

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DALAM
MENINGKATKAN ASPEK NILAI AGAMA DAN
MORAL DI RA AN-NUR DERO**

Anita Solihatul Wahidah, Durotul Farida
anitasolihatul0@gmail.com
durohelfarid@gmail.com
Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia

ABSTRACT The picture puzzle method is guessing, guessing and guessing about questions in the form of sentences, stories or pictures that are presented vaguely, usually to sharpen the mind. Literacy is the ability to name known symbols, recognize sounds, the initial letters of the names of objects around, mention groups of pictures that have the same sound or initial letters, write their own names and read their own names. The objectives of this study are: (1) To describe the process of literacy skills in the pictorial puzzle method at RA Ar-Romaliyah, Slumbung hamlet, Padas village.(2) To improve children's writing and reading skills through the picture puzzle method at RA Ar-Romaliyah Dusun Slumbung Padas Village. This type of research uses a qualitative approach with a descriptive method, where data is collected by means of observation, interviews and documentation. The sources of this research are the Principal, Class B homeroom teacher and students. The results of this study will be presented in the form of sentences, not in the form of numbers. The analysis technique that the writer uses is data reduction, data presentation and conclusion drawing. Based on the research that has been done, it shows that: (1) To describe the process of applying literacy skills in the pictorial puzzle method at RA Ar-Romaliyah, Slumbung hamlet, Padas village. (2) To determine the impact of improving children's writing and reading skills through the

use of the picture puzzle method at RA Ar-Romaliyah Dusun Slumbung Padas Village.

Key Words: Literacy, Picture Puzzle Method

ABSTRAK Media Pembelajaran Interaktif adalah suatu media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan aspek-aspek perkembangan anak yang dilakukan secara menarik. Melalui media pembelajaran, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan, dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Kemampuan anak pada aspek perkembangan nilai agama dan moral yang rendah dan minimnya media pembelajaran yang digunakan membuat anak kurang berminat dan bosan dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Permasalahan inilah yang menjadi latar belakang penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan aspek nilai agama dan moral anak di RA An-Nur Dero. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research an Development* dimana data dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber informan dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan pendidik RA An-Nur Dero. Adapun validator dari penelitian ini adalah dosen ahli materi dan dosen ahli media pembelajaran. Hasil dari penelitian ini akan dipaparkan dalam bentuk kalimat dan juga dalam bentuk angka yang tersaji dalam tabel pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah observasi, lembar penilaian dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang dikembangkan peneliti, layak untuk menjadi media pembelajaran di RA AN-Nur Dero. Hal ini dapat dilihat dari antusias anak ketika

melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Selain itu terlihat adanya pengaruh media tersebut terhadap kemampuan nilai agama dan moral anak. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi awal sebelum dikembangkannya media pembelajaran, yakni kemampuan anak masih cukup rendah dengan kondisi setelah pengajaran menggunakan media interaktif yakni menjadi meningkat. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan nilai agama dan moral anak di RA An-Nur Dero

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Aspek Nilai Agama dan Moral

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini ini sering berkiblat pada negara-negara maju karena negara ini dipandang telah berhasil melaksanakan pendidikan usia dini ini, khususnya dalam peningkatan 6 aspek perkembangan yang meliputi, aspek Nilai Agama dan Moral, aspek Sosial Emosional, aspek Fisik Motorik, aspek Kognitif, aspek Bahasa dan aspek Seni.¹ Aspek – aspek tersebut telah diatur untuk menjadi standar di anut oleh lembaga pendidikan anak usia dini.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.²

Pendidikan Islam pada anak sudah diharuskan sejak pada usia sedini mungkin, mulai dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan Islam dititik beratkan pada bimbingan jasmani dan rohani yang berlandaskan aturan-aturan dalam agama Islam hingga terbentuk kepribadian utama sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.³ Pendidikan nilai-nilai moral agama pada program PAUD merupakan

¹ Haryati Waewa, '*Urgensi Pendidikan Islam Untuk Anak Sejak Dini*', 11.2 (2019), hlm. 71.

² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2013), hlm 2.

³ *Ibid.*, hlm.80

fondasi yang kokoh dan sangat penting keberadaannya, dan jika hal itu telah tertanam dengan baik dalam setiap insan sejak dini.

Perkembangan teknologi dan informasi yang berlangsung sangat pesat dalam dua dekade belakangan ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali aktivitas belajar dan pembelajaran manusia. Kondisi ini telah mengubah pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan manusia lebih luwes atau *flexible*. Individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu.⁴

Menurut Nunu Mahnun Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran

⁴ Dr. Benny A. Pribadi, MA. ‘*Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*’, Prena Media Group, 2017, hlm. 4.

merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.⁵

Kendala yang terjadi pada RA An-Nur Dero adalah kurangnya perhatian siswa dengan apa yang sudah diajarkan oleh guru. Terkhusus dalam pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral seperti contoh saat proses belajar berlangsung masih banyak anak-anak yang ramai dan bermain sendiri. Dalam materi doa sehari-hari masih menggunakan cara pengajaran konvensional, yakni seorang guru membacakan dan siswa menirukan bacaan dari guru.

