

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOPUTA
(KOTAK PUTAR KATA) ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

oleh:

Hamy Azzahra

NIM: 06141382025083

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOPUTA
(KOTAK PUTAR KATA) ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

oleh:

Hamy Azzahra

NIM: 06141382025083

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



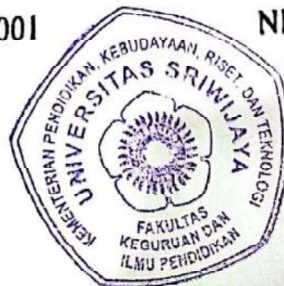
Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP 196112251988032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP 198906212019032017



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOPUTA (KOTAK
PUTAR KATA) ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Hamy Azzahra

NIM : 06141382025083

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengetahui :

Pembimbing.



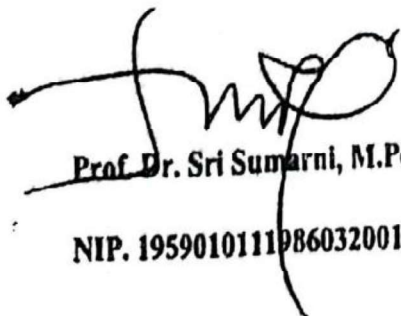
Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP. 196112251988032001

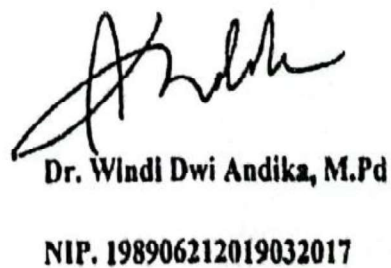
Mengetahui,

Ketua Jurusan

Koordinator Program Studi PGPAUD



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 1959010111986032001



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOPUTA
(KOTAK PUTAR KATA) ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Hamy Azzahra

NIM : 06141382025083

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 7 Maret 2024

TIM PENGUJI :

Pembimbing

: Dra. Rukiyah, M.Pd



Penguji

: Taruni Suningsih, M.Pd



Palembang, 7 Maret 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hamy Azzahra

NIM : 06141382025083

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif KOPUTA (Kotak Putar Kata) Anak Usia 5-6 Tahun” ini adalah benar-benar karya saya 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. Apabila di kemudian 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, Februari 2024

Yang membuat pernyataan



Hamy Azzahra

NIM. 06141382025083

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif KOPUTA (Kotak Putar Kata) Anak Usia 5-6 Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Pembimbing skripsi ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. serta kepada ibu Taruni Suningsih, M.Pd selaku validator materi dan ibu Rina Rahayu Siregar, M.Psi selaku validator media atas segala bimbingan yang diberikan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A, selaku Dekan FKIP Unsri, ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd etua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah beserta para guru PAUD Ceria Palembang, dan teman-teman seperjuangan HMPAUD 2020 serta semua pihak yang telah memberikan bantuan 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, Februari 2024

Hamy Azzahra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur Kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Ridhonya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis mempersembahkan karya ini untuk yang tercinta dan terkasih dengan mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

1. Untuk ibu dan bapakku, bapak Joko Sutopo dan ibu Sepriati terima kasih telah merawat dan membesarkan anakmu sehingga menjadi anak yang pemberani, mandiri dan tangguh. Terima kasih bapakku sayang yang sudah sangat berjuang memberikan Pendidikan yang tinggi kepada anak-anak bapak dan ibu meskipun banyak berbagai macam cobaan dan rintangan, tapi alhamdulillah anakmu bisa menyelesaikan S1. Terima kasih ibuku sayang yang sudah banyak mendoakan dan merestui segala sesuatu yang kujalani. Doakan semoga anakmu yang ke-3 ini bisa melanjutkan kuliah S2 bahkan S3 agar bisa membanggakan ibu dan bapak. Terima kasih telah menjadi penyemangat dan motivasi terbesar dalam hidupku, Semoga Allah selalu memberikan Kesehatan, keselamatan dunia dan akhirat dan selalu dilindungi oleh Allah SWT.
2. Mas Irsan Faddullah, terima kasih untuk masican yang telah memberikan support dalam bentuk apapun itu, maafkan adikmu yang banyak merepotkan terutama dalam keuangan dan lain-lain. Semoga adikmu bisa segera membalas kebaikanmu dikemudian hari. Ayuk Suly, Adik Rapi dan Yuk Weni serta semua keponakan mami tersayang terima kasih juga sudah memberikan semangat dalam berbagai macam bentuk dukungan.
3. Untuk Ibuwat, terima kasih telah Ikhlas membantu dalam bentuk materi yang tidak pernah diperhitungkan oleh bukwat sehingga menjadi salah satu penyemangat dalam menggapai gelar sarjana Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini
4. Untuk teman-teman seperjuanganku Della Stevany, Putri Salsabila, Tri Meiliani, Putri Indra Sari dan Ghinah Raniah Salsabila terima kasih telah menjadi teman yang baik, yang berjuang Bersama-sama, yang sangat-sangat

