



# Media Pembelajaran Flipbook Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku untuk Anak Usia Dini

Ni Komang Cintya Dewi 1, Luh Ayu Tirtayani 2 

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received June 08, 2022

Revised June 10, 2022

Accepted August 15, 2022

Available online August 25, 2022

### Kata Kunci:

Video, Interaktif, Alam Semesta

### Keywords:

Video, Interactive, Universe



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran daring membuat proses pembelajaran kurang efektif. Kurangnya pengetahuan guru mengenai teknologi berdampak pada minimnya media yang bisa digunakan pada pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui validitas media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku pada anak usia dini. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 3 ahli, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran pada uji validitas serta 3 orang anak pada uji perorangan dan 5 orang anak pada uji kelompok kecil. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil secara berturut-turut memperoleh skor 86,67% dengan kualifikasi baik, 82,5% dengan kualifikasi baik, 87,5% dengan kualifikasi baik, 93% dengan kualifikasi sangat baik dan 95% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku layak digunakan pada proses pembelajaran. Implikasi dalam penelitian ini yaitu dapat menambah variasi media pembelajaran di masa daring maupun luring dan dapat memberikan anak pengalaman belajar yang lebih baik.

## ABSTRACT

The lack of use of media in the online learning process makes the learning process less effective. The lack of teacher knowledge about technology has an impact on the lack of media that can be used in online learning. This research is a development research. The purpose of this study is to describe the design and find out the validity of the balinese interactive flipbook learning media theme of my environment in early childhood. The subjects in this study consisted of 3 experts, namely learning content experts, design experts and learning media on the validity test and 3 children in the individual test and 5 children in the small group test. The data collection of this study used observation, interview, and questionnaire methods. Data analysis uses qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The results of validity tests by learning content experts, learning design experts, learning media experts, individual trials and small group trials successively obtained a score of 86.67% with good qualifications, 82.5% with good qualifications, 87.5% with good qualifications, 93% with excellent qualifications and 95% with excellent qualifications. Thus, it can be concluded that the interactive FlipBook learning media in Balinese with the theme of my environment is worthy of use in the learning process. The implication in this study is that it can add variety to learning media in the online and offline period and can provide children with a better learning experience.

## 1. PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi berbagai bidang kehidupan menjadi sangat cepat. Perubahan yang terjadi tidak dapat dihindari dan semua orang harus menangkap perubahan itu agar dapat menjawab tantangan dunia dan masyarakat yang berubah (Febiharsa & Djuniadi, 2018; Kurniasih et al., 2016; Suryana & Hijriani, 2021). Dampak dari kemajuan teknologi yang sangat cepat juga dirasa pada bidang pendidikan, terutama pada saat Indonesia melaksanakan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh yang mana

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [cintya@undiksha.ac.id](mailto:cintya@undiksha.ac.id) (Ni Komang Cintya Dewi)

didalam proses pembelajaran mengharuskan adanya pelibatan teknologi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran online sebagai sistem pembelajaran yang baru dapat mendorong pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena melalui media pembelajaran online pembelajaran yang diperoleh menjadi lebih banyak sehingga dapat memberikan pelayanan yang memuaskan untuk siswa (Aryani & Ambara, 2021; Cahyati et al., 2018; Ritonga et al., 2022). Sebagai pendidik paud, guru perlu melaksanakan tugas dan menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sehingga tujuan untuk menumbuh kembangkan kecerdasan anak akan berjalan dengan optimal. Tantangan yang dihadapi guru pendidikan anak usia dini yang profesional pada abad ke-21 adalah keterlibatan guru, mampu berinteraksi, mampu membuat perencanaan, mampu membuat evaluasi perkembangan anak, menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan efektif, termotivasi untuk pengembangan profesi, menciptakan lingkungan pertumbuhan dan perkembangan anak (Diputra, 2016; Mitra & Purnawarman, 2019). Dengan demikian peserta didik dan guru pada abad 21 hendaknya memiliki literasi teknologi yang memadai dan calon guru masa depan harus memiliki pengetahuan, keterampilan dan kompetensi teknologi yang baik sehingga dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh sebab itu, guru abad 21 juga dituntut untuk melaksanakan dan mampu membangun hubungan yang efektif dengan anak, orang tua dan masyarakat, guru mampu melakukan refleksi dan peraikan pada pembelajaran secara kontinu dan yang terpenting guru mampu menggunakan teknologi didalam meningkatkan mutu pengajaran.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat, yang mana proses ini menjadi dasar bagi kehidupan anak selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan yang dialami anak pada masa ini berkembang sangat pesat baik secara fisik maupun mentalnya serta pada masa ini pula anak akan sangat cepat merespon stimulus yang diberikan oleh lingkungannya sehingga anak mengalami proses belajar yang sangat cepat (Apriyani et al., 2018; Dewi & Agung, 2021; Wati et al., 2022). Pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang diberikan kepada anak yang baru lahir hingga berusia enam tahun dengan tujuan untuk menstimulasi, membimbing, mengasah serta pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dan disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Oktapiani et al., 2021; Tri Widyahening & Sufa, 2021; Valentina & Sujana, 2021). Pentingnya pendidikan anak usia dini ialah membekali anak sedini mungkin pendidikan berkarakter agar dalam kehidupan anak selanjutnya dapat berjalan dengan baik. Pendidikan anak usia dini tidak hanya mengajarkan tentang keilmuan namun juga mengenai sopan-santun, kemandirian, kedisiplinan, interaksi sosial, nilai agama dan budaya yang mana nantinya hal tersebut menjadi pondasi dasar yang bermanfaat bagi kehidupan anak selanjutnya (Ayuni et al., 2020; Dini, 2022). Pendidikan anak usia dini juga bertujuan untuk mengembangkan minat dan bakat anak. Disamping itu pendidikan anak usia dini juga meliputi aspek sosial emosional, kognitif, moral spiritual, fisik dan motorik serta bahasa (Ayuni et al., 2020; Poerwati & Cahaya, 2018).