Selain itu, hanya sebagian anak yang ikut belajar karena perhatian anak tidak fokus, ada juga anak yang tidak dapat duduk tenang di tempat duduknya dan suka mengganggu temannya yang lain, masih banyak anak-anak belum dapat menghafal doa sehari-hari yang sudah diajarkan oleh gurunya. Hal ini terjadi karena metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar yang monoton sehingga anak kurang tertarik untuk belajar dan memperhatikan guru dalam mengajar, untuk itu anak usia dini memerlukan media yang menarik untuk proses belajarnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam Meningkatkan Aspek Nilai Agama Dan Moral di Ra An-Nur Dero”. Media pembelajaran ini nantinya diharapkan dapat membantu para Anak Usia Dini lebih mudah menerima materi

⁵ Nunu Mahnun, ‘*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*’, Creative Education, 37.03 (2012), hlm. 27.

pengembangan Nilai Agama dan Moral dikarenakan lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Hal tersebut disebabkan penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini nantinya berupa produk pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan aspek nilai agama dan moral.

Dalam penelitian ini terdapat dua subjek penelitian, yaitu : Subjek Uji Coba Validitas dan Subjek Implementasi Media. Subjek uji coba validitas untuk pengembangan media pembelajaran interaktif ini terdiri dari dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli perkembangan nilai agama dan moral. Sedangkan, subjek implementasi media pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelompok B RA An-Nur Dero sejumlah 15 anak, guru kelas, kepala sekolah dan orang tua siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Penyusunan seluruh data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahapan berikutnya Mengumpulkan, memilah, melakukan klasifikasi, menyintesis, dan memberi indeks. menganalisis, mendeskripsikan dan terakhir menyimpulkan. Tahap terakhir penulisan hasil laporan penelitian.

Teknik analisis data yang biasanya digunakan mengacu kepada teknik analisis data kuantitatif maupun kualitatif. Sedangkan, metode yang digunakan dalam analisis data yaitu:

triangulasi sumber dan triangulasi teknik sebagai uji keabsahan data terhadap respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Pembelajaran di RA An-Nur Dero.

Pada penelitian ini dilakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru kelas B, serta pengamatan di kelompok B RA An-Nur Dero. Hasil dari pengumpulan data tersebut sebagai berikut.

a. Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah RA An-Nur Dero, yaitu Ibu Siti Fatimah, S.Pd. Wawancara kepada sekolah mengenai sarana prasarana yang dimiliki sekolah serta sarana yang mendukung untuk pembelajaran berbasis teknologi komputer. Dari hasil wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa RA An-Nur Dero mempunyai dua ruang kelas, yang terdiri dari kelas kelompok B, dan satu ruang kelas kelompok A. RA An-Nur Dero sudah mempunyai satu buah laptop dan printer, begitupun masing-masing guru dan kepala sekolah secara pribadi sudah memiliki sendiri. Disamping itu, RA An-Nur Dero juga sudah tersedia listrik dan alat bantu pengeras suara (speaker). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif yang penulis kembangkan dapat diterapkan pada TK tersebut.

b. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas

Dari hasil wawancara dengan guru kelas B diperoleh hasil bahwa pembelajaran di kelas menggunakan model kelompok, dimana anak dibagi ke dalam 3 kelompok. Untuk memulai pembelajaran (apersepsi)

guru biasanya menggunakan metode ceramah atau bercerita, selanjutnya pada kegiatan inti terdapat metode pemberian tugas dan unjuk kerja. Kesulitan yang ditemui selama proses pembelajaran Nilai Agama dan Moral khususnya materi hafalan adalah kurangnya media sebagai sarana pengenalan materi yang akan diajarkan. Sejauh ini alat yang digunakan untuk mengenalkan konsep pelajaran agama adalah didominasi dengan LKA dan kadang menggunakan benda-benda yang ada di sekitar anak. Akibatnya anak akan cepat bosan dan apabila pembelajaran tersebut diulang kembali pada lain hari, anak tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Anak RA An-Nur Dero khususnya kelas B sebenarnya sangat tertarik dengan hal-hal berbentuk teknologi. Hal tersebut terbukti ketika suatu hari terdapat pembelajaran di kelas, guru membawa laptop, antusiasme anak untuk mengikuti pembelajaran sangat baik. Oleh karenanya, pembuatan media pembelajaran yang mengandung unsur teknologi dirasa diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas ini.

c. Hasil Pengamatan di kelas

Berdasarkan pengamatan di kelas B didapatkan hasil bahwa proses pengajaran Nilai Agama dan Moral di kelas menggunakan metode bercerita. Saat guru menerangkan, sesekali guru memberikan pertanyaan kepada anak. Kondisi anak saat pembelajaran masih kurang kondusif, karena daya konsentrasi anak hanya berkisar 15- 20 menit dan selebihnya anak cenderung

bosan sehingga lebih senang bermain sendiri atau membuat gaduh di kelas.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android untuk siswa RA An-Nur Dero.

