan masukan dari ahli media dan ahli materi agar menambahkan tampilan pada soal dan jawaban diberikan gambar agar media lebih menarik pada produk. Masukan ini tidak bisa dijadikan bahan revisi

karena keterbatasan peneliti dalam mengembangkan produk. Masukan anak dan pendidik ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya.

Kendala Peneliti Dalam Penelitian

Pada proses pengembangan produk media Kalender huruf dan angka peneliti menemukan hambatan diantaranya adalah :

1. Pada proses mendesain media peneliti memerlukan waktu yang lama dikarenakan kurangnya pengetahuan peneliti tentang aplikasi membuat desain pengembangan permainan ini.
2. Pembuatan desain media masih menggunakan aplikasi sederhana seperti software *microsoft word*.
3. Pada uji coba produk di sekolah kurangnya kondusifnya anak pada pembelajaram.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: Pengembangan media Media kalender huruf dan angka pada pembelajaran telah divalidasi oleh beberapa ahli. Ahli media memperoleh prosentase 90%, ahli materi memperoleh prosentase 92%, Sehingga media Kalender huruf dan angka pada pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan. Sehingga media kalender huruf dan angka pada pembelajaran dinyatakan sangat dibutuhkan dan sangat berkontribusi sebagai penunjang pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Predikasari and I. S. A. Ekayati, "DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENGENALKAN TEKSTUR ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 667–670, 2021.
- [2] I. A. S. Ekayati and D. L. Rosiqoh, "PENERAPAN MEDIA QUIET BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10," *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 162–165, 2021.
- [3] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [4] P. K. B. Depdiknas, "Kurikulum tingkat satuan pendidikan," *Jakarta: Depdiknas*, 2006.
- [5] A. Azhar, "Media pembelajaran, Jakarta: PT," *Raja Graf. Persada*, pp. 15–85, 2007.
- [6] A. H. Aminudin, R. Adimayuda, I. Kaniawati, E. Suhendi, A. Samsudin, and B. Coştu, "Rasch analysis of Multitier Open-ended Light-Wave Instrument (MOLWI): Developing and assessing second-years sundanese-scholars alternative conceptions," *J. Educ. Gift. Young Sci.*, vol. 7, no. 3, pp. 557–579, 2019, doi: 10.17478/jegys.574524.
- [7] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)," *Metod. Penelit. Pendidik.*, 2019.
- [8] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bagian III." Bandung: Alfabeta. Cv, 2015.
- [9] M. Sugiyono, "penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D)," *Bandung Penerbit Alf.*, 2015.
- [10] A. D. Yulianti, "PENGARUH VARIASI LAMA PERENDAMAN DALAM LARUTAN SORBITOL TERHADAP KADAR VITAMIN C MANISAN KERING PARE GAJIH (*Momordica charantia* L.)." Universitas Setia Budi Surakarta, 2017.
- [11] D. U. Nuraini, S. H. Badruli Martati, and A. Setiawan, "METODE BERMAIN PERAN MAKRO DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH 19 SURABAYA." Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2016.