

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA LETTER IDENTIFICATION (NARU) FOR CHILDREN BA 'AISYIYAH TALANG KLATEN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENAL HURUF (NARU) BAGI ANAK BA 'AISYIYAH TALANG KLATEN

Oleh:

Fu'ad Arif Noor¹, Miati Oktania²

¹Sekolah Tinggi Pendidikan Islam Bina Insan Mulia Yogyakarta, Indonesia

²BA 'Aisyiyah Talang Klaten, Indonesia

e-mail: fuad.arif.noor@gmail.com¹, miaoktania44@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf pada anak usia dini, sekaligus mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran interaktif pengenalan huruf pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development. Model pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi, dan evaluasi) yang diadaptasi dari Lee & Owens. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Tahap pengujian kelayakan produk dilakukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap evaluasi produk dilakukan penilaian oleh guru sebagai pengguna pertama dan siswa sebagai pengguna kedua. Penelitian ini dilakukan di BA 'Aisyiyah Talang II dengan subyek penelitian yang melibatkan 15 siswa untuk uji coba lapangan dengan sebelum memakai Media Pembelajaran Interaktif NARU dengan setelah memakai Media Pembelajaran Interaktif NARU. Teknik analisis data yang digunakan adalah skala likert. Hasil penelitian ini adalah: (1) model media pembelajaran interaktif pengenalan huruf untuk anak usia dini yang tepat untuk pembelajaran anak unsur materi pokok huruf dasar, latihan soal evaluasi, objek multimedia yang mendukung penyajian materi, tata letak (layout) yang konsisten, tampilan visual yang menarik, komposisi warna yang serasi, dan kemudahan pengoperasian program, (2) uji fungsionalitas media pembelajaran interaktif pengenalan huruf pada anak usia dini meliputi penyajian materi, kemudahan navigasi, link, dan animasi, (3) penilaian kelayakan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,66 termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian kelayakan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,55 termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian terhadap pengguna guru memperoleh nilai rata-rata 4,61 termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Pembelajaran, Interaktif, NARU

ABSTRACT

This study aims to determine the procedure for developing letter recognition interactive learning media in early childhood, as well as determine the feasibility of letter recognition interactive learning media products in early childhood. This

research is a type of Research and Development. the ADDIE development model (analysis, design, development and implementation, and evaluation) adapted from Lee & Owens. Data collection techniques were carried out by observation, interviews and questionnaires. The product feasibility testing phase is assessed by media experts and material experts. At the product evaluation stage, an assessment is carried out by the teacher as the first user and students as the second user. This research was conducted at BA `Aisyiyah Talang II with research subjects involving 15 students for field trials before using NARU Interactive Learning Media and after using NARU Interactive Learning Media. The data analysis technique used is a Likert scale. The results of this study are: (1) an interactive learning media model for identifying letters for early childhood that is appropriate for children's learning of basic letter subject matter elements, evaluation practice questions, multimedia objects that support material presentation, consistent layout, visual appearance attractiveness, harmonious color composition, and ease of operation of the program, (2) functional test of interactive learning media for recognizing letters in early childhood including presentation of material, ease of navigation, links, and animation, (3) feasibility assessment by material experts obtaining an average score - an average of 4.66 is included in the very feasible category, the feasibility assessment by media experts obtains an average value of 4.55 which is included in the very feasible category, the assessment of teacher users obtains an average value of 4.61 which is included in the very feasible category.

Keywords: Development, Media, Learning, Interactive, NARU

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu syarat wajib bagi siswa/siswi yang menempuh pendidikan formal. Membaca biasanya dikenalkan pada jenjang pendidikan Bustanul Athfal (BA) atau paling lambat Sekolah Dasar (SD) kelas 1. Sebelum membaca langkah pertama yang harus dilewati adalah mengenal/mengetahui huruf-hurufnya terlebih dahulu. Proses pengenalan huruf bagi anak usia dini tidaklah mudah, ada beberapa faktor di antaranya : 1) Bentuk huruf yang hampir sama. 2) Anak belum bisa mengucapkan huruf secara sempurna. 3) Proses pembelajaran yang monoton/membosankan, dan lain-lain.

