

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TEMA
HEWAN PELIHARAAN UNTUK
ANAK KELOMPOK A**

SKRIPSI

Oleh

FACHRI RAMADHAN.AR

NIM : 06141381621034

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA PALEMBANG**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TEMA HEWAN
PELIHARAAN UNTUK ANAK KELOMPOK A**


SKRIPSI

SKRIPSI


oleh
Fachri Ramadhan. AR
NIM : 06141381621034
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1


Drz. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2


Dr. Sri Sumarni, M.P.d.
NIP. 195901011986032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,


Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TEMA HEWAN
PELIHARAAN UNTUK ANAK KELOMPOK A**

SKRIPSI

oleh

Fachri Ramadhan. AR

NIM: 06141381621034

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

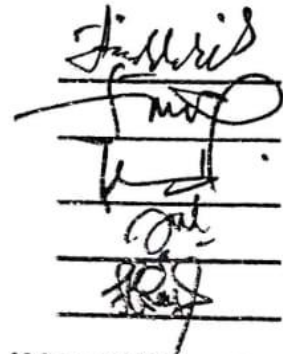
Telah diujikan dan lulus

Hari : Senin

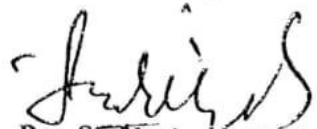
Tanggal : 29 Maret 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
3. Anggota : Dra. Hasmaleua, M.Pd
4. Anggota : Makyumi Rantina, M.Pd
5. Anggota : Febriyanti Utami, M.Pd



Palembang, 29 Maret 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : FACHRI RAMADHAN.AR

NIM : 06141381621034

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh- sungguh bahwa skripsi yang berjudul

“Pengembangan Media Audio Visual Tema Hewan Peliharaan Untuk Anak Kelompok A ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2021

Yang membuat pernyataan,

FACHRI RAMADHAN AR
NIM 06141381621034

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Tema Hewan Peliharaan Untuk Anak Kelompok A

Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono, M. A Ibu Dr. Azizah Husain, M.Pd ketua jurusan pendidikan, dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku koordinator program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada dosen PG-PAUD yaitu Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Maret 2021

Penulis

FACHRI RAMADHAN AR

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ **Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW**
- ❖ **Kedua orangtua tercinta Ayah (Arpan) dan Ibu (Rusna) terima kasih yang tak terhingga yang selalu mendoakanku, memberi semangat serta kasih sayang selama ini.**
- ❖ **Saudara-saudaraku, Rizky Jannita Ar terima kasih atas semua dukungan dan doanya selama ini.**
- ❖ **Dosen Pembimbing Dra. Syafdaningsih dan Dr. Sri Sumarni, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.**
- ❖ **Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD**
Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd
Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd
Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd Ibu
Febriyanti Utami, M.Pd Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
- **Staf Karyawan FKIP, Ibu Anggi, Ibu Kiki dan Pak Marta.**
- ❖ **Sahabat seperjuangan Erni Cahaya Khai Indah Muffidatul Ummah Karina Utami Ledi Diana Nurbaiti Asri Rafika Az Zahra**
Rani Faizatul Aimah , Muji Kurnia , dan Sofiati, Dini Anggareni .
- ❖ **Adik tingkat angkatan 2017, 2018, 2019.**
- ❖ **Almamater kuning kebangganku**

MOTTO

“Just do it and belive”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
PERSEMBAHAN SKRIPSI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	5
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	5
2.1.1.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	6
2.1.1.4 Jenis Media Pembelajaran	8
2.1.1.5 Bentuk Bentuk Media Audio Visual.....	14
2.1.1.6 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Audio Visual	14
2.2 Hakikat Perkembangan Sosial Emosional	17
2.2.1 Hakikat Anak Usia Dini.....	17
2.3.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	18
2.4 Pengertian Valid.....	19
2.4.1 Pengertian Praktis	25
2.5 Penelitian Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	23
3.1.1 Jenis Data	23
3.2 Expert Review.....	24
3.2.1 Teknik Observasi	24
3.2.2 Perancangan (Design)	26
3.3 Evaluasi (Evaluation)	24

