

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
METAMORFOSIS KUPU-KUPU UNTUK ANAK KELOMPOK
B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Hijri Al Utari

06141181621058

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
METAMORFOSIS KUPU-KUPU UNTUK ANAK KELOMPOK
B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

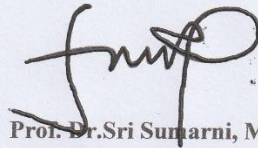
Oleh:

Hijri Al Utari
06141181621058

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

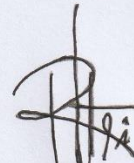
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP.195901011986032001

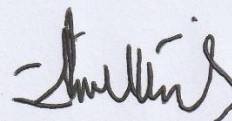
Pembimbing 2,



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP.196112251988032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 1959081519860920001

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
METAMORFOSIS KUPU-KUPU UNTUK ANAK KELOMPOK
B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Hijri Al Utari
06141181621058

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

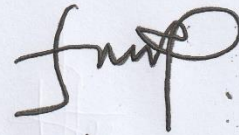
Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Jum'at

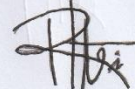
Tanggal : 22 Juli 2022

TIM PENGUJI

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



2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd

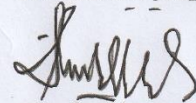


3. Anggota : Dra. Hasmalena, M.P



Indralaya, 22 juli 2022

Koordinator program studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 1959081519860920001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : HIJRI AL UTARI

NIM : 06141181621058

PROGRAM STUDI : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” 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. 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 paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 22 juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Hijri Al Utari

NIM. 06141181621058

PRAKATA

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridha nya alhamdulillah penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” yang 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 Ibu Prof.Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Ibu. Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing penulis terima kasih atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono,M.A, selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Azizah Husain, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu 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 ditujukan kepada seluruh dosen dan tenaga administrasi PG-PAUD UNSRI yang sudah membantu penulis sehingga bisa menyelesaikan studi di FKIP PG-PAUD. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibunda tercinta dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan selama penulis menjalani pendidikan.

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

Indralaya, 22 Juli 2022



Penulis

Hijri Al Utari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridhanya alhamdulillah penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar. Penulis izin menyampaikan kata-kata persembahan ini untuk :

- Malaikatku ibuku tercinta Martini terima kasih sudah berjuang memberikan pendidikan terbaik untukku, selalu memberikan dukungan untukku dalam menyelesaikan pendidikan, terima kasih selalu mengusahakan yang terbaik, doakan aku semoga aku bisa membuatmu selalu bangga dan bahagia memiliki anak sepertiku Aamiin. Untuk ayahku terima kasih sudah mendoakanku selama ini semoga aku selalu bisa menjadi anak yang berbakti kepada kedua orang tuaku Aamiin.
- Seluruh keluarga besarku terutama kajot, uwak, ibu wo, mama, mamang, bibik, bici, oom, kakak, ayuk, adek, uni, uda, seluruh sepupu dan keponakanku.
- Dosen pembimbing ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah memberikan bimbingan serta saran untuk saya selama mengerjakan skripsi.
- Seluruh dosen FKIP PG-PAUD Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, dan Ibu Febriyanti Utami, M.Pd. Terimakasih banyak atas semua ilmu, didikan, yang telah kalian berikan kepada kami.
- Seluruh staf admin dan karyawan FKIP-PGPAUD.
- Sahabatku Intan Mutia Sari, Anggie Hermalita, Diah Novita, Cici Ananda Putri, Esis Maresta, Ulfa Lestari, Shintia Dewi Np, Sherly Wahdawati, Oktaviana. Semoga kita senantiasa selalu mendapatkan kebahagiaan dan silaturahmi selalu terjalin selamanya AAMIIN.
- Teman kost ku dari awal masuk kuliah sampai akhirnya aku bisa menyelesaikan Pendidikan.
- Ayuk, adek dan kakak sedaerah yang sudah banyak membantu dari awal masuk perkuliahan.

