

## Penggunaan Media Adiktif (Animasi Media Interkatif) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini

Ulvi Nor Novitasari<sup>1</sup>, Dema Yulianto<sup>2</sup>, Veny Iswantinegtyas<sup>3</sup>.

[ulvinovitasari25@gmail.com](mailto:ulvinovitasari25@gmail.com)<sup>1</sup>, [dema@unpkediri.ac.id](mailto:dema@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [veny@unp.kediri.ac.id](mailto:veny@unp.kediri.ac.id)<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Nusantara PGRI Kediri Indonesia<sup>1,2,3</sup>.

### *Abstract*

*The purpose of this study is to create new innovations to develop learning media for children so as to make children motivated and attract children's interest in learning the introduction of letters of the alphabet. This ADDICTIVE media was created through the Power Point Application. ADDICTIVE media is equipped with a display of alphabet letters that vary in color, there are animated images to attract children's interest, and is equipped with voice messages if children are still confused about the letters of the alphabet. This ADDICTIVE media was created to introduce the letters of the alphabet to early children and introduce children to technology. This study uses a development research model with Borg and Gall theory as a reference. The process of stages in this research, the researcher simplifies and restricts into three stages, namely: data collection, product design and design validation. The results of the calculation of the validation assessment of the acquisition of a value of more than 0.50 means that the value of valid requirements and product feasibility is obtained, then the product made by the researcher can be categorized as valid (feasible) and the acquisition of a value of less than 0.50 can be categorized as invalid (not feasible). Suggestions for further research is that the results of this research can be used as research references and to be taken into consideration to further deepen further research that is more interesting for early childhood.*

**Keywords:** *Early Childhood, Alphabet Recognition, Interactive Media*

### **Abstrak**

Pengembangan berbahasa anak usia dini sangat penting dilakukan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Stimulasi pengembangan kemampuan berbahasa tersebut dapat dilakukan, baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat inovasi baru untuk mengembangkan media belajar bagi anak sehingga membuat anak untuk termotivasi dan menarik minat anak dalam belajar pengenalan huruf abjad. Media ADIKTIF ini dibuat melalui Aplikasi *Power Point*. Media ADIKTIF dilengkapi dengan tampilan huruf abjad yang bervariasi warnanya, ada gambar animasi untuk menarik minat anak, serta dilengkapi dengan pesan suara apabila anak masih bingung untuk mengetahui huruf abjad tersebut. Media ADIKTIF ini dibuat agar anak mengenal huruf abjad secara dini serta mengenalkan anak tentang teknologi. Model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian pengembangan (*Development*) dengan teori *Borg and Gall* sebagai acuannya. Proses tahapan dalam penelitian ini peneliti melakukan proses menyederhanakan dan pembatasan menjadi tiga tahapan, yaitu: pengumpulan data, desain produk dan validasi desain. Hasil dari

Peer reviewed under responsibility of Universitas Nusantara PGRI Kediri.

© 2022 Ulvi Nor Novitasari, Dema Yulianto, Veny Iswantinegtyas

This is an open access article under the CC BY-SA license

( <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> )

perhitungan penilaian validasi dari ahli materi dan ahli media untuk 11 poin soal rata-rata mendapatkan nilai lebih dari 0,50 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk, maka produk yang dibuat oleh peneliti dapat dikategorikan valid (layak) untuk digunakan sebagai media adiktif untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk referensi penelitian serta untuk dijadikan bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya yang lebih menarik bagi anak.

**Kata kunci :** Anak Usia Dini, Pengenalan Huruf Abjad, Media Interakti

## **PENDAHULUAN**

(Priyanto, 2014), *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC) memaparkan bahwa sekumpulan anak usia dini dimulai dari rentang usia 0 – 8 tahun. Dimana dalam rentang usia anak tersebut bisa dikatakan usia emas (*Golden Age*) yang peka terhadap penerimaan serta pengenalan suatu hal baru di sekitar lingkungannya. Perlu diberikan stimulasi pengetahuan yang positif dan bermanfaat sejak dini untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, supaya berguna bagi lingkungan sekitar dan dirinya sendiri. Sejak usia dini sebaiknya anak diberikan pendidikan baik secara formal mau pun secara informal. Pendidikan dalam Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu lembaga ataupun organisasi bidang pendidikan yang memberikan fasilitas secara maksimal dalam bidang potensi perkembangan yang dimiliki. Dalam (Qudsyi, 2010), Suyanto memaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini, memiliki tujuan dalam proses pengembangan dan menstimulasi seluruh potensi yang dimiliki anak.

