

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Anggita Isma Juliandini¹, Taopik Rahman², Resa Respati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: anggitaisma@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum tentang pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan *Mix Methode* model ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari 1) pengumpulan data, 2) Reduksi data, 3) Penyajian data, 4) Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan alat permainan edukatif dalam penggunaannya secara umum sudah layak, hal tersebut dibuktikan melalui tahap analisis kebutuhan pengembangan, validasi rancangan umum, validasi produk, uji coba sampai tahap evaluasi yang dilakukan. Namun dengan dilakukan perbaikan-perbaikan yang diberikan oleh validator pada tahap sebelum dan sesudah uji coba. Hasil dari tahap analisis ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan pengembangan produk. Kemudian untuk rancangan umum dibuat sebagai acuan dalam pengembangan produk yang akan dibuat dalam bentuk visualisasinya di tahap pengembangan. Tahap pengembangan ini dilakukan sampai tahap validasi produk yang dikembangkan. Selanjutnya melaksanakan tahap uji coba, untuk mencari tahu apakah produk tersebut efektif atau tidak. Terakhir tahap evaluasi yang dilakukan kepada guru kelompok B, untuk memberikan penilaiannya setelah melihat uji coba produk.

Kata Kunci: *alat permainan edukatif, kemampuan mengenal huruf, pembelajaran.*

Abstract

This study aims to provide a general description of the development educational game tool board activity as a stimulus for the ability to recognize early childhood letters. This research is a development research using the ADDIE Mix Method approach. The data analysis technique used consists of 1) data collection, 2) data reduction, 3) data presentation, 4) conclusion. The results showed that the product development of educational game tools in its use was generally feasible, this was evidenced through the development needs analysis stage, general design validation, product validation, testing to the evaluation stage carried out. but with the improvements provided by the validator at the stage before and after the trial. The results of this analysis phase are used as material for product development considerations. Then the general design is made as a reference in product development which will be made in the form of visualization at the development stage. This development stage is carried out until the product validation stage is developed. Then carry out the trial phase, to find out whether the product is effective or not. Finally, the evaluation stage was carried out to group B teachers, to provide an assessment after seeing the product trial.

Keywords: *educational game tools, the ability to recognize letters, learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu Negara. Pendidikan menjadi sarana utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terkandung suatu proses transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga dan pembelajaran berlangsung sepanjang hayat dari satu generasi ke generasi lainnya (*long life learning*). (Muhammad Hasan, dkk. 2021, hl. 2). Pendapat lain tentang pendidikan diartikan sebagai usaha secara sadar

untuk membina kepribadian, sikap, keterampilan, kecerdasan spiritual, kecerdasan yang sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan (T.N. 2020. hl. 37).

Semakin maju pendidikan maka semakin berkualitas masyarakatnya, dan semakin maju pula negara tersebut. Kualitas pendidikan berawal dari kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Ariani (dalam Artobatama, dkk., 2020, hlm. 76). Sejalan dengan hal tersebut tentunya dibutuhkan kualitas pembelajaran agar mampu menciptakan generasi bangsa yang memiliki kemampuan sehingga dapat dikembangkan dimasa mendatang. Optimalisasi pembelajaran dapat dimulai sejak usia dini, dimana pendidikan anak usia dini menjadi salah satu jenjang yang dapat memberikan dampak yang sangat besar terhadap perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mengedepankan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang disesuaikan dengan tahapan usia anak. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional menyampaikan dan mengamanatkan tentang pentingnya pendidikan anak sejak dini. Dengan demikian, dapat kita ambil benang merah pada pengertian Pendidikan anak usia dini yang tercantum diatas bahwa Pendidikan anak usia dini dapat melibatkan kegiatan upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh serta pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Agar dapat mengoptimalkan tujuan dari pendidikan anak usia dini, tentu saja dibutuhkan kualitas pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pendidikan untuk mempersiapkan ke jenjang selanjutnya.