- seru. Semoga kita semua bisa menjadi orang yang sukses dan kaya serta mendapatkan pendamping hidup yang diinginkan, semoga kita tetap bisa berteman sampai maut memisahkan dan bisa tetap kumpul-kumpul bersama.
5. Dosen pembimbing, ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah memberikan motivasi, kritik dan saran yang sangat-sangat bermanfaat untukku. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran menuju gelar sarjana ini.
 6. Dosen validator, ibu Taruni Suningsih, M.Pd dan ibu Rina Rahayu Siregar, M.Psi yang merupakan beberapa dosen favoritku selama berkuliah. Terima kasih telah memberikan bimbingan kritik, saran dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 7. Bapak dan ibu Dosen pengajar di Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sriwijaya terima kasih atas ilmunya dan bimbingan yang telah diberikan. Terimakasih kepada ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., bunda Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., ibu Febriyanti Utami, M.Pd., dan bapak Dr. Duano Sapta Nusantara, M.Pd yang sangat-sangat menjadi motivasiku dari awal bertemu sehingga bersemangat dalam belajar hal-hal baru.
 8. Seluruh staff karyawan/karyawati FKIP. Terkhusus admin PG-PAUD yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan.
 9. Terimakasih untuk Kepala Sekolah, guru dan staff serta anak-anak PAUD Ceria Palembang. Terimakasih bapak Arjuna, S.Pd, kak Bahrul Arkani Arifin, S.T., bunda ana, bunda istin dan bunda bela yang telah bersedia memberi izin, membantu dan mendukung segala kegiatan selama pelaksanaan penelitian sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
 10. Terimakasih almamater kuning kebanggaanku.

Motto :

“Perempuan harus pintar, cerdas, dan mandiri, karena perempuanlah yang akan melahirkan generasi emas yang berkualitas”

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
PRAKATA.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
BAB I.....	x
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	5
2.1.1. Pengertian alat permainan edukatif.....	5
2.1.2. Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	5
2.2. Hakikat AUD.....	10
2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	11
8.3. Alat Permainan Edukatif (APE).....	15
2.3.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	15
2.3.2 Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE).....	15
2.3.3 Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE).....	16
2.3.4 Langkah-Langkah Permainan KOPUTA (Kotak Putar Kata).....	17
8.4. Penelitian Relevan.....	18
BAB III.....	22
METODE PENELITIAN.....	22
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.1 <i>Walkthrough</i>	22
3.2.2 Observasi.....	24
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	25
C. Desain Penelitian.....	25
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.2 Pembahasan.....	37

BAB V.....	41
KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1. KESIMPULAN.....	41
5.2. SARAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Validasi Materi.....	20
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Validasi Media.....	21
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Observasi Penilaian Anak Terhadap Alat Permainan Edukatif Menstimulasi Perkembangan Bahasa Permulaan.....	22
Tabel 3.4 Kategori Nilai Validasi Materi/Desain.....	25
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Materi/Desain.....	26
Tabel 3.6 Nilai Kepraktisan Terhadap Penggunaan Media Interaktif Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok B.....	27
Tabel 3.7 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok B.....	28
Tabel 4.1 Penilaian Validator Materi.....	34
Tabel 4.2 Penilaian Validator Media.....	35
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....	36

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Media KOPUTA.....	32
------------------------------	----

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media.....	52
Lampiran 2 Usul Judul	64
Lampiran 3 Kartu Bimbingan.....	65
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Sekolah.....	68
Lampiran 5 Surat Kedinasan.....	69
Lampiran 6 Observasi Wawancara.....	70
Lampiran 7 Data yang Diperoleh.....	74
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	76
Lampiran 9 SK Penelitian	77
Lampiran 10 SK Pembimbing	78
Lampiran 11 Bukti Submit Jurnal.....	80
Lampiran 12 Surat Pengecekan Plagiarisme.....	81
Lampiran 13 Cek Plagiat.....	82