Menurut Permendikbud Nomor 137 (2014), menyatakan bahwa dalam

lembaga PAUD harus mengembangkan beberapa beberapa aspek perkembangan yang meliputi, fisik motorik, seni, religi dan moralitas, bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Dengan mengenalkan pendidikan sejak dini memiliki tujuan untuk menumbuhkan potensi dari anak sejak dini agar mempersiapkan kehidupannya dan dapat adaptasi dengan lingkungan sekitar.

Perkembangan anak didalam aspek bahasa memiliki empat aspek pokok, yaitu menulis, berbicara, membaca dan menyimak. Aspek itu akan berkembang sejalur dengan usia perkembangan anak serta adanya stimulasi dari orang tua. Bahasa diartikan sebagai media yang digunakan untuk menciptakan perasaan, keinginan, pikiran dan perbuatan. Selanjutnya bahasa merupakan tanda yang ditunjukkan dari kepribadian seseorang baik ataupun buruk, baik itu tanda sebuah kebangsaan dan keluarga ataupun sebuah tanda asli dari budi pekerti antar sesama manusia (dalam Trimantara et al., 2019). Bahasa sendiri merupakan aspek penting yang harus distimulasikan kepada anak sejak dini. Oleh karena itu dalam memberikan stimulasi bahasa sejak dini harus dilakukan dengan peranan penting dari

orang tua mau pun pengajar agar anak bisa saling berekspresi secara baik dengan lingkungan sekitar anak.

Berkembangnya aspek bahasa, akan memudahkan anak untuk berkomunikasi baik dengan orang-orang disekitarnya serta mampu mengungkapkan pendapat yang ada di pikiran anak. Permendikbud Nomor 137 (2014), menyatakan bahwa indikator pencapaian perkembangan keaksaraan pada anak berusia 4-5 tahun yang harus dikuasi, yaitu menirukan (menuliskan dan menyebutkan) huruf abjad A-Z, memahami suara binatang atau benda yang ada di sekitarnya, mengenal berbagai simbol, serta membuat coretan yang memiliki makna. Maka dengan hal ini, bahasa mempunyai manfaat untuk anak usia dini sebagai media perkembangan dan pikiran yang dirasakan dalam diri anak, sebagai media untuk saling interaksi antara anak dengan lingkungan disekitarnya dan bahasa juga bisa digunakan sebagai media untuk menjalin hidup. (Wiyani, 2015 dalam Ita et al., 2020).

Kemampuan membaca dan kemampuan menulis anak sangat berhubungan erat dengan kemampuan keaksaraan. Untuk anak usia dini, membaca adalah suatu hal yang sangat penting. Apabila anak mempunyai hobi membaca hal itulah yang mampu meningkatkan kemampuan aspek bahasanya. *Leonhardt*, menyatakan bahwa “dengan meningkatnya kemampuan aspek bahasa anak akan ditandai dengan kemampuan berbicara, menulis dan memahami konsep yang awalnya terasa sulit menjadi lebih

mudah”. Kemudian pernyataan tersebut diperkuat lagi oleh Tom dan Sobol, bahwa “anak yang mempunyai jiwa yang lebih percaya diri dan sangat gembira adalah anak yang mempunyai persiapan kemampuan membaca di Taman Kanak-Kanak (TK)”. Dalam membaca cara yang harus dilalui antara lain penyampaian kembali dan penangkapan salah satu kegiatan yang diawali dengan mengenali huruf dulu.

