

Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perilaku Prososial Tema Alam Semesta pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi

Anita Sarniya^{1*}, Hendra Sofyan²⁾, Nyimas Muazzomi³⁾

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

^{*} Email corresponding author: anitasarniya58@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen pengumpulan data adalah angket. Data diolah menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Pada uji kelayakan *Game* Multimedia Interaktif diperoleh hasil dari validasi ahli materi yang dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi pertama diperoleh skor 45 dengan hasil 93,75%. Validasi kedua, diperoleh skor 48 dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 kali. Tahap validasi pertama diperoleh skor 47 dengan hasil 97,92%. Validasi kedua, diperoleh skor 48 dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik dan dinyatakan layak tanpa revisi. Data penelitian diperoleh dari penyebaran angket yang disebarkan kepada responden yaitu guru berjumlah 4 orang diperoleh hasil persentase 85,55% sehingga dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil pengembangan *Game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam An-Nizham Kota Jambi dapat dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mendapat respon positif dari responden dengan hasil kategori sangat baik.

Kata kunci: *Game* Multimedia Interaktif, Perilaku Prososial, Tema Alam Semesta.

Abstract

This study aims to produce interactive multimedia game learning media to stimulate prosocial behavior on the theme of the universe in children aged 5-6 years at AN-Nizham Islamic Kindergarten, Jambi City. This type of research is development research (Research and Development) with the development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection instrument is a questionnaire. Data is processed using quantitative data analysis and qualitative data. In the feasibility test of Interactive Multimedia Games, the results obtained from the material expert validation were carried out twice. The first validation obtained a score of 45 with a result of 93.75%. The second validation, obtained a score of 48 with a percentage of 100% with a very good category. Furthermore, media expert validation was carried out twice. The first validation stage obtained a score of 47 with a result of 97.92%. The second validation, obtained a score of 48 with a percentage of 100% with a very good category and declared feasible without revision. Research data obtained from distributing questionnaires distributed to respondents, namely 4 teachers, obtained a percentage of 85.55% so that it was categorized as very good. Based on the results of the development of interactive multimedia games to stimulate prosocial behavior on the theme of the universe in children aged 5-6 years at An-Nizham Islamic Kindergarten, Jambi City can be declared feasible to use in learning activities and get a positive response from respondents with very good category results.

Keywords: *Interactive Multimedia Games, Prosocial Behavior, Universe Theme*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi perlahan-lahan telah

menyentuh semua sendi kehidupan. Masyarakat pada era ini sudah tidak asing dengan teknologi dan bahkan tidak sedikit

dari masyarakat menjadikan teknologi sebagai perlengkapan penunjang kehidupan. Perihal ini dapat dilihat dari pemakaian teknologi di bermacam bidang semacam ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, kesehatan serta lain sebagainya. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi disaat ini tidak lepas dari kedudukan pendidikan sebab pendidikan merupakan dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Yulianti, 2020:527).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Salsabila, 2021:124).

Perkembangan teknologi yang semakin maju, berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan saat ini. Majunya media pembelajaran berbasis teknologi dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran ini dapat membantu mempermudah pendidik menyampaikan materi ajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila, 2020:3).

Media pembelajaran diperlukan oleh guru dan peserta didik. Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran untuk peserta didik. Bentuk media pembelajaran dapat berasal dari apa saja meliputi semua alat dan benda penyalur ide, pesan dan gagasan dari yang mengirimkan kepada yang menerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik sedangkan penerima adalah peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi anak dalam pengembangan fikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik sehingga

terjadilah proses pembelajaran (Rupindah, 2022:50).

Media sebagai alat bantu pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran anak usia dini. Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini akan lebih bermakna apabila dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan ajar dari guru ke siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan mampu mengalihkan perhatian anak agar tidak cepat bosan saat belajar, selain itu media juga mampu meningkatkan konsentrasi anak dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Hanya saja dalam pelaksanaan pembelajaran daring seperti saat ini penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar masih sangat minim (Ayu, 2021:194-201).

