

Pengembangan *Game Multimedia Interaktif* untuk Mestimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi

Eren Dwi Asmara^{1*)}, Hendra Sofyan²⁾, Nyimas Muazzomi³⁾

^{1,2,3)} Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

^{*)} Email corresponding author: dwiasmaraeren@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa game multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE. Metode pengumpulan data adalah kuesioner. Data diolah menggunakan analisis data Kuantitatif dan Kualitatif. Penelitian ini dilakukan di TK Taruna Sakinah Kota Jambi pada April 2024. Data penelitian diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada ahli media, ahli materi, guru TK Taruna Sakinah Kota Jambi sebagai responden. Data dianalisis secara kuantitatif dengan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali memperoleh skor 47 dengan persentase sebesar 97,9% kategori sangat baik dan yang ke 2 memperoleh skor 48 dengan persentase 100% dapat diujicobakan. Sedangkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali mendapat skor 42 dengan persentase 87,5% kategori sangat baik dan yang ke 2 memperoleh skor 100% dapat diujicobakan. Untuk angkat responden yang diisi oleh 9 guru TK Taruna Sakinah Kota Jambi memperoleh skor 1.443 dengan persentase 90,1% kategori sangat baik.

Kata kunci: *Game Multimedia Interaktif; Perkembangan Bahasa; Tema Air; api; udara*

Abstract

This study aims to develop a learning media in the form of interactive multimedia games to stimulate language development in children aged 5-6 years at Taruna Sakinah Kindergarten, Jambi City. This type of research is development research (Research and Development). The development model used is ADDIE. The data collection method is a questionnaire. Data is processed using Quantitative and Qualitative data analysis. This research was conducted at Taruna Sakinah Kindergarten, Jambi City in April 2024. The research data was obtained by distributing questionnaires to media experts, material experts, Taruna Sakinah Kindergarten teachers in Jambi City as respondents. The data were analyzed quantitatively with the percentage formula. The results showed that the assessment carried out by media experts was carried out 2 times obtaining a score of 47 with a percentage of 97.9% very good category and the second obtained a score of 48 with a percentage of 100% can be tested. Meanwhile, the results of the assessment obtained from the material expert were carried out twice and received a score of 42 with a percentage of 87.5% in the very good category and the second obtained a score of 100% can be tested. For the respondents who were filled in by 9 Taruna Sakinah Kindergarten teachers in Jambi City, they received a score of 1,443 with a percentage of 90.1% in the very good category.

Keywords: *Interactive Multimedia Game; Language Development; Water Theme; fire; air*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, teknologi memegang peranan penting dalam banyak bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Teknologi sering digunakan

dalam berbagai kegiatan pendidikan, seperti penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif terutama dengan mengembangkan teknologi dalam



pembelajaran menurut Arnada dan Putra dalam (Dewi & Agung, 2021). Masa belajar untuk anak usia dini merupakan masa emas (golden age) dalam perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh, baik fisik, motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa (Fitri & Setiawan, 2017).

Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Mursaid 2015 dalam (Mathematics, 2016) menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan lingkungan, seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi dengan PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan dasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, peningkatan penyelenggaraan PAUD berperan penting dalam memajukan pendidikan di masa mendatang. Pentingnya pendidikan anak usia dini bermula dari kesadaran bahwa masa kanak-kanak merupakan masa emas karena antara usia 0 sampai 5 tahun perkembangan fisik, motorik dan bahasa anak mengalami percepatan yang pesat. Selain itu, anak usia 2-6 tahun penuh dengan keseruan. Di PAUD, konsep belajar sambil bermain menjadi landasan yang membimbing anak untuk mengembangkan keterampilan yang lebih serba guna, agar anak tetap kuat dan terus berkembang menjadi manusia berkarakter yang berkualitas di masa depan (Kurniawan, 2023).