Berdasarkan adaptasi dan memodifikasi model pengembangan Borg and Gall dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat 7 langkah, diantaranya: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba awal, (6) uji coba lapangan, dan (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan. Berikut ini pemaparan hasil penelitian dari ketujuh langkah tersebut:

1. Hasil penelitian dan pengumpulan data

Penelitian awal pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi dan permasalahan dalam pembelajaran.

Berikut tabel hasil pengamatan nilai agama dan moral anak:

Tabel 1. Keterangan pengamatan perkembangan Nilai Agama dan Moral anak.

| NO. | NAMA | Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak |
|-----|--------------------|-----------------------------------------|
| 1. | Aan Hengki Saputra | BB |
| 2. | Ahmad Nur Fauzi | BB |

| | | |
|-----|------------------------------------|-----|
| 3. | Alfa Nuriyyah | MB |
| 4. | Aprillia Dian Permatasari | BSH |
| 5. | Binti Nur Hasanah | BSB |
| 6. | Davira Laquitta Carissa Saputri | BB |
| 7. | Denis Fajrial Ma'rif | BB |
| 8. | Faza Fiddaroin | MB |
| 9. | Latifah Apriliah Zahrah | MB |
| 10. | Lutfi Khoiri Inesita | MB |
| 11. | Nadya Khairunnisa | BSH |
| 12. | Naufal Dwika | BB |
| 13. | Rafli Nur Wahid | MB |
| 14. | Regina Khanza Puteri | BB |
| 15. | Revaldi Takhyiful Qolbi | MB |
| 16. | Zaskia Luthfi Karomah | MB |

Jumlah Keseluruhan anak : 16 anak

a) Belem Berkembang (BB): 1 anak

b) Mulai Berkembang (MB): 4 Anak

- c) Berkembang sesuai harapan (BSH)
- d) Berkembang Sangat Baik (BSB): 4 anak

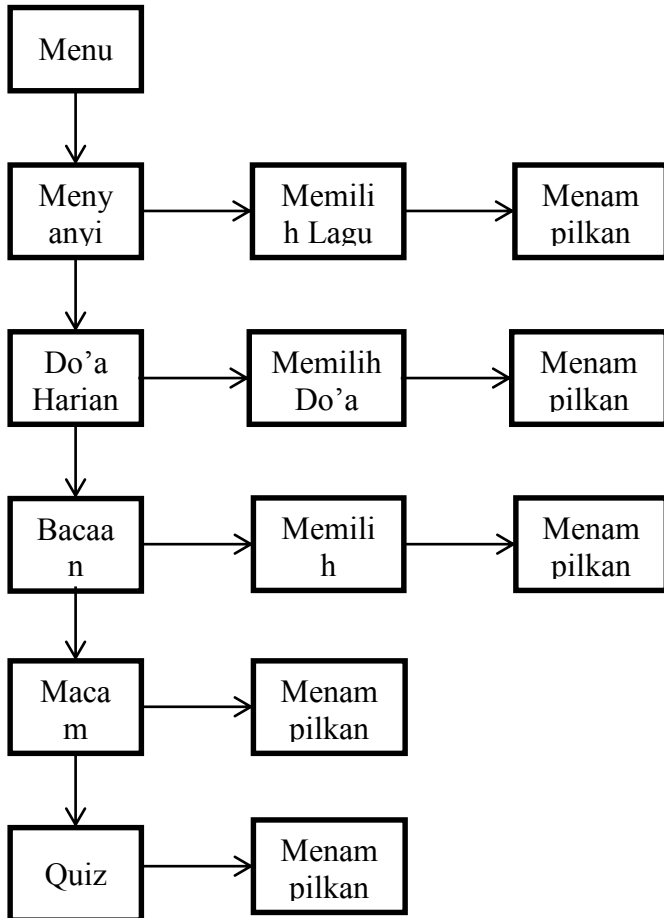
Rendahnya kemampuan Nilai Agama dan Moral anak menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan dalam belajar yang dialami oleh anak kelompok B RA An-Nur Dero.

2. Hasil perencanaan pengembangan

Kegiatan perencanaan media pembelajaran interaktif Nilai Agama dan Moral diantaranya sebagai berikut :

- a. Merencanakan desain konsep pengembangan media pembelajaran interaktif dengan dosen pembimbing dan guru kelas. Hasil pengembangan yang diharapkan adalah berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam pengajaran Nilai Agama dan Moral ataupun dapat digunakan secara mandiri oleh anak dengan pendampingan orang dewasa.
- b. Merencanakan isi materi berdasarkan kajian. S materi pada media pembelajaran interaktif ini mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 ayat (2), yaitu :
“Nilai Agama dan Moral sebagai mana dimaksud pada ayat (1) meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.”