3.3.1 Analisis Data Observasi	24
3.3.2 Perancangan (Design)	24
3.3.3 <i>One-To-One Evaluation</i>	25
3.3.4 <i>Small Group Evaluation</i>	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4.1 Walkthrough	26
3.4.2 Observasi	28
3.4.3 Wawancara	29
3.5 Teknik Analisis Data	29
3.5.1 Analisis Data Walkthrough	31
3.5.2 Analisis Data Observasi	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	34
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan	34
4.1.2.1 Membuat Materi	34
4.1.3 Hasil Tahapan Pengembangan	35
4.1.3.1 Tampilan Awal	35
4.1.3.2 Tampilan Isi	36
4.1.3.3 <i>One-To-One Evaluation</i>	40
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	41
4.2 Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel Tabel Pengumpulan Data	26
Tabel Kisi kisi Instrumen Validasi Materi	27
Tabel Kisi kisi Instrumen dan instrument praktis	28
Tabel kategori Nilai Validitas	29
Tabel Nilai Hasil Materi dan Media	30
Tabel Nilai Hasil Observasi Anak Dan Guru Terhadap	31
Tabel Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	36
Tabel Hasil Penilaian Validator Materi Setelah perbaikan	38
Tabel Hasil Validator Media	41
Tabel Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	42

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Audio Visual tema binatang peliharaan yang valid dan praktis untuk anak TK kelompok A. Jenis penelitian ini yaitu Pengembangan dengan model ADDIE dan modifikasi evaluasi formatif Tessmer. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi serta evaluasi. Pada tahap evaluasi menggunakan evaluasi dari Tessmer terdiri dari empat tahap, yaitu self evaluation, expert review, one-to-one-evaluation, small group evaluation. Teknik pengumpulan data terdiri dari walkthrough dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 89% dan validitas media sebesar 83%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Subjek dalam penelitian ini ada tiga orang one to one evaluation anak dengan hasil 90% dan tahap small group evaluation dan subjek penelitian berikutnya ada sembilan orang anak dengan hasil 91%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, sesuai dengan indikator penilaian observasi dan teori kepraktisannya Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan produk seperti media Audio Visual tema hewan peliharaan dapat dikategorikan sangat valid dan praktis layak digunakan anak kelompok A.

Kata Kunci : *Pengembangan , Media Audio-Visual, Anak usia dini*

ABSTRAK

This study aims to produce audio visual media with pet themes that are valid and practical for group A kindergarten children. This type of research is development with the ADDIE model and modification of Tessmer's formative evaluation. The ADDIE development model has five stages, namely analyze, design, develop, implement and evaluation. At the evaluation stage using Tessmer's evaluation consists of four stages, namely self-evaluation, expert review, one-to-one-evaluation, small group evaluation. The data collection technique consisted of a walkthrough and observation. The results showed that the validity of the material was 89% and the validity of the media was 83%, the average product validity was 95% with the very valid category. The subjects in this study were three children one to one evaluation with 90% results and the small group evaluation stage and the following research subjects were nine children with 91% results, both of which obtained an average of 90% with a very practical category, in accordance with Based on the results of the study, it can be concluded that products such as Audio Visual media with pet themes can be categorized as very valid and practical to be used by group A.

Keywords: Development, Audio-Visual Media, Early

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini merupakan masa yang penting dan mendasar disepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka yang selalu aktif dan merasa ingin tahu terhadap apa yang di lihat, didengar dan dirasakan selalu bereksplorasi dan belajar. Menurut *national association for the education of young children* anak usia dini adalah anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun (Susanto, 2018:1). anak usia dini merupakan pribadi yang mempunyai karakter yang sangat unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.

Menurut Suyadi (2017) menyatakan bahwa periode emas berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun. Masa keemasan jangan sampai terlewatkan, pada masa ini dibutuhkan stimulasi yang tepat pada seluruh aspek perkembangan yang terdiri dari kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, agama dan moral sehingga anak dapat berkembang secara maksimal.