Pendidikan prasekolah merupakan suatu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk meletakkan landasan perkembangan berdasarkan keunikan dan tahapan perkembangan berdasarkan kelompok

umur yang dilalui masa kanak-kanak. Pengetahuan tentang perkembangan bahasa prasekolah sangat membantu dalam keberhasilan perolehan keterampilan bahasa dasar. Bagi orang tua dan guru, memahami perkembangan bahasa pada anak prasekolah sangat membantu dalam meningkatkan perkembangan kemampuan berbahasa anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling baik bagi anak untuk belajar suatu bahasa, dan melalui pembelajaran bahasa yang baik maka masa kanak-kanak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Karena alasan inilah nasib manusia sebagai individu yang berbicara dan berpikir dimulai sejak usia dini. Di sinilah pentingnya kita memahami bahasa dalam konteks perkembangan masa kanak-kanak yang terjadi pada anak menurut Montessori dalam (Faris & Lestari, 2016).

Perkembangan bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena perkembangan bahasa akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Perkembangan bahasa anak prasekolah berdasarkan Referensi Standar Pendidikan Anak Usia Dini No. 58 Tahun 2009, mengembangkan tiga aspek yaitu penerimaan bahasa, mengungkapkan bahasa, dan bahasa keaksaraan. (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014).

Bahasa adalah alat komunikasi. Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan alat yang penting bagi setiap orang. Melalui bahasa, anak akan mampu mengembangkan keterampilan sosialnya dengan orang lain (Ardhyantama, 2020). Penguasaan keterampilan sosial anak di lingkungan diawali dengan penguasaan keterampilan berbahasa. Tanpa bahasa, manusia tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengungkapkan pikirannya dengan bahasa sehingga orang lain dapat memahami apa yang dipikirkannya. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik, bahasanya

mampu membangun hubungan. Maka tidak heran jika bahasa dianggap sebagai tolak ukur keberhasilan seorang anak. (Aulina, 2019). Suatu upaya untuk mestimulasi perkembangan Bahasa anak dapat dilakukan melalui belajar sambil bermain.

Bermain merupakan sarana anak untuk belajar mengenal lingkungan dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak khususnya untuk anak usia dini, melalui bermain anak dapat memenuhi seluruh aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik dan bahasa. Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Pratiwi, 2017).

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (learn) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (need). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan interaksi dengan orang lain akan berkembang (Zaini, 2019).

Salah satu contoh permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu game multimedia Interaktif yang merupakan media pendidikan yang sering digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi media audio visual berupa gambar, suara dan animasi secara sinergis dan dipadukan dengan bantuan

dukungan perangkat komputer maupun gawai untuk mencapai tujuan pembelajaran dikelas (Ariyanti et al., 2020).

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat oleh guru dari berbagai tempat dan dengan situasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami, lebih merasakan seperti pada situasi nyata, mampu menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap topik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak dapatsekaligus belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar. Contoh multimedia pembelajaran interaksi dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti aplikasi Canva, Google Classroom, Aplikasi Kinemaster dan Microsoft Word (Rasmani et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang lakukan pada tanggal 14 Oktober 2023 di TK Taruna Sakinah di temukan informasi bahwa TK Taruna Sakinah menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan pembelajaran tematik. Saat melakukan observasi di kelas B4 saat itu pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan proses pembelajaran masih menggunakan pengerjaan majalah dan lkpd. Permasalahan yang penulis temukan adalah anak yang belum mampu mengungkapkan Bahasa seperti menyusun kalimat sederhana, anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sederhana yang diberikan guru. Masalah yang kedua pada perkembangan Bahasa anak pada keaksaraan anak masih susah meyebutkan simbol-simbol huruf seperti huruf yang ada pada namanya sendiri. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sekolah telah menggunakan media berupa infokus dalam

pembelajaran hanya saja digunakan dalam waktu 1 bulan sekali.

Permasalahan yang sering dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran ketersediaan media yang kurang menarik bagi anak seperti abjad yang di tulis pada karton, buku cerita, dan buku majalah yang digunakan secara berulang-ulang sehingga hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang maksimal. Penerapan pembelajaran dengan cara bermain menjadi salah satu opsi yang bisa dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Apalagi dengan kemajuan teknologi, guru bisa menciptakan produk media pembelajaran interaktif yang bisa menyatukan unsur pembelajaran.