- c. Merancang peta konsep yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, yaitu:



- d. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Alat dan bahan yang diperlukan dalam media pembelajaran

interaktif ini adalah seperangkat laptop dengan aplikasi *Canva, Capcut dan Adobe Animate cc.*

3. Hasil pengembangan Draf Produk

Langkah awal yang dilakukan pada tahapan pengembangan draf produk adalah mengumpulkan bahan-bahan berupa mendesain lay out, mengumpulkan gambar-gambar, membuat animasi, merekam suara yang rancangannya telah disusun dalam tahapan sebelumnya. Selanjutnya bahan-bahan yang telah dikumpulkan dirangkai dan dihubungkan satu dengan lainnya dalam kegiatan pemrograman menggunakan aplikasi Adobe Animate cc. Ukuran *document properties* dalam media pembelajaran ini adalah 1300x702 pixels. Adapun hasil dari desain tersebut sebagai berikut:

a. Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka dimulai dengan munculnya *logo branding* dengan instrumen suara pembuka yang menyatakan judul dari media ini yakni “Merhaba, mari belajar menghafal bersama”.

b. Tampilan Isi

Tampilan isi dimulai setelah menekan tombol mulai. Tampilan diawali dengan

Setelah selesai pembuatan media pembelajaran, kemudian dilakukan review dan uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian dan masukan. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Hasil penilaian oleh ahli materi mencakup 6 aspek, yaitu: (1) Aspek ketepatan materi, (2) Aspek isi materi, (3) Aspek evaluasi materi, (4) Aspek Bahasa,

(5) Aspek Kejelasan Informasi, dan (6) Aspek Motivasi.

Berikut hasil validasi oleh ahli materi:

1) Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap I

Hasil penilaian materi Aspek Ketepatan Materi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Data hasil penilaian aspek Ketepatan Materi
Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------|------|
| 1 | Ketepatan judul dengan sasaran pengguna media pembelajaran | 4 |
| 2 | Keseuaian TPP dengan indikator | 4 |
| 3 | Keseuaian indikator dengan materi media pembelajaran interaktif | 4 |
| Jumlah Skor | | 16 |
| Rerata Skor | | 4 |
| Kriteria | | Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Isi Materi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

| No | Indikator | Skor |
|----|---------------------------------------------------------|------|
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | 4 |
| 2 | Sistematika penyajian (keruntutan materi) | 3 |
| 3 | Fakultas isi materi | 3 |
| 4 | Aktualisasi isi materi | 3 |
| 5 | Kejelasan dalam penyampaian materi dan pemberian contoh | 3 |

| | | |
|--------------------|----------------------------------------------|-------|
| 6 | Kecukupan contoh – contoh yang diberikan | 3 |
| 7 | Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi. | 3 |
| Jumlah Skor | | 22 |
| Rerata Skor | | 3,14 |
| Kriteria | | Cukup |

Tabel 3. Data hasil penilaian aspek Isi Materi Oleh Ahli materi tahap I

Hasil penilaian materi Aspek Evaluasi Materi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Data hasil penilaian aspek Evaluasi Materi Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|------------------------------------------------------|-------|
| 1 | Keseuaian bentuk latihan soal/tes | 3 |
| 2 | Kejelasan petunjuk latihan soal/tes | 3 |
| 3 | Keseimbangan proposal latihan soal/tes dengan materi | 3 |
| 4 | Keruntutan bentuk latihan soal/tes | 4 |
| Jumlah Skor | | 13 |
| Rerata Skor | | 3,25 |
| Kriteria | | Cukup |

Hasil penilaian materi Aspek Bahasa oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Data hasil penilaian aspek bahasa Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|------------------------------------------------------------|-------|
| 1 | Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan. | 3 |
| 2 | Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami | 3 |
| 3 | Penyajian kalimat (tidak mengandung ambiguitas) | 3 |
| Jumlah Skor | | 9 |
| Rerata Skor | | 3 |
| Kriteria | | Cukup |

Hasil penilaian materi Aspek Kejelasan Informasi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Data hasil penilaian aspek Kejelasan Informaasi Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|--------------------------------------------|-------|
| 1 | Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar | 3 |
| 2 | Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi | 3 |
| Jumlah Skor | | 6 |
| Rerata Skor | | Cukup |
| Kriteria | | Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Motivasi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 7. Data hasil penilaian aspek Motivasi Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|--------------------------------------------|------|
| 1 | Kememenarikan materi dalam memotivasi anak | 4 |
| Jumlah Skor | | 4 |
| Rerata Skor | | 4 |
| Kriteria | | Baik |

Hasil rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir oleh validasi ahli materi yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Data hasil penilaian Oleh Ahli Materi Nilai Agama dan Moral Tahap I

| No | Aspek yang dinilai | Rerata | Kriteria |
|------------------|---------------------|--------|----------|
| 1 | Ketepatan Materi | 4 | Baik |
| 2 | Isi Materi | 3,14 | Cukup |
| 3 | Evaluasi Materi | 3,25 | Cukup |
| 4 | Bahasa | 3 | Cukup |
| 5 | Kejelasan Informasi | 3 | Cukup |
| 6 | Motivasi | 4 | Baik |
| Rata-rata | | 3,39 | Cukup |

Berdasarkan hasil validasi materi, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi.

2) Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap II

Hasil penilaian materi Aspek Ketepatan Materi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 9. Data hasil penilaian aspek Ketepatan Materi Oleh Ahli materi tahap II

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------|
| 1 | Ketepatan judul dengan sasaran pengguna media pembelajaran | 5 |
| 2 | Keseuaian TPP dengan indicator | 5 |
| 3 | Keseuaian indikator dengan materi media pembelajaran interaktif | 5 |
| Jumlah Skor | | 15 |
| Rerata Skor | | 5 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Isi Materi oleh ahli materi tahap II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 10. Data hasil penilaian aspek Isi Materi Oleh Ahli materi tahap II

| No | Indikator | Skor |
|----|-------------------------------------------|------|
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | 5 |
| 2 | Sistematika penyajian (keruntutan materi) | 5 |
| 3 | Fakultas isi materi | 5 |

| | | |
|--------------------|---------------------------------------------------------|-------------|
| 4 | Aktualisasi isi materi | 5 |
| 5 | Kejelasan dalam penyampaian materi dan pemberian contoh | 4 |
| 6 | Kecukupan contoh – contoh yang diberikan | 4 |
| 7 | Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi. | 4 |
| Jumlah Skor | | 32 |
| Rerata Skor | | 4,57 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Evaluasi Materi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 11. Data hasil penilaian aspek Evaluasi Materi Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|------------------------------------------------------|-------------|
| 1 | Keseuaian bentuk latihan soal/tes | 5 |
| 2 | Kejelasan petunjuk latihan soal/tes | 5 |
| 3 | Keseimbangan proposal latihan soal/tes dengan materi | 4 |
| 4 | Keruntutan bentuk latihan soal/tes | 5 |
| Jumlah Skor | | 19 |
| Rerata Skor | | 4,75 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Bahasa oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel12. Data hasil penilaian aspek bahasa Oleh Ahli materi tahap II

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|------------------------------------------------------------|-------------|
| 1 | Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan. | 5 |
| 2 | Bahasa yang digunakan sederhana, lugas, dan mudah dipahami | 5 |
| 3 | Penyajian kalimat (tidak mengandung ambiguitas) | 5 |
| Jumlah Skor | | 15 |
| Rerata Skor | | 5 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Kejelasan Informasi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 13. Data hasil penilaian aspek Kejelasan Informaasi Oleh Ahli materi tahap I

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|--------------------------------------------|-------------|
| 1 | Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar | 4 |
| 2 | Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi | 5 |
| Jumlah Skor | | 9 |
| Rerata Skor | | 4,5 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian materi Aspek Motivasi oleh ahli materi tahap I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 14. Data hasil penilaian aspek Motivasi Oleh Ahli materi tahap II

| No | Indikator | Skor |
|--------------------|------------------------------------------|-------------|
| 1 | Kemenerikan materi dalam memotivasi anak | 5 |
| Jumlah Skor | | 5 |
| Rerata Skor | | 5 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir oleh validasi ahli materi yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 15. Data hasil penilaian Oleh Ahli Materi Nilai Agama dan Moral Tahap II

| No | Aspek yang dinilai | Rerata | Kriteria |
|----|---------------------|--------|-------------|
| 1 | Ketepatan Materi | 5 | Sangat Baik |
| 2 | Isi Materi | 4,57 | Sangat Baik |
| 3 | Evaluasi Materi | 4,75 | Sangat Baik |
| 4 | Bahasa | 5 | Sangat Baik |
| 5 | Kejelasan Informasi | 4,5 | Sangat Baik |
| 6 | Motivasi | 5 | Sangat Baik |

Rata-rata 4,80 **Sangat Baik**

Berdasarkan hasil validasi materi, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi.

b. Hasil Validasi oleh ahli Media

Validasi dari ahli media meliputi dua aspek, yaitu: (1) aspek estetika meliputi tampilan, teks/huruf, grafis/gambar, animasi, audio, link interaktif (navigasi), dan kemasan. (2) aspek teknis meliputi kemudahan, kemasan, dan sasaran pengguna. Berikut hasil validasi oleh ahli media pembelajaran:

1) Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap I

Hasil penilaian media interaktif oleh ahli media pada tahap I berdasarkan aspek estetika dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 16. Data hasil penilaian Oleh Ahli Tahap II

| No | Indikator | Skor |
|---------------|------------------------------------------|------|
| Tampilan | | |
| 1 | Kesesuaian tata letak teks | 5 |
| 2 | Kesesuaian tata letak gambas dan animasi | 4 |
| 3 | Kesesuaian pemilihan background | 5 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna | 4 |
| Teks/Huruf | | |
| 5 | Kesesuaian pemilihan jenis huruf | 5 |
| 6 | Kesesuaian proporsi ukuran huruf | 5 |
| 7 | Kesesuaian warna huruf dengan background | 5 |
| Grafis/Gambar | | |
| 8 | Kemenarikan Grafis/ Gambar | 4 |
| 9 | Kesesuaian pemilihan grafis atau gambar | 5 |

| | | |
|----------------------------|------------------------------------------|-------------|
| Animasi | | |
| 10 | Kemenarikan sajian animasi | 4 |
| 11 | Kesesuaian animasi dengan materi | 4 |
| 12 | Kualitas gerak animasi | 4 |
| 13 | Keteraturan gerak animasi | 4 |
| Audio | | |
| 14 | Kejelasan musik/Sound effect | 3 |
| 15 | Kesesuaian pemilihan musik/ sound effect | 4 |
| 16 | Kejelasan narasi | 3 |
| 17 | Kesesuaian pemilihan narasi | 5 |
| Link Interaktif (Navigasi) | | |
| 18 | Kemenarikan bentuk tombol/ navigator | 4 |
| 19 | Konsistensi tampilan tombol | 4 |
| Kemasan | | |
| 20 | Kemenarikan desain kemasan luar | 4 |
| Jumlah Skor | | 85 |
| Rerata Skor | | 4,25 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian media interaktif oleh ahli media pada tahap I berdasarkan aspek Teknis dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 17. Data hasil penilaian Oleh Ahli Media Tahap I