Pelaksanaan pendidikan anak usia dini tentu saja perlu memikirkan bagaimana upaya serta strategi atau cara yang harus dirancang agar tercapai tujuan Pendidikan secara Nasional. Tujuan tersebut dapat kita rancang melalui kurikulum pendidikan anak usia dini. Kurikulum menjadi sebuah perangkat inti yang melatar belakangi serta memberikan acuan terhadap tujuan pendidikan. Menurut Haryonto (2011:2018) kurikulum merupakan segala kegiatan yang dirancang oleh lembaga pendidikan dan yang disajikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan pendapat tersebut R. Ibrahim (2005) mengemukakan bahwa kurikulum dikelompokkan menjadi 3 dimensi, yaitu: kurikulum sebagai substansi, kurikulum sebagai system, dan kurikulum sebagai bidang studi. Agar setiap tujuan pendidikan anak usia dini dapat tercapai maka sebuah pendidikan memerlukan adanya perencanaan yang matang, perencanaan tersebut dirancang di dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

Kurikulum pendidikan anak usia dini dapat dimaknai sebagai "seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang direncanakan agar dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran untuk menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bagi pengembangan diri anak usia dini ketahap lebih lanjut", Sujiono (dalam Yana, R., dkk, 2019, hlm. 71). Berdasarkan pendapat diatas, tentang kurikulum pendidikan anak usia dini memberikan sebuah pemahaman tentang perencanaan yang akan di buat sebagai acuan kegiatan pembelajaran di sekolah memberikan cakupan yang sangat luas. Kurikulum tidak hanya menyediakan materi atau bahan ajar saja, namun di dalam kurikulum di rancang sebuah pengembangan substansi yang menjadi tempat pendidikan anak, serta rancangan pengembangan lainnya yang menunjang setiap kegiatan pembelajaran bagi anak, guru serta orang tua dan masyarakat sekitar yang terlibat di dalamnya. Perencanaan yang tertulis di dalam kurikulum untuk anak usia dini hendaknya dirancang agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak terasa menyenangkan, namun tetap memperhatikan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang hendak dicapai sebagai tujuan pendidikan.

Aspek perkembangan yang terdapat di dalam kurikulum tentunya memiliki kesinambungan yang sangat kuat dalam proses pengembangan diri pada anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada bagian kurikulum tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak. Proses pengembangan keterampilan anak ini disesuaikan berdasarkan tahapan usianya, serta memberikan kegiatan berdasarkan kebutuhan setiap anak. Beberapa aspek perkembangan yang terdapat dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 sebagai Salinan dari perubahan atas Peraturan Pemerintah No.57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pasal 5 ayat (2) tentang standar tingkat

penapaian perkembangan anak usia dini difokuskan pada aspek perkembangan anak yang mencakup : “ a. nilai agama dan moral, b. nilai Pancasila, c. fisik motorik, kognitif, Bahasa, dan; f. sosial emosional”.

Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa kegiatan pembinaan yang diberikan kepada anak merupakan pembinaan kecakapan hidup yang dapat berguna bagi kehidupannya di masa mendatang. Kecakapan hidup disini bisa berupa keterampilan yang dimiliki oleh anak.

Keterampilan merupakan salah satu hal yang harus di optimalkan dalam diri anak, salah satu nya adalah keterampilan Bahasa anak usia dini. Bahasa mencakup setiap bentuk komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Hurlock (dalam Enny Zubaidah, 2004, hlm.462). Bahasa menjadi suatu pengantar bagi setiap orang untuk menyampaikan serta memperoleh sesuatu yang dapat bermanfaat bagi kehidupannya. Agar Pendidikan anak usia dini ini mampu mengoptimalkan keterampilan bahasa, hendaknya kita ketahui terlebih dahulu perkembangan bahasa pada anak usia dini. menurut Susanto (dalam Kholilulloh., dkk, 2020, hlm. 82) menyatakan beberapa tahapan perkembangan bahasa sebagai berikut: “ 1) Tahap I (*Pra linguistik*) yaitu antara 0-1 tahun, 2) Tahap II (*linguistik*) yaitu yang terdiri dari tahap I (*holofrastik*) yang berumur 1 tahun, anak mulai mempunyai perbendaharaan kata, dan tahap II (*fase*) anak yang berumur 1-2 tahun yang mempunyai kosa kata lebih kurang dari 50-100 kosa kata, 3) Tahap III (pengembangan tata Bahasa) yaitu anak yang berumur 3-5 tahun atau pra sekolah, dimana tahap ini anak sudah bisa membuat sebuah kalimat, 4) Tahap IV (tata Bahasa) menjelang dewasa yaitu anak yang berumur 6-8 tahun dimana tahap ini anak sudah mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kompleks.

Kemampuan Bahasa merupakan sifat alamiah yang dimiliki manusia sejak dilahirkan ke dunia (Stenberg, 2015). Menurut (Salso, R. L., dkk, 2016) dengan menggunakan Bahasa, manusia dapat menyampaikan dan mengerti keinginan, perasaan, pengalaman serta berinteraksi dengan orang lain.