Menurut hasil riset yang di lakukan tentang game yang sudah ada menemukan bahwa game yang di sajikan harus terhubung terhadap internet (*online*) dan dari hasil riset ini peneliti ingin membuat game yang dapat di gunakan tanpa terhubung pada internet (*offline*) seperti dengan menggunakan *microsoft power point* mengingat banyaknya anak-anak di perdesan yang susah mendapatkan sinyal internet.

Dari hasil penelitian (Dewi & Agung, 2021) Pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang inovatif untuk memaksimalkan perkembangannya khusunya pada aspek bahasanya. Implikasi dari penelitian ini adalah produk Game Education ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pada perkembangan Bahasa anak di era teknologi yang berkembang saat ini, karena media ini bersifat fleksibel dan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengangkat topik "Pengembangan Game Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, Dan Udara Pada Anak Udia 5-6 Tahun Di Tk Taruna Sakinah".

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Produk yang dihasilkan adalah Game Multimedia Interaktif dengan tema Air, Api, dan Udara. Dalam penelitian ini model yang dipakai ialah model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan dimulai dari tahapan *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Subjek uji coba penelitian ini dilakukan 8 orang guru Taman Kanak-kanak Taruna Sakinah, 24 anak di Kelas B2 TK taruna Sakinah. Jenis data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan istruumen penelitian non-tes berupa angket, wawancara, dan obsevasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan dengan tujuan mengembangkan media *game* multimedia interaktif tema air, api, dan udara dengan menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yakni analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu analisis, dimana pada tahap ini penulis menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan apakah media *game* multimedia interaktif yang dikembangkan dibutuhkan pada sekolah tempat penelitian. Untuk megetahui hal tersebut maka dilakukan observasi awal di TK Taruna Sakinah Kota Jambi. Setelah melakukan observasi didapati bahwa sekolah masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan saat belajar.

Setelah melakukan tahap analisis selanjutnya tahap desain dimana pada tahap ini peneliti membuat rancangan atau gambaran media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan membuat *storyboard* yang mana hal ini menjadi acuan atau panduan dalam setiap *slide* pada *game* multimedia interaktif dan

menggambarkan alur yang akan dibuat peneliti.

Pada tahap pengembangan peneliti mulai membuat *game* multimedia interaktif mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat. Produk yang dikembangkan akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Format penilaian ahli media terdapat 5 aspek yaitu kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna. Penilaian ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan skor 47 dengan persentase 97,9% dan yang ke 2 memperoleh skor 48 dengan persentase 100% kategori sangat baik. Sedangkan format penilaian ahli materi memiliki 3 aspek yaitu aspek format, isi dan bahasa. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan skor 42 dengan persentase 87,5% dan yang ke 2 memperoleh skor 48 dengan presentase 100% kategori sangat baik.

Penilaian responden berasal dari guru-guru TK Taruna Sakinah berjumlah 9 orang dengan hasil prolehan skor 1.443 dengan persentase 90,1% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Media *game* multimedia interaktif ini disambut baik oleh para guru berdasarkan rankuman komentar yang diberikan menyatakan bawah game desain dan penampilan menarik sehingga memotivasi anak untuk belajar yang menyenangkan terutama dalam mestimulasi perkembangan bahasa.

Pengamatan yang dilakukan penulis pada kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan bahasa anak dalam mempelajari *game* multimedia interaktif dengan tema air, api dan udara. Proses pengamatan dilakukan sebanyak 2 kali sebelum dan sesudah menggunakan *game* multimedia interaktif dalam pembelajaran dengan memperhatikan 3 aspek perkembangan bahasa yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan sebelum menggunakan media *game* multimedia interaktif pembelajaran berjalan kurang menarik perhatian anak dimana anak merasa cepat