Pengenalan huruf abjad A-Z merupakan tahap yang sangat penting bagi anak usia dini sebelum memasuki tahap membaca dan menulis, karena pengenalan huruf abjad A-Z ini anak mampu mengetahui bentuk dan bunyi dari lambang-lambang huruf abjad. Menurut Seefeld dan Wasik (dalam Zaini & Saputri, 2017), anak usia dini yang mampu mengenal dan menyebutkan huruf abjad A-Z akan memiliki kesulitan belajar yang lebih kecil pada anak yang kurang memahai huruf abjad A-Z. Menurut Dardjowidjojo (dalam Zaini & Saputri, 2017), proses anak dalam mengenali huruf adalah bagian dari proses perkembangan anak mulai yang belum bisa mengenal huruf menjadi tau beberapa huruf yang berkaitan dengan bentuk serta bunyi huruf, dengan begitu anak bisa mengenal beberapa huruf dan memahaminya.

Pada usia 4-5 tahun merupakan tahap pengenalan keaksaraan, yaitu bisa menirukan, mengucapkan dan menulis huruf abjad A-Z. Setelah itu capaian pada langkah ini dijadikan sebagai dasar tumbuh kembang bahasa anak pada usia 5-6 tahun dibidang keaksaraan, dimana anak sudah mampu untuk menututurkan

simbol-simbol huruf yang sudah dikenali (dalam Permendikbud, 2014). Dalam hal ini anak hanya mengenal dan memahami bunyi-bunyian saja. Hal penting yang wajib diperhatikan adalah ketika anak memasuki pada tahap pengenalan huruf abjad A-Z. Disini anak tidak boleh dipaksa untuk menghafal semua huruf abjad A-Z dalam waktu yang singkat, tetapi dilihat dulu sejauh mana kemampuan anak untuk mengenal huruf abjad. Dalam hal ini sebagai pendidik harus mengembangkan media yang menarik bagi anak untuk mengajarkan anak mengenal dan memahami huruf abjad A-Z.

Dalam (Dewi K, 2017) Khadijah mengatakan bahwa salah satu alat yang dapat dipakai oleh penyampai untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan adalah media, sehingga akan mengasah akal pikiran, perasaan, perhatian, niat serta perhatian anak dalam proses pembelajaran berlangsung. Kata interaktif memiliki arti yang bersifat saling melaksanakan tindakan, saling interaksi, dan aktif berpartisipasi. Maka sebab itu, media interaktif adalah media yang ditunjukkan oleh pendidik sebagai umpan untuk merespon peserta agar lebih aktif.

Hasil observasi telah dilakukan peneliti terhadap kelompok A pada lembaga TK Dharma Wanita Waung I memaparkan bahwa kemampuan bahasa anak dalam pengenalan huruf abjad A-Z pada anak berusia 4-5 tahun belum optimal. Terdiri dari 10 siswa yang dibagi menjadi 8 perempuan serta 2 laki-laki, hanya 2 siswa yang memahami pengenalan huruf abjad A-Z dan 8 anak

masih memerlukan bimbingan dari guru. Rendahnya kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z ini dikarenakan pendidik di TK Dharma Wanita Waung I Kabupaten Tulungagung belum menggunakan media yang efektif dan menarik minat anak, serta pendidik masih menggunakan kartu huruf dan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam pengenalan huruf abjad A-Z. Sehingga mengakibatkan anak kurang fokus, jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z anak belum berkembang, anak masih belum mampu mengenal huruf, anak masih sulit dalam membunyikan huruf, anak belum mampu menulis huruf abjad A-Z.

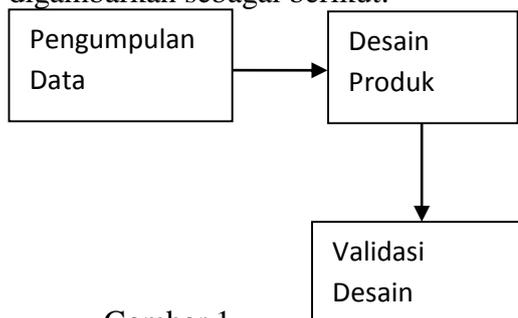
Pada penelitian terdahulu yang cukup relevan dilakukan oleh Putra dan Ishartiwi (2015). Penelitian ini dilatar belakangi ketika proses belajar di sekolah sebaiknya seorang pendidik agar selalu memiliki inovasi dengan mengembangkan bahan ajar untuk membantu pada saat pembelajaran. Maka dari itu, solusi sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan diatas dengan memberikan media yang menarik bagi anak serta mendukung kegiatan pembelajaran pengenalan huruf abjad A-Z kepada anak kelompok A TK Dharma Wanita Waung I Kabupaten Tulungagung.