- Teman-teman mahasiswa PG-PAUD angkatan 2016 yang sudah menjadi teman yang baik selama masa perkuliahan.
- Teman-teman kenalan dari seluruh prodi semasa kuliah baik yang sesama almamater kuning maupun kampus luar terima kasih sudah memberikan support.
- Adik-adik tingkat PG-PAUD dari seluruh Angkatan.

MOTTO

“ Jangan membandingkan hidupmu dan orang lain karena setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.”

“Ketika ingin mengeluh ingatlah bahwa banyak orang yang berharap bisa hidup sepertimu.”

“ Nikmati proses dan berterima kasihlah kepada orang-orang yang membantumu dalam berproses.”

“ Dalam mengerjakan sesuatu apapun yang terjadi pastikan kamu harus selalu menyelesaikannya.”

“ Jangan lupa bersyukur maka bahagia akan selalu menjadi milikmu.”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II	6
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif	6
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif	6
2.1.2 Ciri Ciri Alat Permainan Edukatif	7
2.1.3 Syarat Pembuatan Ape.....	8
2.2 Metamorfosis Kupu-Kupu	9
2.3 Karakteristik Anak Kelompok B	9
2.4 Penelitian Relevan	11
2.5 Kerangka Berpikir	12
2.6 Penelitian Pengembangan.....	13
2.6.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	13
2.6.2 Model Pengembangan Rowntree.....	13
2.6.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer.....	14
2.7 Kriteria Keberhasilan Penggunaan Ape Metamorfosis Kupu-Kupu	15
2.7.1 Validitas.....	15
2.7.2 Praktis	16

BAB III.....	17
3.1 Jenis Penelitian	17
3.2 Jenis Data.....	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3.1 <i>Walkthrough</i>	17
3.3.2 Observasi Dan Wawancara	19
3.4 Teknik Analisis Data	21
3.4.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	21
3.4.2 Analisis Data Observasi	22
3.5 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	22
3.5.1 Perencanaan	22
3.5.1.1 Analisis Kebutuhan Dan Perkembangan Anak	22
3.5.2 Pengembangan	23
3.5.2.1 Pengembangan Desain	23
3.5.2.2 Produksi Prototipe	24
3.6 Evaluasi.....	24
3.6.1 <i>Self Evaluation</i>	24
3.6.2 <i>Expert Review</i>	25
3.6.2.1 <i>One To One Evaluation</i>	25
3.6.2.2 <i>Small Grup</i>	26
BAB IV	27
4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	27
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan.....	28
4.1.2.1 Pengembangan Desain	28
4.1.2.2 Produksi Prototipe	28
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	29
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	29
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	30
4.1.3.3 Hasil Tahap <i>One To One Evaluation</i>	33

4.3.3.4 Hasil Tahap <i>Small Grup</i>	35
4.2 Pembahasan	35
BAB V.....	43
5.1 Simpulan.....	43
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Data Mentah Penelitian	48
Lampiran 2 : Pengolahan Data	54
Lampiran 3 : Instrumen Validasi Materi Dan Media	58
Lampiran 4 : Hasil Penilaian Validator.....	65
Lampiran 5 : Rubrik Penilaian Anak	67
Lampiran 6 : Instrument Observasi Anak	70
Lampiran 7 : Surat Pernyataan Izin Orang Tua	72
Lampiran 8 : Akta Kelahiran Anak.....	78
Lampiran 9 : Dokumentasi Tahap <i>One To One Evaluation</i>	83
Lampiran 10 : Dokumentasi Tahap <i>Small Grup</i>	84
Lampiran 11 : Usulan Judul	86
Lampiran 12 : Surat Persetujuan Ujian Akhir.....	87
Lampiran 13 : Kartu Bimbingan	88
Lampiran 14 : Bukti Submit Jurnal.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : kisi-kisi instrument validasi materi.....	18
Tabel 2 : kisi-kisi instrument validasi media	18
Tabel 3 : kisi-kisi instrument observasi penilaian aktivitas anak.....	20
Tabel 4 : kategori tingkat kevaldian materi dan media	21
Tabel 5 : kategori nilai observasi terhadap alat permainan.....	22
Tabel 6 : hasil analisis validasi materi	31
Tabel 7 : hasil analisis validasi media.....	32
Tabel 8 : rekapitulasi hasil analisis validasi materi dan media	33
Tabel 9 : hasil tahap <i>one to one evaluation</i>	34
Tabel 10 : hasil tahap <i>small grup</i>	35