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOPUTA (KOTAK PUTAR KATA) ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh :

Hamy Azzahra

NIM : 06141382025083

Pembimbing : Dra. Rukiyah, M.Pd

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif KOPUTA (kotak putar kata) anak usia 5-6 tahun yang dilaksanakan di PAUD Ceria Palembang. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan *research and development* (RnD) dengan modifikasi model evaluasi *tessmer*. tahap One-To-One Evaluation, dan tahap Small Group Evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan walkthrough dan observasi, Hasil expert review validitas materi diperoleh sebesar 96,42% dengan kategori sangat valid dan validitas media diperoleh sebesar 77,5% dengan kategori sangat valid. Dari hasil validitas materi dan media diperoleh rata-rata sebesar 86,96% dikategorikan sangat valid. Pada tahap One-To-One Evaluation melibatkan 3 orang anak dengan hasil 94,42% dengan kategori sangat praktis dan pada tahap Small Group Evaluation melibatkan 9 orang anak dengan hasil 85,86% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari tahap One-To-One Evaluation dan tahap Small Group Evaluation diperoleh rata-rata sebesar 90,14% yang dikategorikan sangat praktis. Penelitian ini hanya sampai pada tahap Small Group Evaluation karena hanya untuk melihat valid dan praktis suatu produk. Dari semua tahapan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif KOPUTA (kotak putar kata) anak usia 5-6 tahun dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, KOPUTA, Kotak Putar Kata, Anak Usia Dini, 5-6- tahun*

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS KOPUTA (WORD
TURN BOX) FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

By

Hamy Azzahra

06141382025083

Advisor : *Dra. Rukiyah, M.Pd*

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop an educational game tool KOPUTA (word turn box) for children aged 5-6 years carried out at PAUD Ceria Palembang. This development uses a research and development (RnD) development model with a modified Tessmer evaluation model. One-To-One Evaluation stage, and Small Group Evaluation stage. Data collection techniques using walkthrough and observation, the results of expert review of material validity obtained by 96.42% with a very valid category and media validity obtained by 77.5% with a very valid category. From the results of material and media validity, an average of 86.96% was categorized as very valid. At the One-To-One Evaluation stage involved 3 children with the results of 94.42% with a very practical category and at the Small Group Evaluation stage involved 9 children with the results of 85.86% with a very practical category. The results of the One-To-One Evaluation stage and the Small Group Evaluation stage obtained an average of 90.14% which was categorized as very practical. This research only reached the Small Group Evaluation stage because it was only to see the validity and practicality of a product. From all the stages that have been carried out, it can be concluded that the educational game tool KOPUTA (word play box) for children aged 5-6 years is declared valid and practical

Keywords : *Educational Game Tools, KOPUTA, Word Play Box, Early Childhood, 5-6 years old*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Salah satu aspek perkembangan yang berkembang secara ilmiah pada anak sejak lahir adalah perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa anak menjadi hal yang penting dikembangkan karena dengan berbahasa anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Walgermo et al., 2018).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2014) menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak memiliki tiga aspek yaitu kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Komponen penting bagi anak dalam perkembangan bahasa diperlukan beberapa keterampilan yang harus dibangun seperti mendengar dan memperhatikan, berbicara, membaca, dan menulis (Permendikbud nomor 146, 2014).

Proses aktif yang harus dilakukan oleh anak prasekolah termasuk komponen bahasa, terutama membaca permulaan. Membaca permulaan adalah proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam bahasa lisan. Anak-anak yang sering membaca akan terbiasa menggunakan buku sebagai sumber pengetahuan, hal ini akan meningkatkan kosa kata anak-anak (Wahyuningsih et al., 2020). Menurut Widat dkk. (2022), membina budaya membaca sangat penting bagi anak-anak karena memungkinkan anak-anak mewujudkan potensi dirinya secara maksimal sesuai dengan harapan dari berbagai kepentingan. Setyaningsih (2022) mengatakan bahwa pemanfaatan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan literasi dini anak, seperti pengenalan huruf dan simbol, identifikasi benda yang mempunyai huruf awal yang sama, pemahaman korespondensi antara bunyi dan bentuk huruf, serta penamaan pengelompokan suku kata. Moedt dan Holmes (2020) mengemukakan bahwa aktivitas bermain dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan membaca anak. Menurut Jeti dkk. (2022), temuan penelitiannya menunjukkan bahwa bermain memiliki dampak menguntungkan pada pemahaman membaca dan nilai tes bahasa anak-anak.. Membaca merupakan tugas kompleks yang mencakup beberapa kemampuan, termasuk pengenalan huruf dan kata, asosiasi bunyi dan makna, serta kemampuan membuat kesimpulan dari teks tertulis. Kemahiran membaca dini mengacu pada tahap awal perkembangan membaca, dimana anak diajarkan mengenal huruf dan kata secara terpadu (Bella, 2019).