Dalam penelitian ini, peneliti memakai media animasi interaktif. Media Animasi Interaktif ini memiliki keunggulan karena menggabungkan media audio dan media animasi yang membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi pembelajaran. Selain

mudah untuk diingat, media ini juga menarik perhatian anak usia dini, sehingga anak lebih semangat dan termotivasi dalam belajar pengenalan huruf abjad A-Z. Melalui media animasi interaktif ini anak akan mendapatkan pembelajaran dan pengetahuan tentang simbol-simbol huruf abjad A-Z yang menarik bagi anak. Berdasarkan masalah tersebut, menarik peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Pengenalan Huruf Abjad A-Z Melalui Media Adiktif Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

**METODE**

Pada penelitian kali ini merujuk pada jenis penelitian pengembangan (*Development*). Metode ini digunakan untuk menciptakan sebuah produk dan memastikan keberhasilan dari produk tersebut. Menurut teori *Borg* dan *Gall*, pada proses penelitian serta pengembangan dan dikembangkan. Penelitian ini membatasi dan meringkas menjadi tiga tahapan, antara lain: Pengumpulan data, desain produk serta validasi desain. Desain metode digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.  
 Desain Penelitian dari Borg dan Gall  
 dalam Sugiyono, 2013)

Proses pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*.

Selanjutnya, peneliti mengevaluasi fungsi dari media animasi interaktif dan mempunyai gagasan untuk mendesain serta memperkembangkan media adiktif yang dapat mengembangkan kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z pada anak usia dini. Untuk mengetahui keakuratan serta penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan, maka penelitian mendatangkan beberapa pakar. Dimana setiap pakar akan menilai desain media adiktif ini untuk pengenalan huruf abjad A-Z untuk anak usia 4-5 tahun. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus formula dari Aiken’s V serta Azwar, S. (dalam penelitian Hendryadi, 2014) untuk menghitung koefisien validitas konten yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan pengenalan huruf dengan menggunakan media Adiktif. Adapun rumus yang di gunakan sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan:

$$s = r - lo$$

*lo* = Angka penilaian validator yang terendah

*c* = Angka penilaian validator yang tertinggi

*r* = Angka yang diberikan oleh penilai

*n* = Banyaknya validator

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan

Nilai/Point	Keterangan
Jumlah nilai 1	Sangat Kurang
Jumlah nilai 2	Kurang
Jumlah nilai 3	Cukup

Jumlah nilai 4	Baik
Jumlah nilai 5	Sangat Baik

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Nilai	Keterangan
$V \geq 0,50$	Tidak Valid
$V \leq 0,50$	Valid

Berdasarkan data pada tabel tersebut, apabila hasil validasi  $\geq 0,50$  maka dapat dinyatakan valid (layak). Namun apabila hasil validasi  $\leq 0,50$  maka dapat dinyatakan tidak valid (tidak layak).

## HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan pembuatan pengembangan media Adiktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Waung I Kabupaten Tulungagung, Para ahli baik ahli media serta ahli materi telah melakukan validasi produk ini. Di mana proses validasi produk ini dilakukan untuk menentukan layak atau tidaknya produk pengembangan media Adiktif (Animasi Media Interaktif). Berikut adalah hasil validasi dari ahli:

### 1. Validasi Oleh Ahli Materi

Produk pengembangan media Adiktif (Animasi Media Interaktif) yang sudah selesai ini kemudian divalidasi oleh ahli materi. Untuk materi, validasi dilakukan oleh Drs. Anik Lestarinigrum, M.Pd, dan Veny Iswantiningtyas, M.Psi. Berikut hasil validasi produk media Adiktif (Animasi Media Interaktif) ditampilkan data berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

