Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (1) 2026, Page: 6973-6980

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Gosivo Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Prisa Dian Sugiarti [1], Kartika Rinakit Adhe[2], Muhammad Reza[3], Dewi Komalasari[4]
Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini , Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya[1]
Email: prisa.22038@mhs.unesa.ac.id[1] kartikaadhe@unesa.ac.id[2] muhammadreza@unesa.ac.id[3] dewikomalasari@unesa.ac.id[4]

Published: January, 2026

ABSTRACT

This study is motivated by the low ability of children aged 4–5 years at TK Puri Cendekia to recognize vowel letters, due to the limited variety of learning media used. Therefore, this research aimed to develop and examine the feasibility of Gosivo (Google Sites Vowel) media in improving vowel recognition skills of children aged 4–5 years at TK Puri Cendekia. The sample used in this study consisted of 14 children. This research employed a development research method, namely Research and Development (R&D), using the 4D development model. The results showed that the feasibility of the Gosivo media, based on validation by media experts, obtained a percentage score of 95%, while validation by material experts obtained a percentage score of 90.6%, both categorized as very feasible. The practicality test results showed a percentage score of 100%, which falls into the very practical category. Meanwhile, the effectiveness of the Gosivo interactive learning media was indicated by an improvement in children's ability to recognize vowel letters, as shown by the Wilcoxon test results with Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.001 < 0.05 and an N-Gain value of 82%, which is categorized as high. The research findings indicate that children became enthusiastic when learning vowel letters through well-organized materials, beginning with the introduction of sounds, shapes, and images representing each letter. The implications of the development of Gosivo media show that the use of interactive learning media designed according to the developmental stages of children aged 4–5 years can increase children's engagement, interest, and ability in recognizing vowel letters.
Keywords: gosivo media, vowel letters, children aged 4–5 years.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun di TK Puri Cendekia karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media Gosivo (Google Sites Vokal) dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf vokal anak usia 4–5 tahun di TK Puri Cendekia. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 14 anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan pada media Gosivo dari ahli media mendapatkan skor persentase 95% dan ahli materi mendapatkan nilai persentase 90,6% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji kepraktisan mendapatkan nilai persentase 100% yang termasuk kategori sangat praktis. Sementara keefektifan pada media pembelajaran interaktif Gosivo dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal melalui uji Wilcoxon yang menunjukkan bahwa Asymp.Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05 dengan nilai N-Gain sebesar 82% yang merupakan kategori tinggi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak menjadi antusias ketika belajar huruf vokal dengan susunan materi yang rapi dimulai dengan pengenalan bunyi, bentuk, dan gambar-gambar yang mewakili masing-masing huruf. Implikasi dari hasil pengembangan media Gosivo menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai tahapan perkembangan anak usia 4–5 tahun dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal.
Kata Kunci: media gosivo, huruf vokal, anak usia 4-5 tahun.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi krusial dalam struktur pendidikan nasional yang bertujuan untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak guna menyiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Fase usia 4-5 tahun, yang sering disebut sebagai the golden age (masa emas), adalah periode di mana sel-sel otak anak berkembang sangat pesat hingga mencapai 80% dari kapasitas orang dewasa. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu

yang tinggi dan daya serap informasi yang luar biasa. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fokus utama dalam kurikulum PAUD adalah perkembangan bahasa, yang mencakup kemampuan literasi dini seperti mengenal huruf, bunyi, dan kata. Kemampuan mengenal huruf merupakan jembatan pertama bagi anak untuk memahami dunia literasi. Menurut teori perkembangan kognitif, anak usia 4-5 tahun mulai mampu mengenali simbol-simbol visual dan menghubungkannya dengan bunyi bahasa. Huruf vokal (a, i, u, e, o) adalah unit terkecil dalam sistem fonologi yang paling mendasar karena setiap kata dalam bahasa Indonesia pasti mengandung unsur vokal. Penguasaan huruf vokal menjadi prasyarat mutlak sebelum anak melangkah pada pengenalan huruf konsonan, suku kata, dan akhirnya mampu membaca kalimat sederhana. Jika pondasi pengenalan huruf vokal ini lemah, maka anak akan mengalami hambatan signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis di tingkat sekolah dasar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya tantangan besar dalam pencapaian kemampuan ini. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Puri Cendekia, ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) masih tergolong rendah. Dari 20 anak yang diobservasi, hanya sekitar 45% yang mampu mengenali dan menyebutkan huruf vokal dengan benar secara konsisten. Fenomena yang sering muncul adalah anak tertukar antara huruf yang memiliki kemiripan bentuk, seperti "u" dengan "n", atau "a" dengan "o". Selain itu, anak cenderung merasa bosan dan kurang antusias ketika proses pengenalan huruf dilakukan secara konvensional. Permasalahan rendahnya kemampuan mengenal huruf ini tidak terlepas dari faktor media pembelajaran yang digunakan. Selama ini, pembelajaran di sekolah tersebut masih didominasi oleh penggunaan media cetak statis seperti buku paket, Lembar Kerja Anak (LKA), dan penggunaan papan tulis. Metode drill atau pemberian tugas secara repetitif pada lembar kertas membuat anak merasa terbebani. Kurangnya inovasi media yang mampu merangsang aspek visual dan auditori anak secara bersamaan mengakibatkan rendahnya retensi ingatan anak terhadap simbol huruf yang diajarkan. Di sisi lain, karakteristik anak usia dini adalah belajar melalui bermain dan keterlibatan aktif (active learning). Tanpa adanya media yang interaktif, pesan pembelajaran sulit tersampaikan secara efektif kepada anak.

Seiring dengan kemajuan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan. Teknologi informasi dapat dikonversi menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dalam satu kesatuan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini, jika dilakukan dengan pendampingan yang tepat, dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman konsep secara lebih cepat dibandingkan metode tradisional. Salah satu platform digital yang potensial untuk dikembangkan adalah Google Sites. Google Sites menawarkan kemudahan akses dan fleksibilitas tanpa memerlukan instalasi aplikasi yang rumit, cukup melalui peramban (browser) atau tautan sederhana. Keunggulan ini memungkinkan media pembelajaran dapat diakses tidak hanya di sekolah melalui smartboard atau laptop, tetapi juga di rumah oleh orang tua untuk penguatan materi. Pemanfaatan Google Sites sebagai basis pengembangan media pembelajaran interaktif—yang kemudian dinamakan media Gosivo (Google Sites Vokal)—menjadi solusi inovatif untuk menghadirkan lingkungan belajar yang kaya stimulasi.

Media Gosivo dirancang khusus dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain seraya belajar. Di dalam media ini, anak tidak hanya melihat bentuk huruf vokal secara visual, tetapi juga mendengar pelafalannya yang benar melalui fitur audio, melihat animasi yang merepresentasikan benda dengan awalan huruf tersebut, hingga bermain kuis interaktif yang memberikan umpan balik langsung (instant feedback). Umpan balik berupa suara pujian atau efek visual saat jawaban benar sangat efektif untuk membangun kepercayaan diri dan rasa senang anak dalam belajar.

Penelitian pengembangan ini juga didasari oleh teori-teori pendukung. Secara psikologis, teori belajar multimedia dari Richard E. Mayer menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari

kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja. Dalam konteks pengenalan huruf vokal, sinkronisasi antara simbol visual huruf dengan bunyi audionya dalam media digital akan memperkuat koneksi sinapsis di otak anak. Selain itu, penggunaan media interaktif sejalan dengan konsep Developmentally Appropriate Practice (DAP) yang menekankan penggunaan alat peraga yang menarik minat anak untuk bereksplorasi secara mandiri. Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran berbasis digital sudah banyak dilakukan, penelitian yang secara spesifik memfokuskan pada pengembangan media berbasis Google Sites untuk kemampuan dasar huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun masih terbatas. Sebagian besar media digital yang ada saat ini berupa aplikasi Android yang terkadang memerlukan memori besar dan spesifikasi perangkat yang tinggi. Media Gosivo hadir sebagai alternatif yang lebih ringan, inklusif, dan mudah dikelola oleh guru secara mandiri tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan rendahnya kemampuan literasi dasar pada anak melalui pengembangan media Gosivo. Fokus utama penelitian ini mencakup tiga aspek: (1) bagaimana kelayakan media Gosivo menurut para ahli materi dan media, (2) bagaimana kepraktisan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran di kelas, serta (3) sejauh mana keefektifan media Gosivo dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan teknologi tepat guna untuk menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa anak.

Nomenklatur yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Media Pembelajaran Interaktif: Alat bantu yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara anak dan media melalui fitur kontrol tertentu.
2. Gosivo (Google Sites Vokal): Nama produk pengembangan berupa situs web pembelajaran interaktif yang berisi materi pengenalan huruf a, i, u, e, o.
3. Huruf Vokal: Simbol bunyi bahasa yang dihasilkan tanpa hambatan pada alat ucap, meliputi lima huruf utama dalam alfabet bahasa Indonesia.
4. Model 4D: Kerangka pengembangan sistematis yang terdiri dari tahapan Define, Design, Develop, dan Disseminate.

Melalui kajian yang mendalam ini, diharapkan penggunaan media Gosivo tidak hanya sekadar mengganti buku dengan layar, namun benar-benar menciptakan transformasi pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan mampu mempercepat pencapaian target perkembangan bahasa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D.

Partisipan Penelitian

Subjek uji coba adalah 14 anak usia 4-5 tahun di kelompok TK A1 Puri Cendekia.

Organisasi Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti empat tahapan:

1. Define (Pendefinisian): Melakukan analisis awal terhadap rendahnya kemampuan anak dan analisis kebutuhan materi.
2. Design (Perancangan): Merancang prototipe media Gosivo mencakup materi bunyi, bentuk, dan kuis interaktif.
3. Develop (Pengembangan): Tahap validasi oleh ahli media dan materi, serta uji coba lapangan kepada siswa.
4. Disseminate (Penyebaran): Sosialisasi penggunaan media kepada pendidik.

Analisis Penelitian

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur kelayakan (validasi ahli) dan kepraktisan. Keefektifan diukur menggunakan desain one-group pretest-posttest dengan analisis statistik uji Wilcoxon dan N-Gain untuk melihat peningkatan skor sebelum dan sesudah intervensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif Gosivo (Google Sites Vokal) mengikuti model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Produk yang dihasilkan berupa media berbasis website yang memuat materi audio-visual, video lagu, dan kuis interaktif untuk mengenalkan huruf vokal (a, i, u, e, o).

Analisis Validitas dan Instrumen

Sebelum dilakukan uji coba lapangan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba skala kecil terhadap 5 responden.

Tabel Hasil Uji Instrumen

Nama	VARIABEL X			Total	Persentase
	1	2	3		
MM	1	1	1	3	25%
TM	2	2	2	6	50%
MI	2	2	1	5	41,67%
FE	3	3	3	9	75%
AV	3	3	2	8	66,67%

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal terhadap 5 responden, seluruh jawaban untuk 3 butir pernyataan variabel X telah direkapitulasi. Data ini menunjukkan keragaman skor responden dengan total nilai tertinggi sebesar 9 (persentase 75%) dan total nilai terendah sebesar 3. Data mentah ini merupakan dasar utama yang akan digunakan untuk menguji kualitas setiap butir pernyataan. Selanjutnya, data total skor dan skor per butir ini akan diproses untuk menghitung nilai korelasi atau r_{hitung} menggunakan rumus Pearson Product Moment. Butir pernyataan akan dianggap layak atau valid jika nilai r_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari nilai r_{tabel}