Dalam menyampaikan sebuah pembelajaran yang tepat dan efisien salah satu caranya dengan mengembangkan sebuah teknologi multimedia berbasis interaktif. Multimedia interaktif dibuat untuk menunjang pembelajaran agar situasi belajar menjadi lebih kondusif dan mempermudah anak untuk menerima pembelajaran. Jika penggunaan teknologi berbasis interaktif tidak dipergunakan dalam sebuah media pembelajaran maka akan menyulitkan tenaga pengajar serta orang tua dalam memberikan sebuah pelajaran yang baik kepada anak (Arnada, 2018:393).

Penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan belajar mengajar mampu mengoptimalkan hasil akhir pembelajaran peserta didik. Hal ini dikarenakan penggunaan multimedia interaktif berbasis animasi bisa membuat peserta didik memusatkan perhatiannya kepada multimedia tersebut. Multimedia interaktif ini juga dapat menjadikan peserta didik lebih semangat untuk melaksanakan

pembelajaran. Selain mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, penggunaan multimedia interaktif ini juga bisa membuat peserta didik berpikir kritis. Multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif solusi yang bisa dimanfaatkan sebagai pembangkit minat dan juga antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta mempermudah mereka dalam memahami dan mencerna topik pelajaran yang di sampaikan (Wulandari, 2022:106).

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan anak pun bisa dimaknai sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi anak yang dibingkai dalam pendidikan, pembinaan terpadu, maupun pendampingan. Lingkungan secara alami dapat mendorong dan membentuk anak untuk mampu berinteraksi dan merespon berbagai kejadian yang didapati (Hidayati, 2021:105).

Menurut Amalia (2022:1502) Salah satu aspek perkembangan sosial adalah perilaku prososial. Perilaku prososial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk menolong orang lain, tanpa mempedulikan motif-motif si penolong (Husna, 2019:180). Perilaku prososial sangat berperan penting dalam membangun dan menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini dikarenakan setiap manusia dalam kesehariannya akan bertemu dengan banyak orang, menjalin dan membina hubungan sosial antar manusia. Untuk menjalin hubungan yang harmonis tersebut sangat diperlukan perilaku prososial. Sangat penting untuk mengajarkan anak perilaku prososial sejak dini. Keterlibatan dalam perilaku prososial pada usia kanak-kanak merupakan prediksi keterlibatan prososial pada usia dewasa nantinya (Amalia 2022:1502).

Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan perilaku prososial anak yakni dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif, salah satunya menggunakan media *power point*. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *power point* dengan menyertakan *Game* dan animasi yang menarik untuk anak usia dini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Guru dapat menggunakan didesain gambar dan animasi yang menarik dan menyenangkan sehingga anak senang dan dengan mudah menyerap informasi yang diajarkan (Munawaroh et al, 2021-1165).

Penggunaan multimedia interaktif *power point* dapat dimaksimalkan dengan memasukkan dengan *Game* interaktif di dalamnya atau dapat juga disebut dengan *Game* edukasi. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah *Game* edukasi. *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan unsur pemberian nilai (*scoring*), waktu, dan suatu umpan balik di dalamnya dengan konten pembelajaran materi pengenalan *tools-tools coreldraw*. *Game* edukasi merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan menggunakan *Game* edukasi, tidak hanya tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Kobi, 2023:3).

Salah satu pembelajaran yang diajarkan kepada anak usia dini adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Sofyan, 2018:76).

Pembelajaran tematik yang diajarkan kepada anak usia dini salah satunya adalah tema alam semesta. Tema alam semesta meliputi pengenalan anak terkait dengan benda-benda langit termasuk bumi dan isinya, gejala alam, dan benda alam. Umumnya, pembelajaran mengenai alam semesta dapat dipelajari melalui buku ensiklopedia, Namun karena keterbatasan usia dan perkembangan anak usia dini, tentu anak usia dini belum mampu membaca dan memahaminya buku ensiklopedia, sehingga perlu alternatif yang lebih efektif untuk mengenalkan alam semesta. Adanya media belajar berupa multimedia interaktif dinilai lebih tepat digunakan guru untuk mengajarkan alam semesta kepada anak-anak usia dini (Sari dkk, 2022: 208)

Pada tahap perkembangan anak usia dini, karakteristik yang paling menonjol adalah bahwa anak usia dini belum dapat berpikir secara abstrak. Segala sesuatu dipahami anak sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri dan segala sesuatu yang bersifat konkrit. Artinya anak akan mudah memahami konsep yang dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut (Khadijah, 2016:39). Sedangkan pembelajaran alam semesta berisikan benda-benda langit termasuk bumi dan isinya, gejala alam, dan benda alam dimana tidak seluruhnya dapat dilihat dan dialami langsung oleh anak-anak, sehingga besar kemungkinan anak akan sulit mengkonstruksikan dan memahami penjelasan guru.