| No | Indikator | Skor |
|-----------|--------------------------------------|------|
| Kemudahan | | |
| 21 | Kemudahan dalam mengoperasikan media | 4 |
| 22 | Kemudahan daam membawa media | 5 |
| Kemasan | | |

| | | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 23 | Kelengkapan informasi pada kemasan luar | 3 |
| Sasaran Pengguna | | |
| 25 | Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan sasaran pengguna (dapat digunakan individu/klasikal) | 4 |
| 25 | Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan keamanan menjalankan media) | 5 |
| Jumlah Skor | | 21 |
| Rerata Skor | | 4,2 |
| Kriteria | | Baik |

Hasil rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir oleh validasi ahli materi yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 18. Data hasil penilaian Oleh Ahli Media Nilai Agama dan Moral Tahap I

| No | Aspek yang dinilai | Rerata | Kriteria |
|------------------|--------------------|--------|-------------|
| 1 | Estetika | 4,25 | Sangat Baik |
| 2 | Teknis | 4,2 | Baik |
| Rata-rata | | 4,23 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil validasi materi, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi.

2) Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap I

Hasil penilaian media interaktif oleh ahli media pada tahap I berdasarkan aspek estetika dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 19. Data hasil penilaian Oleh Ahli Media Tahap I

| No | Indikator | Skor |
|---------------|------------------------------------------|------|
| Tampilan | | |
| 1 | Kesesuaian tata letak teks | 5 |
| 2 | Kesesuaian tata letak gambas dan animasi | 4 |
| 3 | Kesesuaian pemilihan background | 5 |
| 4 | Kesesuaian proposi warna | 4 |
| Teks/Huruf | | |
| 5 | Kesesuaian pemilihan jenis huruf | 5 |
| 6 | Kesesuaian proporsi ukuran huruf | 5 |
| 7 | Kesesuaian warna huruf dengan background | 5 |
| Grafis/Gambar | | |
| 8 | Kemenarikan Grafis/ Gambar | 4 |
| 9 | Kesesuaian pemilihan grafis atau gambar | 5 |
| Animasi | | |
| 10 | Kemenarikan sajian animasi | 4 |
| 11 | Kesesuaian animasi dengan materi | 4 |
| 12 | Kualitas gerak animasi | 4 |
| 13 | Keteraturan gerak animasi | 4 |
| Audio | | |

| | | |
|----------------------------|------------------------------------------|-------------|
| 14 | Kejelasan musik/Sound effect | 4 |
| 15 | Kesesuaian pemilihan musik/ sound effect | 4 |
| 16 | Kejelasan narasi | 4 |
| 17 | Kesesuaian pemilihan narasi | 5 |
| Link Interaktif (Navigasi) | | |
| 18 | Kemenarikan bentuk tombol/ navigator | 4 |
| 19 | Konsistensi tampilan tombol | 4 |
| Kemasan | | |
| 20 | Kemenarikan desain kemasan luar | 4 |
| Jumlah Skor | | 87 |
| Rerata Skor | | 4,35 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil penilaian media interaktif oleh ahli media pada tahap I berdasarkan aspek Teknis dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 20. Data hasil penilaian Oleh Ahli Media Tahap I

| No | Indikator | Skor |
|------------------|-----------------------------------------|------|
| Kemudahan | | |
| 21 | Kemudahan dalam mengoperasikan media | 4 |
| 22 | Kemudahan daam membawa media | 5 |
| Kemasan | | |
| 23 | Kelengkapan informasi pada kemasan luar | 4 |
| Sasaran Pengguna | | |

| | | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 25 | Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan sasaran pengguna (dapat digunakan individu/klasikal) | 4 |
| 25 | Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan keamanan menjalankan media) | 5 |
| Jumlah Skor | | 22 |
| Rerata Skor | | 4,4 |
| Kriteria | | Sangat Baik |

Hasil rerata penilaian setiap aspek yang berupa skor selanjutnya dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir oleh validasi ahli materi yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 21. Data hasil penilaian Oleh Ahli Media Nilai Agama dan Moral Tahap I

| No | Aspek yang dinilai | Rerata | Kriteria |
|------------------|--------------------|--------|-------------|
| 1 | Estetika | 4,35 | Sangat Baik |
| 2 | Teknis | 4,4 | Baik |
| Rata-rata | | 4,38 | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil validasi materi, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan tanpa revisi.