Wetterberg & Gove (2020) menyatakan indikator membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yang meliputi menyebutkan simbol huruf yang dikenal (a-z), anak mampu memahami bunyi dengan bentuk huruf, mengerti suara huruf awal dari kata, membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, hingga membaca kata sederhana. Telah banyak dilakukan penelitian terhadap melalui bermain dengan menggunakan media efektif untuk menstimulasi keterampilan membaca permulaan anak. Selain itu diperkuat oleh pendapat Ranti (2023) mengatakan bahwa salah satunya dengan permainan rotating alfabet sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca awal, maka dari itu untuk calon pengajar dapat mengembangkan APE, karena itu proses kegiatan belajar dapat terjadi dengan senang serta dapat meningkatkan perhatian anak-anak. Maka dari itu penelitian ini mengembangkan alat permainan edukatif seperti KOPUTA (kotak putar kata) sebagai alat atau media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria yang berdasarkan indicator tahapan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Pada tahap observasi analisis kebutuhan 3 sekolah yang pertama dilaksanakan di TK Kartika II-1 Palembang terdapat banyak alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun sedangkan di sekolah pinggiran sriwijaya ada sedikit alat permainan untuk menstimulasi kemampuan membaca anak tetapi sekolah ini termasuk sekolah nonformal, peneliti memilih mengembangkan di PAUD Ceria Palembang karena sekolah tersebut lebih sedikit media

pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan membaca anak dibandingkan TK Kartika II-1 Palembang dan Sekolah Pinggiran Sriwijaya sehingga PAUD Ceria Palembang membutuhkan media KOPUTA. Pengembangan ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media kotak putar kata saat bermain dapat secara efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengembangkan media KOPUTA (kotak putar kata) terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah penggunaan Alat Permainan Edukatif dengan KOPUTA (kotak putar kata) dapat mengembangkan perkembangan membaca pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Palembang?
2. Bagaimana proses pengembangan Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan perkembangan membaca pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan masalah diatas untuk mengetahui bahwa:

1. Membuat alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan perkembangan membaca pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Palembang
2. Mengembangkan alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan membaca pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Palembang
3. Mengembangkan alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan perkembangan membaca pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menjadikan hasil pengembangannya sebagai sumber belajar di dunia pendidikan anak, terkhususnya dalam membaca anak usia 5-6 tahun dan membuat referensi dunia pendidikan anak lebih banyak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Meningkatkan daya kreatifitas dalam membuat alat permainan edukatif dalam mengembangkan aspek perkembangan Bahasa anak usia 5-6 tahun yang dapat memotivasi minat anak untuk mengikuti pembelajaran dan anak mendapatkan stimulasi dalam membaca.

b. Bagi anak

Mengembangkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif KOPUTA (kotak putar kata) yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Memfasilitasi pembelajaran anak dengan alat permainan edukatif yang dapat dikreasikan dengan bahan-bahan yang aman bagi anak usia dini