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang teruji secara valid dan praktis. Pada penelitian ini menggunakan model penelitian *Rowntree* dan tahap evaluasi formatif *Tessmer* dengan menggunakan empat tahap yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation* dan *small grup evaluation*. Hasil validitas materi yaitu sebesar 87.5% dengan kategori sangat valid dan validitas media sebesar 75% sehingga diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 81,25% dengan katgori valid. Dikarenakan masa covid-19 jadi penelitian ini dilaksanakan di lingkungan rumah peneliti dengan 6 orang anak sebagai sampel. Pada tahap *one to one evaluation* peneliti mendapatkan hasil sebesar 91,6% dan tahap *small grup* diperoleh hasil sebesar 92,3% sehingga nilai rata-rata sebesar 91,95% dengan kategori sangat praktis karena memenuhi kriteria mudah digunakan oleh anak, dapat menarik perhatian anak dan aman digunakan oleh anak.

Kata Kunci : *Alat Permainan Edukatif, Metamorfosis Kupu-Kupu*

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce an educational game tool metamorphosis butterfly for children Group B in kindergarten that tested valid and practical. In this study using Rowntree research model and Tessmer formative evaluation stage using four stages, namely self evaluation, expert review, one-to-one evaluation and small group evaluation. The results of the validity of the material is equal to 87.5% with a very valid category and the validity of the media by 75% to obtain the average validity of the product by 81.25% with valid categories. Due to the covid-19 period, this study was carried out in an environment where researchers lived with 6 children as samples. At the stage of one to one evaluation researchers get results of 91.6% and the small group stage obtained results of 92.3% so that the average value of 91.95% with a very practical category because it meets the criteria easy to use by children, can attract the attention of children and safe to use by children.

Keywords: *Educational Games, Metamorphosis Butterfly*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu investasi untuk masa depan anak, apalagi pendidikan untuk anak usia dini merupakan awal cikal bakal anak dalam memulai sosialisasinya dengan lingkungan sekitar. Pendidikan anak usia dini diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya”. Aspek perkembangan anak usia dini terbagi menjadi enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni. Pemberian stimulasi atau pengajaran untuk anak juga harus diberikan dengan cara yang bervariasi baik dengan berbagai model, metode maupun penggunaan berbagai media yang bisa menunjang anak dalam mengoptimalkan perkembangannya.

Pada usia (0-8) tahun anak berada dalam masa pra operasional dimana pembelajaran untuk anak akan lebih optimal jika dilakukan dengan cara eksplorasi menggunakan benda-benda yang bersifat konkret. Salah satu perkembangan yang berhubungan dengan benda konkret adalah bidang pengembangan kognitif anak dimana kognitif itu sendiri berkaitan dengan daya pikir dan daya nalar anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud No.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini indikator atau tingkat pencapaian anak usia dini dalam perkembangan kognitif usia (5-6) tahun yaitu, 1) mampu menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan, 2) menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan melalui aktivitas sederhana (menjodohkan, menjiplak, meniru), 3) menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana, 4) mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara utuh yang berhubungan dengan benda di lingkungan alam, 5) menceritakan perkembangan makhluk hidup.

