

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF TEMA BINATANG
PELIHARAAN UNTUK ANAK TK KELOMPOK B**

SKRIPSI

Oleh

Rini Martia

NIM: 06141381621036

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF TEMA
BINATANG PELIHARAAN UNTUK ANAK TK KELOMPOK B**

SKRIPSI

Oleh

Rini Martia

NIM : 06141381621036

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 19590101198603200**

Pembimbing 2



**Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



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

Koordinator Program Studi,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF TEMA
BINATANG PELIHARAAN UNTUK ANAK TK KELOMPOK B**

SKRIPSI

Oleh

Rini Martia

NIM: 06141381621036

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Jumat

Tanggal : 17 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Sri Sumarni, M.Pd

2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M.Pd

3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd



Palembang, Juli 2020

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rini Martia

NIM : 06141381621036


Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan ajar Interaktif Tema Binatang Peliharaan Untuk Anak TK Kelompok B" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara 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 di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karyan ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 29 Juli 2020
Yang membuat pernyataan,




Rini Martia
NIM: 06141381621036

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan ajar Interaktif Tema Binatang Peliharaan Untuk Anak TK Kelompok B” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Guru 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 Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Dan Dra. Hasmalena, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Koordinator Program Studi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dra. Rukiyah, M.Pd., Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Mahyumi Rantina, M.Pd, Febriyanti Utami, M.Pd, dan Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Palembang, 2020

Penulis,

Rini Martia

PERSEMBAHAN SKRIPSI

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

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua orang tua tercinta Ubak (Ahmad Yani) dan Umak (Ropiko Ani) terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti selama ini.
- ❖ Kakak ku Darima Haziro dan adik ku Riski Firmansyah yang selalu ada membantu
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan ibu Dra. Hasmalena, 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. Rukiyah, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Almh ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D., ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd dan ibu Febryanti Utami, M.Pd.
- ❖ Staf karyawan FKIP, Mbak Anggi
- ❖ Sahabat tercinta Amrina Rosyada, Indah Puspita Sari, Caroline Febry Delima, Elsa Tri Pratiwi, Nadya Tasha Pradita, Erni Cahaya, Nova santya, Nanda Mutia terima kasih telah mendengarkan keluh kesah dan dukungannya.
- ❖ Sahabat seperjuangan Ismatul Izza Al-iftitah, Sri Wahyuni, Juniarti, Cicik Novitasari terima kasih atas dukungan dan bantuannya
- ❖ Sahabat pg-paud angkatan 2016
- ❖ Adik tingkat angkatan 2017,2018,2019
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku

Motto

“Bekerja keras dan bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi”

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRAC	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hakikat Bahan Ajar	5
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	5
2.1.2 Jenis Bahan Ajar	5
2.1.3 Pengertian Bahan Ajar Interaktif	5
2.1.4 Karakteristik Bahan Ajar Interaktif	6
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Interaktif	9
2.1.6 Langkah Penyusunan Bahan Ajar Interaktif	11

2.2 Pengertian Tema di Taman Kanak-kanak Kelompok B.....	12
2.2.1 Subtema Binatang Peliharaan.....	13
2.2.2 Menentukan Tema	13
2.3 Karakteristik Anak TK Kelompok B.....	14
2.4 Penelitian Relevan	14
2.5 Penelitian Pengembangan	15
2.5.1 Pengertian Pengembangan	15
2.5.2 Model Pengembangan Rowtree	16
2.6 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	17
2.7 Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.1.1 Jenis Data	21
3.2 Prosedur Penelitian	21
3.2.1 Tahap Perencanaan	21
3.2.2 Tahap Pengembangan	21
3.2.3 Tahap Penilaian	22
3.2.3.1 <i>Self Evaluation</i>	22
3.2.3.2 <i>Expert Review</i>	22
3.2.3.3 <i>One To One Evaluation</i>	22
3.2.3.4 <i>Small Group Evaluation</i>	22
3.3 Metode Pengumpulan Data	22
3.3.1 Wawancara	23
3.3.2 <i>Walkthrough</i>	23
3.3.3 Observasi	24