Sejalan dengan pendapat diatas dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak memberikan beberapa sub bagian dari lingkup perkembangan Bahasa, salah satunya yaitu keterampilan keaksaraan. Pada keterampilan keaksaraan ini tentunya dibutuhkan pengenalan tentang keaksaraan awal yang harus di ketahui oleh anak. Menurut Siti Nurjannah, dkk. (2018, hl. 394). Keaksaraan merupakan kemampuan dasar pada anak dalam membaca dan menulis pada pengenalan huruf vocal dan konsonan. Keaksaraan awal yang perlu dikuasi oleh anak usia dini tentu saja disesuaikan dengan indikator yang telah di tentukan berdasarkan usia dan perkembangan anak.

Berdasarkan studi pendahuluan di Pendidikan anak usia dini, peneliti menemukan pembelajaran kemampuan Bahasa di RA Al-Islamiyah dan KB PAUD Bani Ruqoyah dalam lingkup Pendidikan di wilayah kelurahan Sukamulya, kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya kurang dikembangkan, terutama dalam kemampuan keaksaraan. Masih ditemukan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Hal ini terlihat Ketika pelaksanaan pembelajaran dilakukan di ruang kelas, guru hanya menuliskan bentuk huruf yang akan dipelajari oleh peserta didik. Kemudian guru meminta peserta didik untuk mengikuti intruksi suara dengan cara menggambarkan bentuk huruf yang dipelajari. Penggambaran bentuk huruf tersebut tidak diberikan media yang menunjang aktivitas yang bermakna bagi peserta didik, melainkan hanya menggambarkan secara abstrak atau tidak nyata. Padahal dalam perkembangan anak usia 2-7 tahun masih dalam tahap pra operasional konkret, dengan artian selama periode tersebut anak masih berpikir secara simbolik. Kegiatan tersebut tentu kurang menarik dalam pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan ranah Pendidikan anak usia dini tentunya harus berorientasi pada kegiatan-kegiatan yang menarik minat belajar peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan diri nya. Selain itu di dalam perencanaan pembelajaran terdapat kegiatan yang tidak disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini.

Dalam hal ini, guru sebenarnya bisa menggunakan media lain untuk melakukan variasi kegiatan yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf. kemudian membuat perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, serta memberikan pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan yang sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.

Merujuk pada kondisi diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. salah satu media yang dapat digunakan oleh peneliti adalah alat permainan edukatif yang menunjang aspek perkembangan anak. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang,

mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau Menyusun sesuai bentuk utuhnya (Anggraeni Sudono, 2000 : 7). Alat permainan pada intinya berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekutatan maupun kelemahan dirinya. Di dalam bermain, akan lebih baik jika dalam kegiatannya memiliki muatan edukatif. Sehingga aktivitas bermain yang dilakukan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. (wulan Adiarti, 2009, hlm. 80). Penggunaan alat permainan edukatif menjadi solusi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran bermakna. Alat permainan edukatif di desain sedemikian rupa dengan disesuaikan berdasarkan kebutuhan anak dan tingkat perkembangan usianya. Sehingga, bukan saja membuat pembelajaran optimal, juga membuat pembelajaran cenderung menyenangkan bagi anak.

Media ini digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran kemampuan mengenal huruf di Pendidikan anak usia dini, terutama dalam optimalisasi terhadap simbol-simbol yang akan dipelajari peserta didik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan suatu desain media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran kemampuan mengenal huruf di pendidikan anak usia dini. Selain membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu keterbatasan guru dalam melaksanakan pembelajaran kemampuan mengenal huruf.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Adapun ADDIE merupakan sebuah akronim dari kata (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Menurut Branch (2009) Pengembangan dengan model ADDIE merupakan suatu konsep dalam pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi Pendidikan dalam model ADDIE ini mengatakan bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada anak, inovatif, autentik serta inspiratif. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk alat permainan edukatif yang dapat dijadikan sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2022. Adapun subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator dan subjek kedua adalah anak. Selain itu yang termasuk kedalam objek penelitian pengembangan ini adalah kualitas alat permainan edukatif papan aktivitas. Teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan disesuaikan berdasarkan masing-masing tahapan pengembangan model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah berupa produk alat permainan edukatif papan aktivitas. Produk tersebut kemudian diuji kelayakannya melalui kegiatan uji validasi dan implementasi yang dilakukan dalam uji coba produk. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis, Desain, Development (Pengembangan), Implementasi, dan Evaluasi. Berikut merupakan penjabaran secara deskriptif dari hasil pengembangan produk alat permainan edukatif papan aktivitas berdasarkan tahapan pengembangannya.