Studi awal dilakukan di tiga sekolah yakni di TK IT Menara Fitrah Indralaya, TK Negeri Pembina Tanah Abang dan RA Muslimat NU 2 Palembang. Observasi dan wawancara pertama dilakukan di TK IT Menara Fitrah Indralaya. Pada tanggal 7 februari 2020 peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru bernama ibu Yeni Suryani. Beliau mengatakan untuk menunjang kemampuan kognitif tentang mengenal binatang apalagi binatang udara seperti kupu-kupu mereka hanya menggunakan gambar-gambar serta video-video atau animasi dengan metode demonstrasi lalu membuat kreasi mainan hewan tersebut dengan menggunakan bahan alam sehingga masalah yang sering dihadapi adalah anak cenderung mudah bosan jika pembelajaran dilakukan secara berulang-ulang karena kurangnya media yang mereka miliki.

Peneliti menawarkan alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu kepada ibu yeni diawali dengan peneliti menjelaskan desain alat permainan yang akan dibuat dengan bentuk tiga dimensi menggunakan kain flanel yang di isi dengan dakron sehingga pada saat memainkan alat permainan tersebut anak dapat langsung melihat dan merasakan setiap bentuk dari tahapan metamorfosis kupu-kupu itu sendiri . Ibu Yeni mengatakan sekolahnya sangat memerlukan alat permainan ini agar nantinya dapat menjadi salah satu media yang bisa membantu guru dalam mengembangkan kognitif anak tentang mengenal binatang udara yang ada disekitarnya.

Observasi dan wawancara yang selanjutnya dilakukan pada tanggal 8 februari 2020 dengan salah satu guru di RA Muslimat NU 2 yaitu dengan ibu Indah. Pada saat wawancara beliau mengatakan untuk materi mengenal binatang udara seperti kupu-kupu biasanya mereka hanya mengandalkan gambar-gambar serta berbagai video yang ada di internet dan juga menggunakan alat permainan puzzle kayu yang berbentuk dua dimensi. Karena itu menurut beliau mereka memerlukan adanya alat permainan baru sehingga ketika peneliti menawarkan dan menjelaskan desain alat permainan metamorfosis kupu-kupu yang akan dibuat peneliti beliau merespon dengan sangat baik, beliau mengatakan mereka sangat memerlukan alat permainan ini agar dapat menambah variasi dalam proses pembelajaran anak untuk mengenal binatang udara.

Observasi terakhir dilakukan di TK Negeri Pembina Tanah Abang, peneliti melakukan wawancara dengan ibu Astini, dari hasil wawancara beliau mengatakan bahwa di sekolah ini untuk materi mengenal binatang udara seperti kupu-kupu mereka menggunakan media gambar kemudian dengan metode bernyanyi. Beliau mengatakan belum mempunyai alat permainan yang bisa mereka jadikan sebagai salah satu media untuk menunjang proses pembelajaran. Kemudian peneliti menawarkan alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu, peneliti menjelaskan desain alat permainan yang akan dibuat nantinya berbentuk tiga dimensi menggunakan kain flanel yang di isi dengan dakron sehingga pada saat memainkan alat permainan tersebut anak dapat langsung melihat dan merasakan setiap bentuk dari tahapan metamorfosis kupu-kupu itu sendiri .

Peneliti mendapatkan respon yang sangat baik dari ibu Tini, beliau mengatakan sekolahnya sangat memerlukan alat permainan ini agar nantinya dapat menjadi salah satu media yang bisa menarik minat anak dalam proses pembelajaran serta dapat membantu guru dalam mengembangkan kognitif anak terutama dalam materi tentang mengenal binatang udara yang ada disekitarnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa mereka memerlukan adanya alat permainan baru untuk dapat membantu guru menambah variasi dalam pembelajaran sehingga anak dapat belajar melalui permainan yang menyenangkan. Penelitian yang relevan oleh Purnama dan Marsudi (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Berbentuk Video Animasi Dua Dimensi Pada SDI Little Camel Mojokerto”. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya peningkatan pada presentase kelulusan siswa pada pembelajaran metamorfosis menggunakan media video.