Kondisi anak yang susah untuk belajar mengenal huruf karena metode yang digunakan hanya ditulis di papan tulis atau menggunakan buku bantu mengenal huruf. Kondisi tersebut membuat anak jenuh malas dan cenderung mengantuk saat belajar mengenal huruf.¹ Penelitian terdahulu menemukan beberapa kondisi yang tidak

¹ Hasil observasi di BA `Aisyiyah Talang II bersama Kepala Sekolah Murniatun, S.Pd., hari Senin 14 September 2020, pukul 09.00 WIB.

mendukung dalam proses pembelajarannya di antaranya : (1) Kurangnya perhatian guru dalam mengatasi masalah anak yang masih belum bisa mengenal huruf. (2) Suasana kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan monoton dalam melatih mengenal huruf pada anak. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa ramai, dan sibuk dengan kegiatan yang disukai masing-masing saat guru menyampaikan materi.

Ketika kondisi kelas sudah tidak kondusif dan konsentrasi anak sudah mulai berkurang, anak-anak cenderung malas mengenal huruf dengan berbagai alasan, akhirnya ada yang ramai dan gaduh maka dibutuhkan kembali upaya pemusatan perhatian. Akan tetapi yang seringkali terjadi pada guru untuk meningkatkan minat mengenal huruf anak kembali adalah dengan cara memberikan nasehat atau menegurnya dengan intonasi suara yang lebih keras lagi. Maka tidak jarang pengecapan guru galak sering terdengar dan itu semakin membuat takut dalam belajar dan jarang nasehat tersebut didengar.²

Guru di BA 'Aisyiyah Talang II berkata, kenyataannya yang ada anak-anak dalam mengenal huruf memiliki progres yang lambat, disebabkan strategi yang digunakan guru adalah menggunakan buku bergambar yang membuat anak gagal fokus dengan gambar yang ada di dalam buku tersebut, tidak jarang beberapa anak yang lebih suka memperhatikan, mencoret-coret, atau mewarnai gambar yang ada dari pada mengenal huruf tulisan yang ada di buku tersebut.

Kelemahan penelitian-penelitian di atas adalah (1) Kurangnya strategi yang bervariasi dan bersifat monoton sehingga anak-anak terlihat kaku, serius dan anak merasa dikekang di dalam kelas. (2) Ketika proses mengajarkan mengenal huruf guru hanya menggunakan alat bantu yang monoton, kurang modern dan kurang disukai anak-anak. Bagi sekolah pemanfaatan teknologi ini diwujudkan dengan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah BA 'Aisyiyah Talang II. Di sekolah sudah mempunyai *Liquid Crystal Display (LCD) projector* dan *leptop*.

Pemanfaatan teknologi komputer ini sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam

² Hasil wawancara dengan Guru Kelas Kelompok A, ibu Sani Lestari di BA Aisyiyah Talang II, hari selasa 15 September 2020, pukul 09.15 WIB.

pemilihan media pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas berbasis teknologi yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan di semua mata pelajaran termasuk belajar mengenal huruf. Dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan *LCD projector* yang tersedia. Guru lebih sering menjelaskan materi dengan buku teks, poster serta menulis di papan tulis. Proses pembelajaran yang monoton, siswa akhirnya menjadi cepat jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Dengan demikian dapat dipahami bahwa Media Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah semua alat atau bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, grafik, gambar, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.³ Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi ada berbagai macam bentuk dan cara pengembangannya. Dengan merujuk fasilitas yang ada pada sekolah, media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan yaitu dengan Media Pembelajaran pengenalan huruf Interaktif.

³ Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hal 41.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Pendekatan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Lee & Owens. ADDIE merupakan singkatan dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development and implementation* (pengembangan dan implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Metode penelitian dan pengembangan pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif NARU dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak usia dini

2. Subyek Penelitian

Tahapan ini dilakukan pengujian pada produk media pembelajaran interaktif dengan uji alpha dan uji beta. Uji alpha ditujukan kepada *first user*. *First user* pada pengujian media pembelajaran ini adalah guru, yaitu 1 guru Kelompok A BA 'Aisyiyah Talang II. Setelah dilakukan pengujian oleh *first user* kemudian dilakukan revisi tahap kedua sebelum diujikan kepada pengguna akhir. Sedangkan untuk uji beta ditujukan kepada *end user* yaitu siswa. Siswa kelompok A BA 'Aisyiyah Talang II Bayat yang terdiri dari 15 siswa untuk uji coba lapangan sebelum memakai Media Pembelajaran Interaktif NARU, dan setelah memakai Media Pembelajaran Interaktif NARU. Sementara itu objek penelitian ini adalah kelayakan Media Pembelajaran Interaktif NARU dan efektivitas Interaktif berbasis NARU sebagai media pembelajaran interaktif pada materi mengenal huruf pada anak.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar observasi daftar cek (*check list*), sehingga pengamat tinggal memberi tanda ada atau tidak ada dengan tanda cek (√) yang sesuai dengan skor nilai pada aspek yang diobservasikan. Sebelum menyusun lembar pengamatan, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen

terlebih dahulu agar mempermudah dalam menyusun lembar pengamatan yang akan digunakan peneliti untuk mengobservasi selama NARU berlangsung.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket. Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengumpulan data yang dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Observasi, suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data awal. Kegiatan ini dilakukan ketika belajar mengajar berlangsung. Pengamatan yang dilakukan adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru, penggunaan metode mengajar dan keaktifan siswa. 2) Wawancara, untuk penelitian ini penulis menggunakan jenis wawancara terstruktur untuk mendapatkan informasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal berupa keterangan mengenai proses yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan media yang digunakan. 3) Angket, teknik pengumpulan data ini digunakan dalam penelitian untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif NARU melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran interaktif NARU yang telah dikembangkan.

5. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data berdasarkan alat pengumpul data, untuk menghasilkan sebuah hasil perlu dilakukan analisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan cara: 1) Data Observasi dan Wawancara, hasil data wawancara guru dan observasi pembelajaran mengenal huruf dianalisis secara deskriptif. Hasil data tersebut digunakan untuk analisis kebutuhan dan analisis ujung depan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif NARU. 2) Analisis Data Kuantitatif, analisis data kuantitatif dilakukan setelah data dari hasil instrument pengumpulan angket data oleh ahli materi, ahli media, dan guru telah terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Langkah-langkah analisis data kuantitatif yang dilakukan adalah mengubah bentuk penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan dalam pedoman penilaian skor,⁴ sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel Pedoman Penilaian Skor Angket

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2015), hal 135.

Skala	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Langkah kedua Menghitung Skor Rata-rata, Data yang diperoleh dari hasil angket penilaian terhadap media yang dikembangkan, kemudian dihitung skor rata-rata.⁵ Menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X : Rata-rata perolehan skor

x : Jumlah skor yang diperoleh

N : Banyaknya butir pertanyaan

Ketiga mengubah skor rata-rata ke dalam kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel Pedoman Konversi Skor ke Nilai Kualitatif

Nilai	Rumus	Kriteria	Konversi
5	$x \geq 4,21$	Sangat Baik	Layak
4	$3,41 \leq x \leq 4,20$	Baik	
3	$2,61 \leq x \leq 3,40$	Cukup Baik	Tidak Layak
2	$1,81 \leq x \leq 2,60$	Kurang Baik	
1	$x \leq 1,80$	Sangat Kurang Baik	

Hasil skor penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dapat mencapai standar standar kelayakan dari setiap aspek yaitu: Apabila rata-rata nilai yang diperoleh adalah $x \geq 4,21$ atau $3,41 \leq x \leq 4,20$, maka media tersebut dikatakan layak untuk digunakan dan dapat di uji coba ke siswa. Dan Apabila rata-rata nilai yang diperoleh adalah $2,61 \leq x \leq 3,40$, $1,81 \leq x \leq 2,60$, atau $x \leq 1,80$, maka media tersebut dikatakan tidak layak untuk digunakan sehingga perlu dilakukan revisi.⁶

⁵ Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal 284.

⁶ Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), hal. 238.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil uji coba produk dengan analisis data, analisis data dilakukan untuk menganalisis data hasil validasi oleh ahli dan data respon penilaian pengguna. Analisis data hasil validasi oleh ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif NARU menurut ahli media dan materi. Sementara analisis data penilaian pengguna pertama dan pengguna akhir bertujuan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi, maupun dari Guru dan Peserta didik, Validasi ahli media dilakukan oleh guru SMK N 1 Klaten yaitu Bapak Taufik Hidayat, S.Pd. diperoleh 4,55 nilai rata-rata dari total nilai 82. Menurut widoyoko apabila rata-rata nilai yang diperoleh adalah $x \geq 4,21$, maka media tersebut dikatakan layak untuk digunakan dan dapat duji coba ke siswa.