3.4 Metode Analisis Data	25
3.4.1 Analisis Data Wawancara	25
3.4.2 Analisis Data Walkthrough	25
3.4.3 Analisis Data Observasi	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	29
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan	29
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan	29
4.1.2.1 Pengembangan Materi	29
4.1.2.2 Menentukan Format dan Tata Letak	30
4.1.2.3 Produksi Prototipe	30
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	31
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	31
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	31
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	35
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	36
4.2 Pembahasan	38
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Simpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR RUJUKAN	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Content/Materi	24
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	24
Tabel 3 Kisi-Kisi Observasi	25
Tabel 4 Kategori Nilai Validasi Materi / Desain	26
Tabel 5 Kategori Nilai Hasil Validasi Materi/Desain	27
Tabel 6 Nilai Kepraktisan Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Interartif Tema Binatang Peliharaan untuk Anak TK Kelompok B	28
Tabel 7 Nilai Hasil Observasi	28
Tabel 8 Hasil Penilaian Validator Materi.....	31
Tabel 9 Hasil Penilaian Validator Media	33
Tabel 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	35
Tabel 11 Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	36
Tabel 12 Data Observasi Anak Pada Tahap Small Group Evaluation	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara	51
Lampiran 2 Lembar Hasil Evaluasi.....	53
Lampiran 3 Lembar Observasi.....	59
Lampiran 4 Data Validitas Materi dan Desain.....	64
Lampiran 5 Foto Wawancara Analisis Kebutuhan	69
Lampiran 6 Gambar Observasi Peserta Didik	70
Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi	72
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Palembang	74
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dekan	75
Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian	76
Lampiran 11 Bahan Ajar Interaktif Tema Binatang Peliharaan	77
Lampiran 12 Usul Judul Skripsi.....	84
Lampiran 13 Cek Plagiat	85
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi	86

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan Bahan Ajar Interaktif Tema Binatang Peliharaan Yang Valid Dan Praktis untuk Anak TK Kelompok B. Metode penelitian dengan model Rowntree dan modifikasi evaluasi formatif Tessmer. Model pengembangan Rowntree memiliki tiga tahap yaitu perencanaan, pengembangan, serta evaluasi. Pada tahap evaluasi 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 98% dan validitas media sebesar 91%, diperoleh rata rata validitas produk sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Tahap one to one evaluation melibatkan tiga orang anak dengan hasil 90% dan tahap small group evaluation melibatkan sembilan orang anak dengan hasil 91%, dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Kelebihan produk bahan ajar interaktif yaitu dapat meningkatkan daya tarik anak sehingga bertambah minat belajar dan dapat menggabungkan beberapa video, teks, gambar, audio dalam satu kesatuan yang paling mendukung guna mencapai pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian produk Berupa Bahan Ajar Interaktif Tema Binatang Peliharaan Dapat Dikategorikan Sangat Valid Dan Praktis Layak Digunakan.

Kata-Kata Kunci : Pengembangan bahan ajar, interaktif, anak kelompok B

ABSTRACT

This study aims to develop a valid and practical interactive animal theme teaching material for kindergarten children in Group B. The research method is the Rowntree model and modification of the Tessmer formative evaluation. The Rowntree Development Model has three settings, planning, development and evaluation. In evaluation, it consists of empathic, namely self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation. Data collection techniques consist of walkthroughs and observations. The results showed that the material validity was 98% and the media validity was 91%, the average product validity was 95% with a very valid category. Phase one to one evaluation involved three children with 90% results and small group evaluation involving nine children with 91% results, from an average of 90% with a very practical category. The advantages of interactive teaching material products are that it can increase the attractiveness of children so as to increase interest in learning and can combine several videos, texts, images, audio in one unit that is most supportive in order to achieve the desired learning. Thus the product in the form of Interactive Animal Theme Teaching Material Can Be Categorized Very Valid And Practically Worthy of Use.

Key words: Development of teaching materials, interactive, child group B

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahan ajar adalah materi atau bahan yang tersusun secara sistematis yang digunakan untuk guru dan peserta didik ketika dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini terbagi menjadi empat jenis berupa bahan ajar pandang, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar dan bahan ajar interaktif (Panen, dikutip oleh Prastowo 2016). Dari beberapa jenis bahan ajar tersebut ada yang disebut dengan bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif dapat memudahkan proses pembelajaran klasikal menjadikan pembelajaran lebih mandiri dan efisien. Menurut Prastowo dikutip oleh Latifah (2019:38) Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks/grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya.