Butir	Nilai	Keterangan
Poin soal 1	0,375	Tidak Valid
Poin soal 2	0,5	Valid

Poin soal 3	0,375	Tidak Valid
Poin soal 4	0,625	Valid
Poin soal 5	0,375	Tidak Valid
Poin soal 6	0,5	Valid
Poin soal 7	0,625	Valid
Poin soal 8	0,125	Tidak Valid
Poin soal 9	0,625	Valid
Poin soal 10	0,625	Valid
Poin soal 11	0,625	Valid

Berdasarkan tabel 3 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi pada media Adiktif (Animasi Media Interaktif). Terdapat total 11 soal yang menjadi acuan penilaian. Di mana 7 butir soal telah memenuhi kriteria kelayakan, yaitu  $\geq 0,50$ . Sedangkan sisanya tidak memenuhi kriteria kelayakan atau memperoleh nilai  $\leq 0,50$ .

Dari data 7 butir soal yang memenuhi kriteria tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwa sampel materi yang digunakan sangat efektif untuk merangsang perkembangan anak didik dengan sangat cepat terutama dalam mengenal abjad.

### 2. Validasi Oleh Ahli Media

Produk pengembangan media Adiktif (Animasi Media Interaktif) yang sudah selesai ini setelah itu di validasi. Media, validasi dilaksanakan oleh 3 (tiga) ahli media yaitu Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi, Epritha Kurnia Wati, M.Pd, dan Widi Wulansari, M.Pd. Adapun hasil validasi produk media Adiktif (Animasi Media Interaktif) oleh ahli materi ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media

Butir	Nilai	Keterangan
Poin soal 1	0,583333333	Valid
Poin soal 2	0,75	Valid
Poin soal 3	0,833333333	Valid
Poin soal 4	0,75	Valid
Poin soal 5	0,75	Valid
Poin soal 6	0,75	Valid
Poin soal 7	0,583333333	Valid
Poin soal 8	0,666666667	Valid
Poin soal 9	0,416666667	Tidak Valid
Poin soal 10	0,5	Valid
Poin soal 11	0,666666667	Valid
Poin soal 12	0,6	Valid

Berdasarkan tabel 4 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media pada media Adiktif (Animasi Media Interaktif). Dari total 11 poin soal yang di validasi oleh ahli media, 11 soal diantara mendapat nilai  $\geq 0,50$  yang menandakan bahwa desain media yang digunakan sangat menarik dan layak untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi anak didik.

## PEMBAHASAN

Pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Putra dan Ishartiwi (2015) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini”. Latar belakang penelitian ini dilakukan agar saat pembelajaran di sekolah hendaknya pendidik selalu memiliki inovasi untuk menciptakan proses belajar melalui bahan ajar yang dikembangkan sebagai media dalam proses belajar dengan tujuan mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa produk multimedia yang sudah diciptakan adalah untuk membantu proses pembelajaran

anak usia dini dalam mengenal huruf (A-Z) dan angka (1-10). Pengembangan prodik ini telah divalidasi oleh ahli materi dan memiliki penilaian kelayakan sangat baik (4.66), hasil validasi penilaian sangat baik (5) dan hasil percobaan pada satu persatu anak, percobaan kelompok kecil serta uji coba operasional dengan hasil sangat baik.

Dalam penelitian Bakhri (2019) memaparkan bahwa penelitian yang dilakukan di TK RA Nurul Iman Jakarta. Hasil dari penellitian tersebut menunjukkan bahwa media tersebut akan lebih mudah membantu siswa untuk mengerti apa yang disampaikan serta tidak merasa bosan dalam proses belajar.

Berdasarkan pada penelitian cukup relevan yang pernah dilakukan oleh Sakkinah et al. (2016) dengan judul “Adventure Alphabet Game: Game Pengenalan Huruf” menjelaskan bahwa penelitian ini melibatkan anak yang berusia 3-5 tahun. Hasil dari penelitian ini dengan adanya game edukasi yang teah dibuat anak bisa memperoleh pengetahuan baru dalam dunia teknologi, anak tidak merasa jenuh. *Adventure Alphabet Game* juga sebagai peningkat kemampuan daya ingat anak terutama dalam pengenalan huruf A-Z serta anak dapat mengucapkan dengan baik dan benar.