Analisis (*Analyze*)

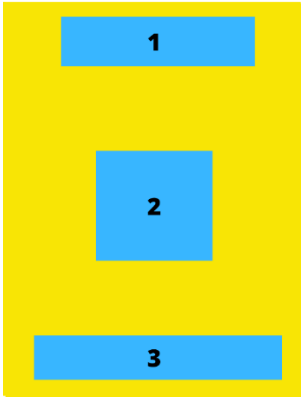
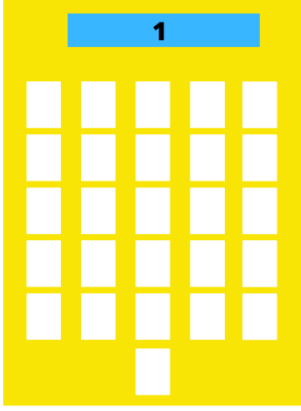
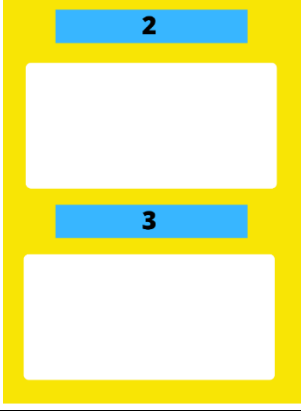
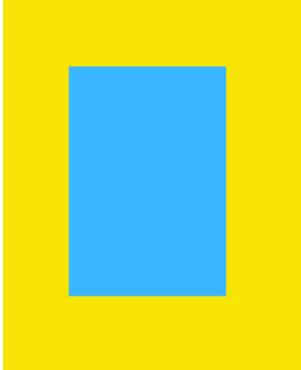
Tahap analisis merupakan sebuah aktivitas sebelum membuat rancangan berupa pemikiran tentang pembuatan produk baru yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi apakah produk tersebut sudah sesuai dengan sasaran audien. Dalam hal ini, peneliti menggali informasi dengan cara triangulasi data. Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di dua sekolah yang berbeda.

Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk merancang alat permainan edukatif papan aktivitas sebagai stimulus kemampuan mengenal huruf. Peneliti menentukan dasar pengembangan yang dianalisis dari Kurikulum dan Permendikbud No 60 Tahun 2016, Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, serta deskripsi pengembangan scenario Alat permainan edukatif papan aktivitas. Dari hasil analisis dasar pengembangan peneliti menemukan hal penting dalam penyediaan alat permainan edukatif sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti membuat rancangan berdasarkan kebutuhan hasil analisis.

Peneliti membuat rancangan berupa *storyboard* yang akan digunakan sebagai bentuk kerangka yang nantinya akan di visualisasikan menjadi produk alat permainan edukatif. *Storyboard* ini pun di validasi untuk memastikan bahwa konten yang akan dikembangkan nanti sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Pada tahap validasi *storyboard*, peneliti mendapat masukan bahwa penentuan tataletak harus di sesuaikan kebutuhan anak. Sehingga dalam *storyboard* ini, peneliti harus menentukan jenis ragam main yang sesuai dengan kebutuhan materi yang akan menstimulus kemampuan mengenal huruf.

Tabel 1 : *Storyboard* Rancangan desain produk

Tampilan	Keterangan
<p>1. Bagian Cover</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Alat permainan edukatif 2. <i>Icon</i> huruf alfabet 3. Desain gambar cover
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul bagian fitur <i>flashcard</i> dan bagian berwarna putih merupah tataletak <i>flashcard</i> yang dapat dibongkar pasang
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Ragam main melengkap kata 3. Ragam main Menyusun kata
	<p>bagian berwarna biru digunakan untuk menulis gambaran singkat tentang alat permainan edukatif papan aktivitas</p>

Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini dilakukan mulai dari tahap analisis kebutuhan konten materi yang akan disajikan dalam alat permainan edukatif papan aktivitas. Peneliti memilih penyediaan materi ini disajikan dalam bentuk visual dan audio. Adapun bentuk visual ini dibuat seperti papan aktivitas yang terdapat fitur didalamnya. Fitur yang tersedia didalam alat permainan edukatif papan aktivitas ini yang pertama adalah *flashcard* yang dilengkapi dengan gambar penunjang. Gambar penunjang ini menunjukkan hubungan antara huruf yang sedang dipelajari oleh anak. Selanjutnya fitur yang kedua ini adalah ragam main Menyusun huruf menjadi kata yang tepat.