Adanya multimedia interaktif yang tepat dan menyenangkan akan dapat mengenalkan kepada anak tentang benda-benda langit, gejala alam, dan benda alam karena desain yang menarik karena menyesuaikan karakteristik perkembangan anak dan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran ini ditujukan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak sehingga proses interaksi

komunikasi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna namun tetap menyenangkan (Munawaroh, 2021:1165).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di TK Islam An-Nizham Kota Jambi pada tanggal 27 September 2023, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan guru yaitu menggunakan metode pembelajaran seperti tanya jawab, belajar lewat cerita dan juga sudah menggunakan metode pembelajaran multimedia linear berupa menampilkan video pembelajaran menggunakan infokus pada hari Jumat, tetapi belum maksimal dikarenakan kebanyakan dari anak tersebut tidak fokus pada video yang diputar. Selain itu, penggunaan *microsoft powerpoint*, biasanya guru hanya menggunakannya untuk menampilkan beberapa slide sederhana gambar dan teks yang berisi point-point penting untuk menjelaskan gambar yang ada. Terkait dengan perilaku anak, terdapat berbagai perilaku yang tidak menunjukkan perilaku prososial seperti anak yang tidak mau meminjamkan pensi kepada temannya, tidak mau berbagi alat main, tidak membantu teman yang sedang kesulitan dalam hal ini anak terjatuh, tidak mau bergantian pada saat mencuci tangan bersama, fokus anak masih pada diri sendiri, dan tidak menghiraukan teman sekelompoknya dan tidak peduli dengan temannya yang sedang bersedih. Berbagai perilaku yang diperoleh dari hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa perilaku prososial yang belum tampak pada diri anak TK Islam An-Nizham Kota Jambi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *Game* multimedia interaktif dengan menggunakan *microsoft powerpoint* untuk dapat menstimulus perilaku prososial pada anak. Sehingga penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perilaku Prososial Tema

Alam Semesta pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi”.

METODE PENELITIAN

Penelitian Pengembangan atau biasa disebut R&D merupakan metode penelitian ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan pada penelitian ini di orientasi dari model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Materi yang akan digunakan pada *Game* multimedia interaktif disusun dengan mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran dan disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yang terdiri dari KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan pokok materi pembelajaran yang berpedoman pada RPPH TK Islam An-Nizham Kota Jambi. Jenis data yang diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrument penelitian non-tes berupa angket dan wawancara. Data yang telah terkumpul secara deskriptif akan diolah dan dianalisis menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dimana model ini terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap awal yang dilakukan peneliti ialah Analisis (*Analyze*), dimana pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku sosial pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan analisis kebutuhan, anak perlu mempelajari

perilaku sosial agar anak dapat belajar bertingka laku sesuai dengan harapan, mampu memainkan peranan sosial yang bisa diterima kelompoknya, dapat mengembangkan sikap sosial yang baik terhadap lingkungannya, dan mampu menyesuaikan diri secara baik, sehingga anak dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. Tema pembelajaran yang diangkat pada media ini adalah Tema Alam Semesta. Aplikasi yang digunakan dalam analisis media adalah *Microsoft PowerPoint* dan *ClassPoint*.

Setelah melaksanakan tahap analisis, tahapan kedua yaitu Rancangan (*Design*), dimana pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tahapan membuat jadwal penyusunan, pembuatan *Flowchart*, dan pembuatan *Story Board*. Pada tahapan Pengembangan (*Development*), peneliti mulai membuat *game* multimedia interaktif berdasarkan acuan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat, serta hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli materi *game* multimedia interaktif dilakukan sebanyak 2 tahap. Tahap pertama diperoleh skor 45 dengan hasil 93,75% dengan kesimpulan produk layak digunakan dengan 3 revisi, yaitu isi *game* harus menyesuaikan indikator dan *game* dibuat dengan menggunakan 9 level sesuai dengan indikator perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun. Kemudian pada tahap validasi kedua, diperoleh skor 48 dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik. Produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi.