Berdasarkan dari hasil permasalahan-permasalahan yang ada di lembaga, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, yakni Aplikasi *Power Point* yang dapat digunakan sebagai sumber kegiatan pembelajaran anak didik serta sebagai

sumber kegiatan bahan ajar pendidik sebagai peningkatan dalam kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z. Media yang dikembangkan, diharapkan mampu mengatasi permasalahan kegiatan anak didik, meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z anak didik serta dapat menjadikan proses belajar aktif dan menarik.

Produksi mengembangkan media belajar ini dilakukan secara mandiri oleh peneliti dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, yaitu Aplikasi *Power Point* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf abjad A-Z. Setelah pengembangan media pembelajaran yaitu media Adiktif sudah jadi, maka dilakukan validasi oleh beberapa ahli media dan ahli materi melalui lembar instrumen validasi untuk menentukan hasil layak atau tidaknya pengembangan media tersebut.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijalani serta pembahasan yang sudah dipaparkan dan hasil skor dari 11 soal yang telah di uji oleh ahli materi dan ahli media. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan sebuah media pembelajaran yang menghasilkan produk media Adiktif. Media Adiktif ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf abjad A-Z pada anak usia 4-5 tahun pada TK Dharma Wanita Waung I Kabupaten Tulungagung. Media Adiktif ini dibuat dengan memanfaatkan Aplikasi *Power Point*, yang isinya berupa pembelajaran pengenalan huruf abjad A-Z. Sebelum diuji coba pada anak didik, media Adiktif ini harus melalui tahap uji

validitas terlebih dahulu. Hasil uji validitas yang di berikan oleh ahli media serta ahli materi mendapat hasil nilai  $\geq 0,50$  dinyatakan bahwa pengembangan media valid (layak). Tetapi hasil uji validitas yang di berikan oleh ahli media serta ahli materi mendapat hasil nilai  $\leq 0,50$  dinyatakan bahwa pengembangan media tidak valid (tidak layak). Apabila penilaian yang belum mendapatkan hasil kelayakan atau tidak valid dapat diperbaiki sesuai arahan dari validator sebelum dilakukan uji coba.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggraini, Yulsofyfriend, dkk. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Aris. (2014).. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE": 01
- Ariyanti. (2016). Pentingnya Pendidikan Anqk Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *PGPAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Bakhri. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*.  
<https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Dhieni, N. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*.
- Haryati S. (2012). ESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Academia*.
- Hendryadi. (2014). CONTENT VALIDITY. *Teorionline Personal Paper*, 5.
- Ita E, Wewe M, dan Goo E. (2020). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 13.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Din*. Perdana Publishing.
- Khairi, H. (2018). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI 0-6 TAHUN. *Jurnal Warna*, 2.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*.
- Nurbiana, D. (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Pangastuti, R., & Hanum, S. F. (2017). Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*.
- Permendikbud. (2014). Permen 137 tahun 2014. *Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL ANGKA DAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>
- Qudsyi, H. (2010). Optimalisasi pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran yang berbasis perkembangan otak. *Buletin Psikologi*, 18(2), 1–21.
- Sakkinah, Mushawwir, Wardani, & Prasetya. (2016). Adventure alphabet game: game pengenalan huruf. *Prosiding Sentia*, 8, 4.
- Saputra, S. (2019). Pengembangan media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak Taman Kanak-kanak (TK). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer*.
- Saripudin, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Ditinjau dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan*

Pengembangan (Research and  
Development/R&D). Bandung:  
Alfabeta.

Trimantara, Mulya, & Liyana, U. (2019).  
Mengembangkan Bahasa Anak  
Usia 4-5 Tahun Melalui Alat  
Permainan Edukatif Puzzle. *Al-  
Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan  
Anak Usia Dini*, 2, 10.

Wicaksana, G. (2011). *Buat Anakmu Gila  
Baca*. Buku Biru.  
*Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bambang. (2008). *Teknologi  
Pembelajaran:  
& Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.