d. Bagi peneliti lain

Rujukan dalam mengembangkan penelitian yang sama dengan point penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Rezieka, D. G. et al. *Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini. J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 6, 4321–4334 (2022).
- Koderi, K., Kuswanto, C. W. & Nuryati, S. *Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media Cube Learning. J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 6, 1834–1845 (2021).
- Amseke, F. V., Hawali, R. F., Amseke, F. V., Radja, P. L. & Lobo, R. *Penggunaan Media Gambar dan Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 6, 6723–6731 (2022).
- Turnip, H. A. & Wijayaningsih, L. *Pengembangan Dadu QR Code untuk Alternatif Pengenalan Calistung Anak Usia 5 – 6 Tahun. J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 6, 4392–4404 (2022).
- Listriani, A., Hapidin, H. & Sumadi, T. *Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 5, 591 (2020).
- Kurnia, R., Guslinda, G. & Safriyanti, M. *Meningkatkan Perkembangan Membaca Melalui Buku Cerita Rakyat Melayu pada Anak Usia Dini. J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 4, 803 (2020).
- Kementerian Pendidikan Nasional. *Permendikbud No 146 Tahun 2014.*
- Hayati, Z. *Evaluasi Alat Permainan Edukatif (Ape) “Mini Drum” Ditinjau Dari Syarat Pembuatan Ape Pada Mata Kuliah Pengembangan Ape. Bunayya J. Pendidik. Anak* 7, 137 (2021).
- Mustari, L., Indihadi, D. & Elan, E. *Keterampilan Menulis Anak 4-5 Tahun. J. Paud Agapedia* 4, 39–49 (2020).
- Dini, U. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan*

- Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. 1, 1–11 (2017).*
- Terhadap, I. & Masa, P. No Title. 9, 114–130 (2020).*
- Pane, D. L. et al. BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN TK AMANAH JI . PIMPONG NO . 23 BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN TK AMANAH JI . PIMPONG NO . 23. (2020).*
- Astini, B. N. & Nupus, H. Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. 8, 1–6 (2019).*
- Yazul, M. A. et al. 1, 2, 3. 21–42.*
- Barat, P. J. (n.d.). No Title.*
- Jeti, L. J., & Manan, M. (2022). Coastal parents Perceptions of the Implementation of Early Childhood Education in Buton Islands. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2656–2664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2240>*
- Jurnal Egileaner. (2023). 1(1), 1–9.*
- Matematika, D. A. N., & Usia, A. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R & D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS. 6(1).*
- Moedt, K., & Holmes, R. M. (2020). The effects of purposeful play after shared storybook readings on kindergarten children’s reading comprehension, creativity, and language skills and abilities. *Early Child Development and Care*, 190(6), 839–854. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1496914>*
- Montessori, P. M. (2021). Konsep pendidikan anak usia dini dalam perspektif dr. maria montessori.*

- Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2019). *Profil Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya*. 8(2), 99–106.
- Nabila, R., Utami, D. T., Alucyana, A., Yunita, Y., Ramadani, P., Rizka, N., & Novitasari, Y. (2023). *Rotating Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. 7(5), 6453–6462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5454>
- Pane, D. L., Islam, P., Usia, A., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2020). *BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN TK AMANAH JI . PIMPONG NO . 23 BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN TK AMANAH JI . PIMPONG NO . 23 (Issue 23)*.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *No Title*.
- Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring dalam Upaya Memutus Penyebaran Covid-19 Oleh: TELLA FAHIRA, HETTY KRISNANI, DESSY HASANAH SITI ASIAH*. (n.d.).
- Perkembangan, M., Emosional, S., & Usia, A. (2022). *Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 4(2), 381–387.
- Rambe, A. P., Bara, H. B., Nasution, D. A., & Aquilla, R. (2023). *Mimbar Kampus : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Mimbar Kampus : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*. 22(2), 360–370. <https://doi.org/10.17467/mk.v22i2.2913>
- Rosidah, A. K., Hashipah, H., & Arifah, W. T. (2023). *Analisis dan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor di TK Negeri Pembinaan Kota Tasikmalaya*. 9(1), 1–14.
- Sudrajat, Y. (2019). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DENGAN MODEL DICK and CAREY MATA KULIAH EVALUASI*

- PENGAJARAN. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2(October). <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.71>
- Tahun, A. U., Wahyuningsih, S., Syamsuddin, M. M., & Pendidikan, M. (2020). *EFEKTIVITAS BRAIN BASED LEARNING tentunya*. 8(3).
- Uce, L. (2018). Pengaruh Asupan Makanan Terhadap Kualitas Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 79–92.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berliterasi melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pohon Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5204–5212. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1549>
- Ulum, M., & Sumobito, P. (n.d.). *Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada kelompok a ra miftahul ulum plosokerep sumobito jombang*. 381–400.
- Wahyuni, F. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. 15(1), 159–176.
- Walgermo, B. R., Frijters, J. C., & Judith, O. (2018). Literacy interest and reader self-concept when formal reading instruction begins Early Childhood Research Quarterly Literacy interest and reader self-concept when formal reading instruction begins. *Early Childhood Research Quarterly*, 44(April), 90–100. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.03.002>
- Widat, F., Al Anshori, H. A., Amir, A., Istiqamah, N., & Litfiyati, L. (2022). Pengenalan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Permainan Kartu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2573–2582. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2028>
- Yasir, C., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2021). Profil Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Gugus Melati Jaten. *Kumara Cendekia*, 9(2), 124. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49294>
- Barat, P. J. (n.d.). *No Title*.