Gambar 1 : Produk Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas



Selanjutnya tahap pengembangan ini dilakukan validasi dengan menggunakan Teknik *expert judgement*. Tahap validasi produk ini dilakukan oleh tiga ahli yang sesuai dengan keahlian di bidangnya. Hasil dari validasi para ahli ini menunjukkan hasil yang layak dengan perbaikan. Adapun masukan dari para ahli diantaranya : perbaikan ukuran *flashcard*, penentuan pemilihan warna *flashcard*, penentuan ragam main yang sesuai dengan kebutuhan lapangan, serta materi yang tersaji. Materi ini disajikan dalam bentuk audio, dan dibuat menggunakan aplikasi FL Studio. Materi lagu ini memuat bunyi-bunyi huruf alfabet dari a-z dan hubungan antara bunyi huruf dengan nama benda.

Gambar 2 : Produk Materi yang Tersaji dalam Bentuk Lagu



Implementasi (*Implementation*)

Implementasi produk pengembangan ini dilakukan di sekolah yang digunakan pada tahap analisis. Tahap implementasi ini dilakukan dua kali uji coba. Uji coba 1 dilaksanakan di RA Al-Islamiah. Uji coba ini melibatkan 15 orang anak kelompok B (usia 5-6 tahun). Pada tahap uji coba pertama, peneliti melakukan kegiatan pengenalan huruf dengan menggunakan produk pengembangan serta melakukan kegiatan bernyanyi sebagai upaya penyampaian materi. Peneliti melakukan uji coba 1 dengan durasi selama 90 menit kegiatan pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba 2 di PAUD KB Bani Ruqoyah. Pada uji coba 2 ini, peneliti melibatkan 15 orang anak dari kelompok B (usia 5-6 tahun). Kegiatan yang dilakukan hampir sama dengan uji coba 1, namun untuk penyediaan durasi penyampaian dilaksanakan selama 60 menit kegiatan pembelajaran.

Gambar 3 : Implementasi Produk Pengembangan



Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil observasi dengan rubrik penilaian yang ditentukan sesuai dengan indikator capaian anak, diperoleh kesimpulan secara keseluruhan bahwa keefektifan alat permainan edukatif papan aktivitas yang dilakukan dalam uji coba 1 dan uji coba 2 menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil penghitungan observasi uji coba 1 menunjukkan hasil 88,1%, dan uji coba 2 menunjukkan hasil 75,6% dimana hasil tersebut ada pada skala 75% - 100% yang menunjukkan hasil yang sangat baik.

SIMPULAN

Pengembangan alat permainan edukatif papan aktivitas ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khusus nya pembelajaran kemampuan mengenal huruf. Alat permainan edukatif papan aktivitas sudah dibuat melalui tahapan rancangan umum, validasi asli dengan Teknik *expert judgement* dan uji coba tahap 1 dan 2. Selain itu, produk tersebut sudah di konfirmasi kelayakannya sampai pada tahap evaluasi, yaitu penilaian oleh guru kelompok B, pada saat setelah pelaksanaan uji coba pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Artobatama dkk. (2020). Analisis Desain Pembelajaran STEM berdasarkan Kemampuan 4C di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 76-77. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1>
- Branch, R.M. (2009). *Intructional Design : The ADDIE Approach*. Diakses dari : <https://pdfcoffee.com/robert-maribe-branch-instructional-design-the-addie-approachpdf-pdf-free.html>
- Gandana, G. (2019). Literasi ICT dan Media Pendidikan. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Ghias, I.A dkk. (2020). Pengembangan Media Permainan Sains Feed the Zoo Animals Berbantu *Flash Card* untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 74-75. doi: <https://dpi.org/10.17509/jpa.v4i127199>
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Jenna. H & Drouin. M. (2008). Name Writing and Letter Knowledge in Preschoolers: Incongruities in Skills and the Usefulness of Name Writing as a Developmental Indicator. *Early Childhood Research Quarterly*, 24(3), 264. doi: <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2009.05.001>
- Nahdyawaty, D., dkk. (2020). Pengembangan Media Papan Flanel untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Kelompok B. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 201-202. doi: <https://dpi.org/10.17509/jpa.v4i2.30439>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Rahmawati, Y., dkk. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Islam Istana Dhuafa Beting Indah Jakarta Utara). *Indonesia Journal of Islamic Education*. 6(1). doi: <https://doi.org/10.17509/t.v6i1>
- Solso, R. L., Otto, H. M. & Kimberly, M. (2016). Psikologi Kognitif (Alih Bahasa : Michael Rahardanto Dan Kristianto Batuadji). Erlangga.
- Yendra. (2016). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.