Dalam pembelajaran diharapkan pendidik dapat menggunakan media yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir, karakteristik dan kondisi belajar. Dengan kemajuan pesat teknologi sekarang sangat diperlukan media pada pembelajaran yaitu bahan ajar interaktif di Taman Kanak-kanak. Adapun hal yang penting menentukan untuk tercapainya kualitas pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan yaitu salah satunya bahan ajar yang terdapat diproses pembelajaran tersebut. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan guru di lingkungan belajar.

Bahan ajar interaktif dapat menciptakan suasana menyenangkan, menarik bagi anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangan berpikir, karakteristik dan kondisi belajar pada anak. Bahan ajar interaktif dapat menjadi sarana dalam membentuk kepribadian anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Perkembangan pesatnya teknologi saat ini sangat dapat mempengaruhi bidang pendidikan. Sebagai pendidik sekarang mengharuskan dapat mengoperasikan

laptop/komputer dan melakukan inovasi agar dapat memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar.

Berdasarkan hasil wawancara di TK IT Izzuddin Palembang dengan guru Siti menjelaskan bahwa di sekolah bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar LKPD. Adapun pengenalan pembelajaran tema materi binatang peliharaan, biasanya menggunakan media langsung seperti kelinci. Guru pun menjelaskan pada pembelajaran berlangsung ada masalah dari beberapa anak yaitu takut untuk memegang media tersebut. Di TK tersebut belum ada bahan ajar interaktif ini, maka dari itu guru sangat antusias apabila peneliti ingin mengembangkan bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan agar pembelajaran tentang binatang peliharaan lebih menarik bagi anak.

Hasil wawancara selanjutnya di TK Negeri Pembina 1 Palembang, guru Eny menjelaskan bahwa di sekolah menggunakan bahan ajar LKPD. Pada pembelajaran pengenalan tema materi binatang peliharaan guru biasanya menggunakan media gambar yang ada seperti gambar ayam dan ikan. Adapun masalah di sekolah ini anak kurang tertarik dan mudah bosan dengan media yang ada. Maka dari itu guru antusias dengan adanya pengembangan bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan agar anak lebih senang dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Sama halnya, hasil wawancara di TK Kartika II-1 Palembang dengan guru Emy, menjelaskan bahwa di sekolah menggunakan bahan ajar berupa LKPD. Dalam proses pembelajaran tentang materi binatang peliharaan biasanya di sekolah ini menggunakan media langsung seperti ayam, lalu menggunakan media gambar. Adapun masalah yang ditemukan di sekolah ini yaitu guru menjelaskan bahwa media kurang menarik yang menjadikan anak bosan dalam proses pembelajaran. Peneliti menjelaskan tentang bahan ajar yang akan dikembangkan, guru antusias dengan adanya pengembangan bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan karena sesuai dengan kebutuhan anak.

Dari hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui wawancara guru kelas dari ke tiga TK tersebut, bahwa pihak sekolah menyatakan produk berupa bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan untuk anak TK kelompok B yang dikembangkan oleh peneliti penting, maka dari itu peneliti tertarik untuk menciptakan suatu produk yaitu bahan ajar interaktif. Disini bahan ajar interaktif berfungsi dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran tentang tema binatang peliharaan kepada anak karena akan lebih antusias, tertarik dan senang dalam belajar apabila menggunakan bahan ajar interaktif.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika II-4 Palembang". Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penelitian menghasilkan media interaktif pengenalan huruf pada anak TK kelompok A, hasil *expert review* nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi materi dan desain sebesar 3,96 yang dikategorikan sangat valid. Kategori valid berarti produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dari segi materi yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian visual mencakup teks, gambar, audio, animasi, kesesuaian bahasa yaitu penggunaan kosakata yang mudah dipahami anak, kesesuaian materi pengenalan huruf dengan karakteristik anakusia 4-5 tahun dan dari segi desain yaitu kesatuan, kesederhaan, keseimbangan, keserasian komponen yang ada pada media interaktif dalam pengenalan huruf. Selanjutnya tahap *one to one evaluation* dan *tahap small evaluation* diperoleh hasil rata-rata observasi sebesar 93,45% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tema Binatang Peliharaan Untuk Anak TK kelompok B".