Berdasarkan analisis statistik menggunakan SPSS, diperoleh hasil validitas item sebagai berikut:

Tabel Hasil Hitung Uji Validitas Instrumen

Indikator	rHitung	rTabel5%	Sig	Kriteria
1	0,976	0,878	0,004	Valid
2	0,976	0,878	0,004	Valid
3	0,901	0,878	0,037	Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validitas di atas, dapat diketahui bahwa seluruh 3 item pernyataan memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada nilai rt_{abel} sebesar 0,878. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

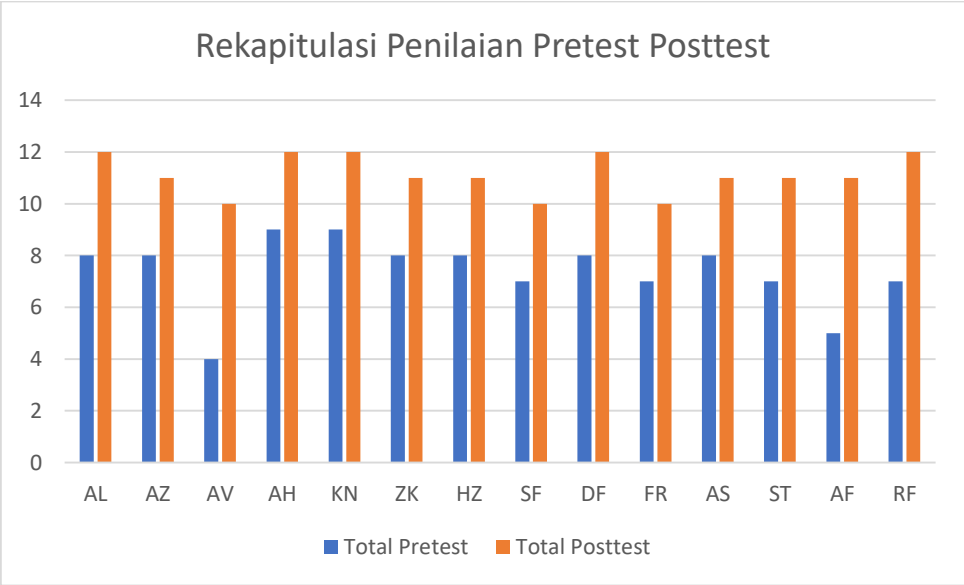
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	3

Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947, yang berarti instrumen sangat reliabel karena berada di atas nilai minimum 0,60. Sementara itu, validitas produk oleh ahli media mencapai 95% dan ahli materi mencapai 90,6%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak".

Analisis Kepraktisan dan Keefektifan.

Uji kepraktisan oleh guru kelas menunjukkan hasil 100% (Sangat Praktis). Keefektifan media diukur melalui desain one group pretest-posttest pada 14 anak.



Grafik 4. 1 Rekapitulasi Penilaian Pretest Posttest

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis sebagai dasar dalam pengujian hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan analisis keefektifan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas, untuk mengetahui pola distribusi data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro–Wilk, yang dipilih karena jumlah sampel relatif kecil (n = 14). Hasil dari uji ini digunakan sebagai acuan dalam menentukan teknik analisis statistik yang sesuai, apakah menggunakan statistik parametrik berupa Paired Sample T-Test atau statistik nonparametrik berupa Uji Wilcoxon.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk menentukan jenis statistik yang digunakan.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.256	14	.013	.831	14	.012
posttest	.224	14	.055	.816	14	.008

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,012 dan pada data posttest sebesar 0,008. Karena salah satu data memiliki nilai signifikansi <0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal sehingga peneliti memilih menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test dalam menguji perbedaan hasil pretest dan posttest.