bosan dan sibuk dengan kegiatan sendiri seperti mengobrol dengan teman, masih ada anak yang belum mengenal huruf dan masih kurang mau berbicara ketika ditanyai oleh peneliti. Namun ketika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *game* multimedia interaktif anak terlihat antusias dan semangat dalam belajar saat penelti menerangkan cara penggunaan *game* anak-anak banyak mengeluarkan pertanyaan yang peneliti tampilkan dan saat anak menggunakan leptop dalam mengaplikasikan *game* terlihat anak-anak pandai dalam menggunakannya serta mengikuti instruksi dari *game* seperti mengungkapkan huruf yang ditampilkan. Anak-anak juga mengikuti perintah yang penulis berikan sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan yang telah dipaparkan tetang media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema air,api dan udara pada anak usia 5-6 tahun di TK Taruna Sakinah kota jambi dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa *game* multimedia interaktif dengan tema air, api dan udara pada anak usia 5-6 tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi melalui 5 tahapan pengembangan yaitu *analyze* (analisi), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).
2. Pengembangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema air, api dan udara berbasis Microsoft Powerpoint yang telah di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Hasil penilaian yang di dapat dari ahli madia pada tahap akhir validasi sebesar 97,9% dengan kategori sangat baik dan *game* layak untuk diujicobakan. Sedangkan hasil penilaian ahli media memperoleh nilai sebesar 87,5% dengan kategori baik dan *game* layak untuk diujicobakan serta dapat melanjutkan tahap berikutnya.

3. Hasil penilaian dari analisis angket responden dari subjek uji coba memperoleh skor sebanyak 1.443 dengan persentase sebesar 90,1% dan dikategorikan sangat baik.
4. Hasil observasi yang didapat peneliti, dapat diketahui bahwa kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan *game* multimedia interaktif pada tema air, api dan udara berbasis Microsoft powerpoint menggambarkan bahwa anak sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran, anak-anak juga banyak melontarkan pertanyaan karena rasa ingin tahu yang besar pada saat diberi kesempatan bermain game anak-anak bersemangat untuk mencoba.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru TK Taruna Sakinah Kota Jambi serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Aulina, C. N. (2019). Metodologi Pengembangan Bahasa Anak usia Dini. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-623-7578-09-3>
- Cristy, Y. (2017). *Perkembangan Bahasa Pada Anak*. 3(2).
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Anak Usia Dini. In *Teknik Komputer* (Vol. 2, Issue 1).
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Haliza, N., Hajari, V., Amirah Khairi, U., Dimas Jayadi, M., Kom, M., Ekonomi Dan Bisnis Islam, F., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Precut Sei Tuan, K., Deli Serdang, K., & Utara Korespondensi Penulis, S. (2022). Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint Yang Menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan Dan Perusahaan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi, Dan Manajemen (JIKEM)*, 2(2), 2803–2811.
- Jamilah, N., Sofyan, H., & Muazzomi, N. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan Development of Online Learning Video in the Covid-19 Era Based on the Preparation Center. *Jurnal PAUD Emas*, 1(1), 1–9.
- Jayawardana, H.B.A. (2023). Potensi Penerapan Pembelajaran Berbasis AI (Artificial Intelligence) di PAUD. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7 (1), 251–255.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014.

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1–76.*
https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen_Kemendikbud_Nomor_137_Tahun_2014_Standar_Nasional_Pendidikan_Anak_Usia_Dini.pdf
- Kurniawan, A. dkk. (2023). *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Mathematics, A. (2016). *Konsep Paud*.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (Issue 1).
- Murgiyanti, M. (2023). *Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Almawaddah Semarang*. 1(2).
- Nasution, R. A. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik dengan Tema Diri Sendiri di TK A PAUD Khairin Kids Medan Tembung. *Jurnal Raudhah*, 7(1), 111–128. [jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id ? index.php ? raudhah ? article](http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php?raudhah?article)
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1198–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Sari, M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Menstimulai Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 37–46.
- Sofyan, H. (2016). The Increase of Early Childhood’s Motoric Development with Thematic Approach. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 5(1), 29–37. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v5i1.10223>
- Sofyan, H. (2018). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Pendekatan Tematik Hendra. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 2(1).
- Vit Ardhyantama, C. A. (2020). *Perkembangan Bahasa Anak*.
- Winaryati, E. et. al. (2021). *Circular Model of RD & D*.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
- Zubaiddah, E. (2015). *Draft Buku Pengembangan Bahasa*.