- Jeti, L. J., & Manan, M. (2022). Coastal parents Perceptions of the Implementation of Early Childhood Education in Buton Islands. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2656–2664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2240>
- Jurnal Egileaner*. (2023). 1(1), 1–9.
- Matematika, D. A. N., & Usia, A. (2021). *TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R & D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS*. 6(1).
- Moedt, K., & Holmes, R. M. (2020). The effects of purposeful play after shared storybook readings on kindergarten children’s reading comprehension, creativity, and language skills and abilities. *Early Child Development and Care*, 190(6), 839–854. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1496914>
- Montessori, P. M. (2021). *Konsep pendidikan anak usia dini dalam perspektif dr. maria montessori*.
- Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2019). *Profil Kejujuran Anak Usia 5-6 Tahun di RA-At-Taufiq Kota Tasikmalaya*. 8(2), 99–106.
- Nabila, R., Utami, D. T., Alucyana, A., Yunita, Y., Ramadani, P., Rizka, N., & Novitasari, Y. (2023). *Rotating Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. 7(5), 6453–6462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5454>
- Pane, D. L., Islam, P., Usia, A., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2020). *BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN TK AMANAH JI . PIMPONG NO . 23 BAHAN BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KONSEP BILANGAN CACAH ANAK USIA 5-6 TAHUN TK AMANAH JI . PIMPONG NO . 23 (Issue 23)*.
- Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2014). *No Title*.

- Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring dalam Upaya Memutus Penyebaran Covid-19 Oleh: TELLA FAHIRA, HETTY KRISNANI, DESSY HASANAH SITI ASIAH.* (n.d.).
- Perkembangan, M., Emosional, S., & Usia, A. (2022). *Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.* 4(2), 381–387.
- Rambe, A. P., Bara, H. B., Nasution, D. A., & Aquilla, R. (2023). *Mimbar Kampus : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Mimbar Kampus : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam.* 22(2), 360–370. <https://doi.org/10.17467/mk.v22i2.2913>
- Rosidah, A. K., Hashipah, H., & Arifah, W. T. (2023). *Analisis dan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Outdoor di TK Negeri Pembinaan Kota Tasikmalaya.* 9(1), 1–14.
- Sudrajat, Y. (2019). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DENGAN MODEL DICK and CAREY MATA KULIAH EVALUASI PENGAJARAN. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI,* 2(October). <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.71>
- Tahun, A. U., Wahyuningsih, S., Syamsuddin, M. M., & Pendidikan, M. (2020). *EFEKTIVITAS BRAIN BASED LEARNING tentunya.* 8(3).
- Uce, L. (2018). Pengaruh Asupan Makanan Terhadap Kualitas Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak,* 4(2), 79–92.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berliterasi melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pohon Literasi. *Jurnal Basicedu,* 5(6), 5204–5212. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1549>
- Ulum, M., & Sumobito, P. (n.d.). *Penerapan alat permainan edukatif gambar binatang untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada kelompok a ra miftahul ulum plosokerep sumobito jombang.* 381–400.

- Wahyuni, F. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. 15(1), 159–176.
- Walgermo, B. R., Frijters, J. C., & Judith, O. (2018). Literacy interest and reader self-concept when formal reading instruction begins Early Childhood Research Quarterly Literacy interest and reader self-concept when formal reading instruction begins. *Early Childhood Research Quarterly*, 44(April), 90–100. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.03.002>
- Widat, F., Al Anshori, H. A., Amir, A., Istiqamah, N., & Litfiyati, L. (2022). Pengenalan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini melalui Media Permainan Kartu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2573–2582. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2028>
- Yasir, C., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2021). Profil Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Gugus Melati Jaten. *Kumara Cendekia*, 9(2), 124. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49294>

Lampiran 1 Hasil Validasi Materi dan Media