1.2 PERMASALAHAN PENELITIAN

1. Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan untuk anak kelompok b di taman kanak-kanak yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar interaktif binatang peliharaan anak kelompok b di taman kanak-kanak yang praktis?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Menghasilkan bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan untuk anak kelompok b di taman kanak-kanak yang valid.
2. Menghasilkan bahan ajar interaktif tema binatang peliharaan untuk anak kelompok b di taman kanak-kanak yang praktis.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Anak, untuk membantu mereka memahami binatang peliharaan.
2. Guru, sebagai bahan ajar dalam mengajarkan materi binatang peliharaan
3. Sekolah, untuk menggunakan bahan ajar sebagai pembelajaran materi binatang peliharaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afianika, N. (2018). *Metode penelitian pengajaran bahasa indonesia*. Yogyakarta : Cv Budi Utama.
- Agustina, Dwi. (2016) Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Berbasis Model Perubahan Konseptual Pada Materi Gerak Harmonik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*. ISSN: 2355-1709
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik Dan Prosedur)*, Cetakan Kedelapan. Jakarta : Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Alfiriani, Adlia. (2016). *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran dan Implementasinya*. Padang: Sukabina Press
- Apriani, Hesti, Dkk. (2016). Pengembangan Handout Dinamika Rotasi Dan Kestimbangan Benda Tegar Berbasis Konseptual kelas XI IPA SMA. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. (ISSN:2355-7109):1-6.
- Charmila, Ninik, Dkk. (2016). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa Menggunakan Konteks Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. 20 (2) : 198-207.
- Daryanto & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta : Gava Media
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)* Edisi ke-2 Revisi. Yogyakarta : gava Media.
- Dimiyati, J. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada anak usia dini (PAUD)*. Jakarta :Prenamedia Group
- Gunawan, Hendra Saputra & Zainunurrajin. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 3 No. 1
- Hanifah, Tisna Umi. (2014). Pemanfaatan Media *Pop-Up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). Vol 3(2). Hal 13
- Hendradewa, A., P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi *Usability* (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone). *Jurnal UII*.23(1). 9-18
- Kustandi, Cecep dan bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran : Manual Dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia

- Latifah, Sri & Utami, Ardini. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Social Media Schoology. *Jurnal Science and Mathematics Education*. (ISSN:2615-8639).
- Lestari, Ika (2014) Pengembangan Bahan ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata
- Ningrum, Elsa Marselia (2018). *Pengembangan Media Rare Plant and animal World Pada pembelajaran tematik kelas II SDN Sumpersari I Malang*. Bachelors Degree (S1) thesis, University Of Muhammadiyah Malang.
- Mikulincer, Mario & Phillip R.Shaver (2012). Pets As Safe Havens And Sucare Bases : The Moderating Role Of Pet Attchment Orientations. *Journal Of Research In Personality*
- Permendikbud RI. Nomor 137. (2014) *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Permendikbud RI. Nomor 46. (2014). *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Prastowo, A. (2016). *Panduan Kreatif Membuat Bahan ajar Inovatif*. Banguntapan: Diva Press.
- Prastowo, A. (2016) *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana
- Prastowo, A (2018). *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok: Prenamedia Group.
- Prawidalaga, D. S. (2015) *Prinsip Desain Pembelajaran Instructional Design Principles* . Jakarta : Prenamedia Group
- Rahman, Habibu. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Rahmat, S.T. (2015) Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 7(2) : 196-208.
- Setiawan, Eko. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoretis & Praktis*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : ALFABETA
- Susanto, Ahmad. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sutarti, T. & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tessmer, Martin . (1993) *Planning And Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page Limited.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widoyoko, Eko Putra. (2016). *Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Wulandari, Ratih (2016). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 2. 1-8.