Aspek perkembangan bahasa adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak. Bahasa juga sangat penting dalam perkembangan anak karena Bahasa merupakan alat komunikasi utama untuk berinteraksi sosial (Ardiana, 2021; Fauziyah, 2018; Silawati, 2018). Disamping itu, kemampuan berbahasa seseorang selain dipengaruhi oleh kapasitas kemampuan kognitifnya juga didukung oleh besarnya kesempatan yang diperoleh dalam belajar dari lingkungan sekitarnya (Darmuki, 2020; Fardiah et al., 2019). Seorang yang banyak berinteraksi dengan lingkungannya yang kental dengan bahasa dan budayanya, maka akan memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya terutama bahasa pertama yang dikenalnya yakni bahasa ibu. Bahasa pertama yang diterima oleh anak sesuai dengan lingkungan dan daerah tempat tinggal anak yang diperoleh secara alamiah (Alam & Lestari, 2020; Munawaroh et al., 2022). Pemerolehan bahasa ibu biasanya didapatkan dari lingkungan keluarga, teman dan dibangku sekolah. Seiring dengan anak mulai memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, perkembangan bahasa anak mulai meningkat dan secara konseptual bahasa ibu tidak diajarkan disekolah terutama sd dikarenakan sudah menggunakan bahasa indonesia yang termasuk kedalam kategori bahasa kedua serta didalam proses pemerolehannya melalui pembelajaran Bahasa. Bahasa ibu dalam hal ini juga berarti bahasa daerah sebagai penyangga budaya, hal tersebut dikarenakan sebagian besar budaya terkandung dan diekspresikan melalui Bahasa (E. I. Apriliani et al., 2020; Munawaroh et al., 2022; Rohayati, 2018).

Namun, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di TK Kencana Kumara Mas, permasalahan yang dihadapi terkait dengan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring adalah minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran daring sehingga proses pembelajaran berjalan kurang efektif dan kurangnya pengetahuan guru mengenai teknologi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahasa bali pada saat hari-hari tertentu selama ini tidak berjalan secara kontinu. Untuk mempertahankan bahasa ibu dalam hal ini yang