Hasil validasi ahli media *game* multimedia interaktif juga dilakukan sebanyak dua tahap. Tahap pertama diperoleh skor 47 dengan hasil 97,92% dengan kesimpulan produk layak digunakan dengan 3 revisi, yaitu penyesuaian gambar yang digunakan dalam media, penyusunan tulisan, dan video harus disesuaikan. Kemudian pada tahap validasi kedua, diperoleh skor 48 dengan persentase

100% dengan kategori sangat baik. Produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi.

Pada tahap Pelaksanaan (*Implementation*), produk yang telah direvisi dan sudah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya diaplikasikan langsung kepada anak-anak TK Islam An-Nizham Kota Jambi. Prinsip-prinsip pembelajaran di TK harus bersifat belajar seraya bermain, oleh karena itu kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik berupa *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial anak dengan tema alam semesta.

Pada tahap Evaluasi (*Evaluation*), hasil angket responden telah diisi oleh 4 guru selaku responden diperoleh skor total sebesar 219 dengan persentase 85,55% sehingga dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *game* multimedia interaktif dengan alam semesta yang telah diberi penilaian oleh guru dapat diimplementasikan atau diaplikasikan oleh guru kepada anak usia dini 5-6 tahun untuk menstimulasi perilaku prososial. Dengan demikian, guru dapat menggunakan media *game* multimedia interaktif pada pembelajaran berikutnya agar anak-anak dapat berkembang pada perilaku prososialnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap Analisis (*Analyze*), dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, materi, dan

media. Tahap Rancangan (*Design*), dilakukan jadwal penyusunan, pembuatan *Flowchart*, dan pembuatan *Story Board*. Tahap Pengembangan (*Development*), peneliti membuat *game* multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan *ClassPoint*, serta hasil validasi ahli materi dan ahli media. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*), produk yang telah divalidasi selanjutnya diaplikasikan langsung kepada anak-anak di dalam kelas. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), dilakukan analisa hasil respon guru sebagai responden.

2. Hasil validasi ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap dengan skor akhir mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, *Game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi dinyatakan layak digunakan.
3. Hasil respon guru yang telah diisi oleh 4 guru TK Islam AN-Nizham Kota Jambi diperoleh skor total sebesar 219 dengan persentase 85,55% sehingga dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *game* multimedia interaktif dengan alam semesta yang telah diberi penilaian oleh guru dapat diimplementasikan atau diaplikasikan oleh guru kepada anak usia dini 5-6 tahun untuk menstimulasi perilaku prososial.

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 Islam AN-Nizham Kota Jambi serta orang

tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., et al. (2022). Pengembangan Media *Game* Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3). 1501-1513.
- Amini, Y., & Ipah., S. (2016). Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *E-Journal EPI*. 3(2).222-230.
- Arikunto, Suharsini. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arnada, Z.,E., et al. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*. 1(5). 393-400.
- Ayu, N., K & I.B. Surya, M. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9(2). 194-201.
- Cahyadi, Rahmat. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*. 3(1).
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81-87.
- Dianita, S., et al. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 5(9). 1277-1283.
- Diningsih, A., & Naniek Sulistya Wardani. (2021). Pengembangan *Game* Mari Belajar untuk Mencapai Ketuntasan Belajar Pembelajaran Tematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.3(2). 539-548
- Faridah, N. (2021). Implementasi Teknik Modeling untuk Mengembangkan Perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun. *JURNAL LENTERA ANAK*, 2(02).
- Fatmawati, dkk. (2021). *Pembelajaran Tematik*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fauzi, A., et al. (2021). Pelatihan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Dan Siswi Smp Bina Mulia. *Jurnal Abdi Masyarakat*. 2(2). 24-32.
- Fikri, H., & Ade S., M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hewi, La. (2020). Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari. *Jurnal Paudia*. 9(1), 72-82.
- Hidayati, Sri. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Kanaka Media
- Husna, W., Fahmi, R., & Kurniawan, R. (2019). Hubungan kebersyukuran dengan perilaku prososial pada mahasiswa. *Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam*, 10(2), 179-188.
- Indrawan, I. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa tengah: Pena Persada.
- Indriyani, I., et al. (2022). Pemanfaaaatan Microsoft PowerPoint dalam Membuat E-book untuk Mendukung Pembelajaran di Era 5.0. *Jubah Raja (Jurnal Bahasa*,