Pada era globalisasi ini pengembangan daya pikir terhadap seorang anak harus ditanam sejak usia dini. hal ini disebabkan karena daya serap otak anak sangat baik pada usia 1-5 tahun. Salah satu hal yang dapat mendukung daya serap otak anak adalah dengan melalui pendidikan. Banyak lembaga pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK) sudah mulai memperkenalkan jenis-jenis hewan. Untuk saat ini masih sangat banyak anak-anak yang tidak mengerti dan paham tentang pengenalan hewan darat, udara dan laut. Seiring dengan perkembangan teknologi oleh karena itu penting bagi pendidik untuk mengembangkan teknologi tersebut sebagai sebuah media pembelajaran. (Kiki Firmantoro:2016) merupakan kombinasi dari audio(melalui pendengaran) dan visual (melalui penglihatan) dengan memanfaatkan media ini memiliki peranan yang penting dalam memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. media yang digunakan harus menggunakan pendekatan audio dan visual agar anak tidak merasa jenuh ketika kegiatan pembelajaran (Radhiyatul:2017). menurut Sanjaya dalam bukunya media Audio Visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur

gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. kelebihan ini

yang menyebabkan tampilan Audio Visual lebih dinamis dan menyenangkan bagi penggunaannya, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dan menjadikan pembelajaran menjadi tidak monoton. penggunaannya media Audio Visual melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio) dan mata (visual), yang memungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti (Hasanah,2020).

Anak usia 4-6 tahun, yang mulai memasuki masa *preschool* memiliki banyak keuntungan dalam hal kognitif anak bila dilakukan lewat permainan- permainan setiap bentuk kegiatan permainan anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kemampuan kepribadiannya dan juga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitif.

perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. (Khadijah,2020:11).

Media *Audio Visual* anak dapat melibatkan berbagai panca indera dan organ tubuh seperti telinga (audio) dan mata (visual), anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan pikirkan anak juga bisa memperaktekkan keterampilan dan mengembangkan dirinya sendiri sehingga anak mendapatkan kepuasan dalam kegiatan pembelajaran. perkembangan kognitif anak taman kanak-kanak harus dikembangkan sejak dini, sebab apabila tidak dikembangkan dapat mengakibatkan kesulitan dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan need analysis melalui wawancara, dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, pertama di TK Elektrina Kertapati Palembang pada bulan Januari 2019 di peroleh informasi dari guru, guru di TK Elektrina Kertapati Palembang belum menerapkan pembelajaran dengan media audio-visual. Tetapi mereka menggunakan yang masih manual yaitu balok, puzzle, platisin. TK Pembina 2 Palembang pada bulan februari 2019 peneliti memperoleh informasi di kelas alat permainan yang di gunakan dalam ruangan yaitu lego, balok binatang, boneka jari plastisin, dan menganyam. Melalui informasi yang peneliti dapatkan dari masing-masing Taman Kanak-kanak tersebut memiliki kendala yang berbeda-beda yaitu kurangnya alat bermain untuk

membantu proses pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran terdapat kendala dalam pelaksanaannya seperti keterbatasan media yang guru pakai ketika mengajar karna semua anak TK belum memiliki alat-alat teknologi dan membantu perkembangan anak ,anak langsung melihat media yang di sediakan melihat media yang di sediakan dan meningkatkan daya Tarik mengetahui pelajaran tema binatang dan menimbulkan semangat anak untuk lebih mengenal dan mencintai binatang dan anak bisa mendengar macam – macam suara binatang . Oleh karena itu peneliti mengambil judul Pengembangan Media Audio Visual Tema Hewan Peliharaan Untuk Anak Kelompok A

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah mengembangkan Media Audio Visual Tema Hewan Peliharaan Untuk Anak Kelompok A yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Media Audio Visual Tema Hewan Peliharaan Untuk Anak Di Kelompok A yang praktis ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan di teliti,maka tujuan penelitian ini di maksudkan untuk mengetahui tentang:

1. Untuk menghasilkan media audio visual tema hewan peliharaan untuk untuk anak kelompok A valid
2. Untuk menghasilkan media audio visual tema hewan peliharaan untuk anak kelompok A praktis

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Secara teoritis pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media Audio Visual untuk anak usia dini di kelompok A. selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

Bagi anak didik mendorong semangat belajar anak didik terhadap kemampuan kognitif anak melalui media Audio Visual

1. Bagi Guru

Memudahkan guru dan membangkitkan kreatifitas guru dalam menerapkan media Audio Visual untuk kemampuan kognitif anak di kelompok A

2. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu sekolah melalui pengembangan media Audio Visual untuk kemampuan kognitif anak di kelompok