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru BA Aisyiyah Talang II yaitu Ibu Sri Wahyuni, S.Pd.AUD. diperoleh nilai rata-rata 4,66 dari total nilai 56. Menurut widoyoko apabila rata-rata nilai yang diperoleh adalah $x \geq 4,21$, maka media tersebut dikatakan layak untuk digunakan dan dapat duji coba ke siswa. Kemudian Analisis Data Hasil Validasi Guru, Validasi ahli materi dilakukan oleh guru BA Aisyiyah Talang II yaitu Ibu Sani Lestari, diperoleh nilai rata-rata 4,61 dari total nilai 83. Menurut widoyoko apabila rata-rata nilai yang diperoleh adalah $x \geq 4,21$, maka media tersebut dikatakan layak untuk digunakan dan dapat duji coba ke siswa. Sedangkan Analisis Data Hasil Uji Coba Siswa, Hasil uji coba media pembelajaran interaktif NARU dilakukan oleh siswa BA Aisyiyah Talang II. Hasil uji coba dilihat dari perolehan skor pada halaman evaluasi media pembelajaran interaktif NARU. Data Hasil Penilaian Pengguna Akhir dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel: Data Hasil Penilaian Pengguna Akhir

No	Responden	Percobaan 1	Percobaan 2	Percobaan 3
1.	Aisyah	50	80	100
2.	Al Ghani	40	60	100
3.	Alif	40	50	80
4.	Avis	50	80	90
5.	Alawan	70	80	100

6.	Arsyifa	60	70	90
7.	Azka	40	50	80
8.	Coffifah	50	60	90
9.	Mahirah	40	60	90
10.	Nadiva	60	80	100
11.	Natasya	30	70	90
12.	Nur	50	60	90
13.	Sendy	40	50	80
14.	Gita	70	80	100
15.	Yasfina	40	70	80
Jumlah		730	1000	1360
Rata-rata		48.7	66.7	90.7

Hasil uji coba dari siswa diperoleh nilai rata-rata pertama 48.7, kedua 66.7, dan ketiga 90.7. Menurut rata-rata nilai yang diperoleh mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif NARU ini efisien untuk pembelajaran anak dalam mengenal huruf.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Proses pengembangan Media Pembelajaran NARU (Pengenal Huruf) diawali dengan observasi kebutuhan pasar. Dilanjutkan dengan menentukan konten dan materi yg ingin disampaikan. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan usia anak. Background yang digunakan sesuai dengan usia anak. Navigasi pada aplikasi ini menggunakan tombol. Tombol diletakan pada bagian layout aplikasi. Link pada aplikasi media pembelajaran interaktif ini pengguna dapat menekan tombol home, menu materi, menu evaluasi, dan menu profil dengan mouse pada layout aplikasi media dan menyebabkan program melakukan perintah menuju halaman yang diinginkan pengguna. Menurut rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil belajar anak saat mengerjakan evaluasi mengalami

peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif NARU ini efisien untuk pembelajaran anak dalam mengenal huruf.

Kelayakan software media pembelajaran interaktif pengenalan huruf. Kelayakan software media pembelajaran interaktif pengenalan huruf berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,55 termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,66 termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian terhadap pengguna guru memperoleh nilai rata-rata 4,61 termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan hasil evaluasi siswa memperoleh nilai rata-rata pertama 50, kedua 70, dan ketiga 90. Menurut rata-rata nilai yang diperoleh mengalami peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif NARU ini efisien untuk pembelajaran anak dalam mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. (2018). "Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika II-4 Palembang", Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Palembang.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad, (1997). *Media Pengajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Basyiruddin Usman, (2002). *Asnawir, Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Carol & Barbara A Wasik Seefeldt. (2006). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Alih bahasa: Pius Nasar. Jakarta : Indeks.
- _____. (2008). *endidikan Anak Usia Dini: menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : Indeks, 2008
- Carol Seefelt & Barbara A Wasik, (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Cecep, Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Herman dwi Surjono, (2017). *Multimedia Pembelajaran Iteraktif konsep dan pengembangan*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.

- Hujair AH. Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2011). Media Pengajaran Penggunaan Dan Pembuatannya, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno, (2009). Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini, Yogyakarta: penerbit Multi Pressindo.
- Rusman, (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Bandung: Alfabeta.
- Slamet Suyanto, (2003). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D, Bandung: ALFABETA.
- Sukiman, (2012). Pengembangan Media Pembelajaran, Yogyakarta: Pustaka.
- Suraya Atika. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun”, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). Multimedia Interaktif dan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widoyoko Eko Putro, (2010), Evaluasi Program Pembelajaran, Yogyakarta: Pustaka Pelajar..