Dari uraian permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.”yang nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu alat permainan yang dapat membantu guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah pada penelitian yang dikaji adalah :

- 1) Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu untuk anak kelompok B yang valid?
- 2) Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu untuk anak kelompok B yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

- 1) Menghasilkan alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu untuk anak kelompok B yang teruji kevalidannya.
- 2) Menghasilkan alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu untuk anak kelompok B yang teruji kepraktisannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Alat permainan edukatif metamorfosis kupu-kupu ini dapat dijadikan sebagai alat permainan yang dapat menunjang optimalisasi kemampuan kognitif anak dan dapat digunakan sebagai acuan media yang kreatif dan inovatif untuk proses pembelajaran juga dapat dijadikan contoh atau rujukan untuk pengembangan media selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi Anak

Melalui penelitian ini diharapkan anak dapat tertarik dan lebih mudah untuk mengenal proses metamorfosis kupu-kupu sehingga kemampuan kognitif anak bisa di optimalkan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk

membuat media baru agar dapat membantu anak mengoptimalkan perkembangannya.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memfasilitasi alat permainan edukatif terutama tentang mengenal binatang udara seperti kupu-kupu.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta bermakna bagi anak usia dini dan juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Altiara, R. (2021). Pengembangan Alat Permainan Interaktif untuk Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi*: Indralaya : Fkip Unsri
- Apriliani.D.(2019). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Pada Materi Daur Hidup Hewan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial Visual Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri Gununggangsir 1 Pasuruan. *Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Asri,N.(2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze Tiga Dimensi Subtema Hewan Kupu-Kupu Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.*Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri
- Atika, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*: Indralaya : FKIP unsri
- Fadillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Febiany, T. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep Mind Mapping Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi*: Indralaya : Fkip Unsri
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : Jakad Publishing.
- Hendryadi. 2017. Validasi Isi: Tahap Awal Perkembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis* 2(2).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

- Hijriati (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1).
- Karima, F. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Balok Angka Untuk Menstimulasi Kemampuan Membilang (1-5) Pada Anak Usia (2-3) tahun. *Skripsi*: Indralaya : FKIP unsri
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari (0-6) Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Maharani, A. (2021). Pengaruh APE Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Kusudarsini. *Skripsi* : Makassar : FKIP UMM
- Mifta., & Nurrizati. (2017). Pembuatan Komik Metamorfosis Kupu-Kupu. *Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan*. 6(1): 57-66.
- Ningrum., D. K. (2018). Pengembangan Kegiatan Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Kelompok B di Tk Islam Al Ittifaqiah Indralaya. *Skripsi* . Indralaya: FKIP Unsri.
- Ningsih, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Berpikir Simbolik Berbentuk Pocket Book Untuk Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi* : Indralaya: FKIP Unsri
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Pramita, M. (2019). Pengembangan Alat Permainan Tebak Gambar Untuk Kemampuan Daya Ingat Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi* : Indralaya: FKIP Unsri.
- Purnama.R.P. & Marsudi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Berbentuk Video Animasi Dua Dimensi Pada SDI Little Camel Mojokerto. *Jurnal Seni Rupa*.(5) (3).

- Putri, D,W. (2020). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Konsep Warna Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak *Skripsi*: Indralaya : FKIP unsri
- Rahman,Dkk (2018). Peningkatan Pemahaman Tentang Metamorfosis Melalui Media Gambar Seri Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*.2(2)..
- Respita, Y. (2020). Pengembangan Alat Permainan Papan Pasak Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi*.Indralaya:FKIP Unsri
- Rosidah, R. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B Di Tk Negeri Indralaya Selatan. *Jurnal Tumbuh kembang* 4(1) 48-54.
- Saraswati, D, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Operasi Penjumlahan Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi* : Indralaya: FKIP Unsri
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabets.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori*.Jakarta:Bumi Aksara
- Tim Sains Eduka.(2017). Ilmu Pengetahuan Alam SMP/Mts Kelas VII, VIII & IX.Jakarta: Cmedia.Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmu Informasi*.
- Utami, N,R (2019). Pengembangan instrumen kecerdasan emosional usia 5-6 tahun. *Jurnal pelita PAUD* 4(1).