- Sastra, dan Pengajaran*). 1(2). 89-96.
- 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.
- Juanda, Anda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu Teori & Praktik Pembelajaran Teatik Terpadu Beorientasi Landasan Filosofis Psikologis dan Pedagogis*. Cirebon: CV Confident.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kobi, M. A., Koniyo, M. H., & Yusuf, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 1-9.
- Kushernanda, N. R., Pratitis, N. T., & Arifiana, I. Y. (2023). Perilaku Prososial Remaja: Bagaimana Peran Kelekatan Orangtua? *Provita: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 16(1), 32-40.
- Lestari, R. (2013). Keluarga: Tempat Proses Belajar Perilaku Prososial. *Prosiding Seminar Nasional Parenting 2013*, 61–73. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/3992?show=full>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*. 14(1). 1-12.
- Megawati, E & Herdiyanto, Y. K. (2016). Hubungan antara perilaku prososial dengan psychological well-being pada remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1).
- Mukaromah, L. (2019). Pembelajaran Berbasis Alam dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini (Studi Analisis di TK Jogja Green School). In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 4, pp. 397-404).
- Munawaroh, H, et al. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2). 1164-1172.
- Mustofa, dkk. (2018). *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Najuah et al. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nur F, L, A. (2022). *Teori Dasar Memahami Perilaku*. Tulungagung: Geupedia.
- Paggara, Hamzah., et al. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prima, E. (2018). Upaya Guru dalam Menumbuhkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 13(2), 191–203.
- Rahmawati, I. (2022). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rejekiingsih et al. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Di

- SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 9(2). 167-185
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 452-465.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 51-61.
- Salsabila, U. H. & Agustian, N., (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Saputra, B. (2021). *Best Praticice Penelitian Pengembangan (Research Deveploment) bidang Manajemen IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Sari, N. K. D. M. W., Mayuni, D., & Ambara, D. P. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Tema Alam Semester Sub Tema Benda Langit Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2).
- Setiyanto, S. (2023). Pandangan Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Dokumentasi Kebidananmenggunakan Classpoint. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 5(1), 69-78.
- Shadiqi, M. A. (2018). Perilaku Prososial. Dalam A. Pitaloka, Z. Abidin, & M. N. Milla (Eds.), *Buku psikologi sosial, pengantar teori dan penelitian* (227-260). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sofyan, Hendra. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peingkatannya*. Jakarta: CV Informedika.
- Solietijadi et al. (2022). Desain Pembelajaran Alam Semester Anak TK Menggunakan AR Dengan Teknik Markerless. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. 15(1). 105-112.
- Sopacua, E. E. D., & Rahardjo, M. M. (2020). Analisa pembelajaran tematik dalam pendidikan anak usia dini. *Satya Widya*, 36(1), 64-76.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukayat & Wulandari, S. (2019). *Pembelajaran Tematik di SD*. Sleman: PPPPTK Matematika.
- Sukayati, S., & Sri, W. (2019). *Pembelajaran tematik di SD*.
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Surjono, Herman, D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*.
- Syah, M, A & Hadi., I. (2022). Menumbuhkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Cerita Anak Di Youtube. *JCE (Journal of Childhood Education)*. 6(1). 236-248.
- Tegeh, I, M., et al. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Watri, Gimin., & Suarman. (2023). *Desaian dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Pekannbaru: Taman Karya.

- Wibawanto, Wandah (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulat Kreatif.
- Widyastuti, R & Listia S. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Informatika dan Komputer*. 22(1). 95-100.
- Wiyani, N. A. (2014). Psikologi perkembangan anak usia dini. *Yogyakarta: Gava Media*, 195.
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Indonesia. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 102-108.
- Yulianti, A & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*. 5(1).527-533.