4. Hasil uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal media pembelajaran interaktif ini melibatkan satu orang guru kelompok B, dan tiga orang anak kelompok B di RA An-Nur Dero. Tiga siswa ini dipilih oleh guru kelas berdasarkan tingkat yang berbeda (kurang, sedang, dan tinggi). Hasil uji coba lapangan awal berdasarkan penilaian guru kelompok B dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Data uji coba lapangan awal

| No | Aspek yang dinilai | Rerata |
|-----------|-------------------------------------------------------|---------------|
| 1 | Apakah petunjuk menjalankan media sudah jelas? | 2 |
| 2 | Apakah kamu merasa mudah dalam menjalankan tombolnya? | 3 |
| 3 | Apakah contoh isi dari Aplikasi ini sudah jelas? | 3 |
| 4 | Apakah petunjuk mengerjakan latihan soal sudah jelas? | 3 |
| 5 | Apakah latihan soalnya mudah dikerjakan? | 3 |
| 6 | Apakah suara Aplikasi ini terdengar jelas? | 2 |

| | | |
|----|-----------------------------------------------------------------|---------|
| 7 | Apakah musik dan lagunya menambah semangat untuk belajar? | 3 |
| 8 | Apakah animasi (gerakan Aplikasi ini) sudah bagus? | 3 |
| 9 | Apakah background (gerakan dibelakang Aplikasi ini)sudah bagus? | 3 |
| 10 | Apakah warnanya bagus? | 3 |
| 11 | Apakah kamu mudah keluar dari media ini? | 3 |
| 12 | Apakah kemasan CD nya bagus? | 3 |
| | Jumlah penilaian seluruh anak | 34 |
| | Presentase (%) | 94,4% |
| | | (Layak) |

5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal terdapat suatu masukan dari guru yaitu agar tulisan menu pada media pembelajaran interaktif ini di perjelas. Hal ini

disebabkan anak-anak kurang bisa dengan jelas membaca tulisan tersebut.

6. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan media pembelajaran interaktif ini melibatkan 16 anak kelas B RA An-Nur Dero. Hasil Uji Coba lapangan dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 23. Data uji coba lapangan awal

| No | Aspek yang dinilai | Rerata |
|----|------------------------------------------------------------------|--------|
| 1 | Apakah petunjuk menjalankan media sudah jelas? | 14 |
| 2 | Apakah kamu merasa mudah dalam menjalankan tombolnya? | 14 |
| 3 | Apakah contoh isi dari Aplikasi ini sudah jelas? | 16 |
| 4 | Apakah petunjuk mengerjakan latihan soal sudah jelas? | 14 |
| 5 | Apakah latihan soalnya mudah dikerjakan? | 13 |
| 6 | Apakah suara Aplikasi ini terdengar jelas? | 16 |
| 7 | Apakah musik dan lagunya menambah semangat untuk belajar? | 16 |
| 8 | Apakah animasi (gerakan Aplikasi ini) sudah bagus? | 16 |
| 9 | Apakah background (gerakan dibelakang Aplikasi ini) sudah bagus? | 16 |

| | | |
|--------------------------------------|------------------------------------------|------------------|
| 10 | Apakah warnanya bagus? | 16 |
| 11 | Apakah kamu mudah keluar dari media ini? | 16 |
| 12 | Apakah kemasan CD nya bagus? | 16 |
| Jumlah penilaian seluruh anak | | 183 |
| Presentase (%) | | 95,3% (Layak) |

Setelah diadakannya Uji coba lapangan perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak mendapatkan hasil sebagai berikut

| <u>NO.</u> | <u>NAMA</u> | <u>Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak</u> |
|------------|---------------------------------|------------------------------------------------|
| 1. | Aan Hengki Saputra | BSH |
| 2. | Ahmad Nur Fauzi | BSH |
| 3. | Alfa Nuriyyah | BSB |
| 4. | Aprillia Dian Permatasari | BSB |
| 5. | Binti Nur Hasanah | BSB |
| 6. | Davira Laquitta Carissa Saputri | MB |
| 7. | Denis Fajrial Ma'rif | MB |
| 8. | Faza Fiddaroin | BSH |

| | | |
|-----|----------------------------|-----|
| 9. | Latifah Apriliah Zahrah | BSH |
| 10. | Lutfi Khoiri Inesita | BSH |
| 11. | Nadya Khairunnisa | BSB |
| 12. | Naufal Dwika | MB |
| 13. | Rafli Nur Wahid | BSH |
| 14. | Regina Khanza Puteri | BB |
| 15. | Revaldi Takhyiful Qolbi | MB |
| 16. | Zaskia Luthfi Karomah | BSH |

Keterangan pengamatan perkembangan Nilai Agama dan Moral anak.

Jumlah Keseluruhan anak : 16 anak

- e) Belem Berkembang (BB): 1 anak
- f) Mulai Berkembang (MB): 4 Anak
- g) Berkembang sesuai harapan (BSH): 7 anak
- h) Berkembang Sangat Baik (BSB): 4 anak

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan didapatkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif ini sudah layak untuk digunakan oleh anak kelompok B baik sebagai media belajar mandiri maupun kelompok. Berdasarkan hasil tersebut penulis tidak

melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran interaktif ini.

Berdasarkan penilaian produk melalui validasi ahli materi, ahli media, guru kelas, dan anak-anak kelompok B di RA An-Nur Dero selaku subjek uji coba dan pengguna, media pembelajaran interaktif ini dinyatakan “Layak” dan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan Aspek Nilai Agama dan Moral bagi anak TK kelompok B.