Karena data tidak normal, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Selain itu, gambaran umum data sebelum perlakuan dapat dilihat pada statistik deskriptif berikut:

Test Statistics[a]

	posttest - pretest
Z	-3.370[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 4. 2 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif (Gosivo) efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak usia 4–5 tahun. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara lebih jelas, analisis selanjutnya dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain. Perhitungan ini digunakan untuk menentukan kategori efektivitas perlakuan, apakah termasuk rendah, sedang, atau tinggi

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan anak sebelum dan sesudah menggunakan media Gosivo. Peningkatan ini juga didukung oleh nilai N-Gain rata-rata sebesar 82% yang termasuk kategori "Tinggi".

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media Gosivo terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini disebabkan oleh desain media yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Penggunaan Google Sites sebagai basis media memberikan fleksibilitas akses baik di sekolah maupun di rumah. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dan terlibat aktif saat melakukan kegiatan menebak bunyi dan bentuk huruf melalui kuis interaktif dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional buku teks. Secara keseluruhan, media Gosivo tidak hanya mempermudah anak dalam memahami simbol dan bunyi huruf vokal, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan

terstruktur. Hasil ini sejalan dengan penelitian relevan yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Google Sites dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian proses pengembangan, uji coba, dan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Kelayakan Media: Media pembelajaran interaktif Gosivo (Google Sites Vokal) dinyatakan Sangat Layak untuk digunakan sebagai media stimulasi pengenalan huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan oleh skor validasi dari ahli media sebesar 95% dan ahli materi sebesar 90,6%. Media ini dinilai memenuhi standar kualitas dari segi materi, desain visual, kualitas audio, maupun kemudahan navigasi bagi pengguna anak usia dini.
2. Kepraktisan Media: Penggunaan media Gosivo dikategorikan Sangat Praktis dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan penilaian praktisi (guru kelas) yang memperoleh skor 100%, media ini terbukti mudah dioperasikan, memiliki instruksi yang jelas, serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan.
3. Keefektifan Media: Media Gosivo terbukti Efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun. Hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan anak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi. Hal ini diperkuat dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 82%, yang masuk dalam kategori tinggi. Media ini berhasil membantu anak mengatasi kesulitan dalam membedakan bentuk huruf vokal yang serupa dan meningkatkan retensi ingatan mereka melalui fitur audio-visual yang interaktif.

Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan kualitas pendidikan:

1. Bagi Guru:
    a. Disarankan agar guru dapat memanfaatkan media Gosivo tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga sebagai bahan pengayaan mandiri bagi anak.
    b. Guru diharapkan tetap memberikan pendampingan selama anak mengakses media untuk membantu mengarahkan pemahaman konsep dan memantau interaksi anak dengan teknologi.
2. Bagi Lembaga Sekolah:
    a. Sekolah diharapkan dapat mendukung ketersediaan infrastruktur pendukung, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat digital (tablet atau laptop), guna memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis web seperti Gosivo.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya:
    a. Mengingat keterbatasan penelitian ini yang hanya berfokus pada huruf vokal, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan konten yang lebih luas, seperti pengenalan huruf konsonan, pembentukan suku kata, atau integrasi dengan tema-tema pembelajaran lainnya.
    b. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada subjek yang lebih luas atau di lingkungan yang berbeda untuk melihat konsistensi efektivitas media Gosivo dalam meningkatkan literasi dini anak di berbagai kondisi sosial-ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

Adhe, K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1).

Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Komalasari, D., & Adhe, K. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites pada Materi Mengenal Huruf untuk Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agapedia, 5(2).

Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Prenadamedia Group.

Purnama, S. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Klinisi). Jurnal Literasi, 7(1).

Putra, N. (2015). Research & Development (Penelitian dan Pengembangan): Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2015). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana: Indiana University.

Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku untuk Anak Usia 5-6 Tahun. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini), 1(2), 159–168. https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.159-168

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Wulan Agustin, R., & Komalasari, D. (2023). Implementasi Kemampuan Bercerita Gambar Seri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Golden Age, 7(1). https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.17448.