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Nur. Penerapan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Di TK Kartika 11 -26 Bandar Lampung. 2019. diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id>. Pada tanggal 25 oktober pukul 01.50*
- Ahmad Susanto. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 13.*
- Anwar Chairul,. (2017). Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer. Yogyakarta: Ircisod.*
- Anwar, Chairul. (2014). Hakikat Manusia dalam Pendidikan. UIN Sunan Kalijaga SukaPress. hlm. 73*
- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. JURNAL OBSESI Journal of Early Childhood Education, 1(2), 111–117.*
- Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Ayu Suryaningsih, Ni Made dkk. Implementation of Game-Based Thematic Scienc Approach in Developing Early Childhood Cognitive Capabilities, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini) , 2018*
- Bambang Sujiono Dan Yuliani Nurani Sujiono. (2013). Menu Pembelajaran Anak Usia Dini, (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia), h, 1.1*
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.*

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran) Edisi ke-2 Revisi*. Yogyakarta : Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Fadlillah, M. (2014). *Eduatainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fauziddin, M. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Kegiatan Membilang dengan Metode Bermain Media Kartu Angka* . *AUDI*, 1(2), 60–70.
- Galuh Yuliasih. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Audio Visual Anak Usia 5-6 Tahun Di TK PKK Bener Kecamatan Tegalrejo* . 2017 diakses dari [http://eprints.Uny.ac.id / 51953/1/Galuh%20Yuliasih %20C_12111244023](http://eprints.Uny.ac.id/51953/1/Galuh%20Yuliasih%20C_12111244023). Pada tanggal 25 oktober 2019 Pukul 15.50
- Gita, Tita Norma & Julianto. (2016). *Pengaruh Kegiatan Kirigami Geometri Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B*. *Jurnal Paud Teratai*. Volume 05 Nomor 02 Tahun. 142-148.
- Helmawati.2015. *Mengenal dan memahami PAUD*.Bandung: PT. Remaja
- Rosdakarya Ihsana El-Khuluqo.2015. *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan Taman Anak*.Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Khadijah.2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing

Khoiroh, W, D & Maureen, Y, I. (2017) Pengembangan Media Audio Visual Sederhana Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenali suara Hewan Pada Anak Kelompok B Di TK Perwanda Kediri.

Latief, M., Zulkhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.

Mulyasa. (2017). Manajemen paud. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mursid.(2015). Belajar dan Pembelajaran PAUD.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Mushlih, A. (2018). Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD. Jawa Tengah: Penerbit Mangku Bumi.

Mustika,Y& Nurwidangsih,L. 2018. Pengaruh Percobaan Sains Anak Usia Dini Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Kartika Siwi Pusdikpal Kota Cimahi. Jurnal Obsesi (Jurnal Of Early Childhood Education,2(1),94-101.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tanggal 17 September 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Radiya, (2018). Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Kemampuan Anak Mengenal Konsep Angka Kelompok B di PAUD Terpadu Tarbiyatul Athfal UIN Antasari Banjarmasin. Jurnal Pendidikan, (1), vol. 2

Rahyubi, Heri. Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa Media 2016

- Ramdani, I. (2014). *Pengembangan Media Dengan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Memfasilitasi Pencapaian Literasi Matematika Kelas VII. Jurnal Pendidikan Matematika (1), vol 1.*
- Rita Eka Izzaty, *Perilaku Anak Prasekolah*, (Jakarta: Gramedia, 2017), hlm. 76-77.
- Saluky. (2016). *Pengembangan Media Matematika Berbasis Web Menggunakan wordpress. Jurnal Matematika, 5(1).*
- Sarmanu. 2017. *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Statistika*, Surabaya: Airlangga University Press.
- Setiawan, M. (2017). *Pengembangan Media*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan : Research and Development (3rd ed: S. Y. Suryandari, Ed)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. (2013). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti. h. 143
- Suryana, D. (2016). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Suryati, & Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Syamsu Yusuf LN, Psikologi Perkembangan Anak & Remaja, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014)

Uswatun, Nurul. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Melalui Kegiatan Meronce Biji-bijian Di Kelompok Bermain, (Jurnal Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), h. 2.

Wati, & Rima. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Jogjakarta: Kata Pen