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dalam meningkatkan aspek nilai agama dan moral siswa RA An-Nur Dero.

Aspek perkembangan Nilai Agama dan Moral merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk anak dalam proses mengingat dan berpikir secara logis. Perkembangan anak tidak bisa serta merta terbentuk begitu saja melainkan melalui proses yang panjang serta membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat.

Penelitian yang dilakukan di RA An-Nur Dero tentang perkembangan Nilai Agama dan Moral anak kelompok B (usia 5-6 tahun) masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada pengamatan yang dilakukan banyak anak yang belum mampu dalam mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan indikator capaian tingkat perkembangan anak. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dari 16 anak, hanya 1 anak yang berkembang sangat baik, 2 anak berkembang sesuai harapan dan 13 lainnya mulai berkembang dan bahkan belum berkembang, masih membutuhkan dampingan dan bimbingan dari guru dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mampu merangsang dan menunjang

kemampuan perkembangan anak.

Setelah diadakannya pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif, kondisi anak-anak siswa kelompok B memperoleh hasil 4 anak berkembang sangat baik, 7 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang dan tinggal 1 anak yang belum berkembang.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh pada perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di RA An-Nur Dero.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang diperoleh berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan aspek perkembangan nilai agama dan moral, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada penerapan kegiatan pembelajaran di RA AN-NUR DERO, tenaga pendidik masih sering menggunakan pengajaran manual seperti kegiatan meniru dan mengulang materi sehingga anak kurang tertarik untuk belajar dan memperhatikan guru dalam mengajar, untuk itu anak usia dini memerlukan media yang menarik untuk proses belajarnya. Belum ada media pembelajaran yang layak untuk dapat meningkatkan aspek nilai agama dan Moral pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini media pembelajaran interaktif memperoleh presentase 94,4% dengan kriteria “Layak”. Respon dari anak sebagai subjek uji coba adalah mereka tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif ini karena terdapat lagu-lagu yang menarik untuk dinyanyikan. Selain itu anak juga tertarik karena media pembelajaran interaktif ini mempunyai gambar yang lucu, warna yang menarik, dan latihan soal yang berbentuk permainan sehingga menyenangkan untuk digunakan. Setelah melakukan revisi pada tahap uji coba lapangan awal, penulis selanjutnya melakukan uji coba lapangan dengan melibatkan 16 anak di kelas B RA An-Nur Dero. Hasil uji coba lapangan memperoleh presentase sebesar 95,3% dengan kriteria “Layak”.

Media Pembelajaran Interaktif berbasis android ini sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak kelompok B di RA An-Nur Dero. Hal ini dapat terlihat dari kondisi sebelum penerapan media pembelajaran interaktif perkembangan Nilai Agama dan Moral anak kelompok B di RA An-Nur Dero yang sangat rendah, dan setelah diadakannya pengajaran menggunakan media pembelajaran berbasis android ini, terlihat adanya peningkatan perkembangan Nilai Agama dan Moral anak yang cukup baik, terbukti pada hasil penilaian sesuai dengan indikator pencapaian tingkat perkembangan pada anak yang meningkat.

Saran

Karya ilmiah yang telah peneliti tulis di atas dapat dijadikan salah satu rujukan dan atau referensi serta menambah wawasan dalam berbagai hal. Dalam hal ini, peneliti berharap untuk memperbanyak media pembelajaran yang dapat bermanfaat dan membantu kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Anom, Janawati Desak Putu, Nyoman Sudiana, and Nyoman Dantes. "Kata Dalam Permainan Domino Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca." *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Ganesa Jurusan Pendidikan Dasar* 3 (2013): 1–10.

DekDikBud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Jurnal Perum Balai Pustaka, 1998.

Dhieni, Nurbiana, and Lara Fridani. "Hakikat Perkembangan Bahasa Anak." *Modul Paud*, 2017, 5.

<https://core.ac.uk/download/pdf/198234596.pdf>.

Fitria Akhyar. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Textium, 2017.

Fitria, Nila. “Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital ‘Bermain Keaksaraan’ Pada Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2021): 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>.

Iskandar Wassid, Dadang Sunendar. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.

Kusnadi, dkk. *Pendidikan Keaksaraan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah, 2005.

Mahmud. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

Maysaroh. “PENINGKATAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK DUNIA CERIA KRIAN.” *Gastrointestinal Endoscopy* 10, no. 1 (2018).

RI, Dekdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perum Balai Pustaka, 1988.

Riduan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2009.

- Sugiarto, Eko. “Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi Dan Tesis.” *Penelitian*, no. Yogyakarta : Suaka Media (2015).
- Sujiono. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2009.
- Tentang Sarana dan Prasarana. “Permendikbud,” no. 137 (2014).
- Wiratno, Tri, and Riyadi Santosa. “Bahasa, Fungsi Bahasa, Dan Konteks Sosial.” *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 2014.
- Yunus, Mohamad. “Hakikat Menulis.” *Modul 1*, no. menulis (2014).
- Yusuf Aditya, Dedy. “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (2016).
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>.