dimaksudkan ialah bahasa bali, maka diperlukannya pengajaran dengan menggunakan bahasa bali sejak usia dini dengan menjadikan bahasa bali sebagai muatan lokal yang diajarkan dilembaga pendidikan. hal ini diperkuat dengan peraturan yang dikeluarkan oleh pemerintah daerah provinsi bali yaitu peraturan daerah nomor 1 tahun 2018 tentang bahasa, aksara dan sastra bali yang menyatakan bahwa muatan lokal adalah mata pelajaran atau mata kuliah bahasa bali yang wajib diajarkan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan diwilayah bali. Untuk itu pendidik paud perlu mendesain media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa dan tentunya tetap dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak terutama pada pengenalan bahasa bali dan sesuai dengan prinsip pembelajaran paud yaitu anak berpikir melalui benda konkret, yang mana anak lebih mengingat yang dilihat dan dipegang lebih membekas dan diterima oleh otak dalam sensasi dan memori.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang atau pendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi yang ingin dibangun dan disampaikan selama proses pembelajaran yang bisa disampaikan melalui kegiatan bermain. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar dan hasil belajar siswa, hal ini diperkuat dengan berbagai penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penggunaan media selama proses pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan pada proses belajar dan hasil belajar siswa antara pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media dengan pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media, sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting guna mempertinggi kualitas pembelajaran (Pratiwi & Tirtayani, 2021; Tri Widyahening & Sufa, 2021; Windayana, 2018). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya pada pendidikan anak usia dini yaitu sebagai perantara, dengan adanya media pembelajaran anak mampu memfokuskan perhatiannya dalam kegiatan belajar, sehingga penting bagi pendidik untuk menggunakan media didalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain pentingnya penggunaan media yaitu untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini, dalam pendidikan dan perkembangan anak yang perlu diarahkan pada dasar-dasar yang tepat didalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang mencakup perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi yang menjadi salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak. Maka perlu adanya pengembangan media interaktif berupa flipbook interaktif bahasa Bali untuk membantu anak dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini memperoleh hasil yang baik. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *flipbook* memperoleh tingkat kelayakan atau validitas yang tinggi (Damayanti & Raharjo, 2020; Sa'diyah, 2021; Sari & Ahmad, 2021). Penelitian ini ingin mengembangkan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku yang bertujuan untuk mempermudah anak untuk mengenali lingkungan yang ada disekitar anak dan anak dapat melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar anak dan teman-temannya dengan menggunakan bahasa Bali. Tema lingkunganku adalah tema yang menceritakan mengenai lingkungan yang ada disekitar anak, seperti lingkungan rumah, dan sekolah. Penggunaan flipbook interaktif ini dapat memberikan kesan yang menyenangkan bagi anak, hal tersebut dikarenakan tampilan dari media flipbook yang didesain warna warni sehingga menarik bagi anak, hal tersebut dikarenakan tampilan dari media flipbook yang didesain warna warni sehingga menarik bagi anak selain itu media ini juga dilengkapi dengan video yang diletakkan di awal pembahasan dan audio yang digunakan untuk membantu anak untuk memahami kata yang ada selain dibantu dengan adanya gambar dapat memudahkan anak untuk memahami mengenai yang disajikan didalam flipbook ini dan media flipbook sendiri menjadi media fleksibel dimana bisa digunakan secara daring maupun secara luring. Penelitian ini dilakukan dengan asumsi dapat memperoleh hasil yang sama dan baik tentunya. Maka tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku pada anak usia dini.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kencana Kumara Mas. Terdapat beberapa subjek yang terlibat dalam penelitian ini yaitu 3 ahli yang meliputi ahli materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan anak yang berjumlah 5 orang pada uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Data diolah menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data-data hasil review ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan mengetahui respon siswa saat dilakukannya uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini yaitu pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Isi Pembelajaran*

Aspek	Komponen	Nomor butir	Jumlah Butir
Materi	1. Media pembelajaran dapat memotivasi anak	4	1
	2. Menarik perhatian	7	1
	3. Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	14	1
	4. Ketepatan isi	1,2,5	3
	5. Isi materi bermanfaat bagi anak dalam kehidupan nyata	6	1
	6. Konsistensi antara tujuan, isi materi dan evaluasi	3	1
	7. Materi mudah dipahami	6	1
Media	1. Kemudahan menggunakan media	8,9	2
	2. Diberikan petunjuk penggunaan	11	1
	3. Penggunaan gambar dan audio yang mendukung pembelajaran	13	1
Evaluasi	1. Memberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan anak	12, 15	1
	2. Memberikan umpan balik hasil evaluasi	10	1
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

(Sumber: Suartama, 2016)

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Desain Pembelajaran*

Aspek	Komponen	Nomor butir	Jumlah Butir
Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1,2	2
Strategi	2. Konsistinsi antara tujuan, materi dan evaluasi	3	1
	1. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak	4	1
	2. Memberikan kesempatan pada anak belajar mandiri	8	1
	3. Penyampaian materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak	6,7	2
	4. Penyampaian materi dengan memberikan langkah-langkah yang logis	5	1
Evaluasi	5. Memberikan petunjuk belajar	9	1
	1. Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	10	1
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

(Sumber: Suartama, 2016)

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen *Review Ahli Media Pembelajaran*

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Tampilan	1. Kemudahan penggunaan	1,6,3	3
	2. Kualitas tampilan		
	3. Konsistensi tombol		
Teks	1. Keterbacaan teks	2, 7, 10	3
Gambar	1. Kesesuaian gambar	8	1
Warna	1. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	4	1
Suara	1. Penggunaan musik yang sesuai	5,9	2
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

(Sumber: Suartama, 2016)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil

Aspek	Komponen	Nomor butir	Jumlah butir
Tampilan	1. Kemenarikan media pembelajaran	1	1
	2. Kemudahan didalam penggunaan media	3	1
Teks	1. Keterbacaan teks	4	1
	2. Penggunaan jenis huruf yang sesuai	2	1
	3. Penggunaan ukuran huruf yang sesuai	5	1

Aspek	Komponen	Nomor butir	Jumlah butir
Gambar	1. Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi	6	1
Motivasi	1. Media yang dikembangkan dapat membangkitkan motivasi anak	7	1
Materi	1. Kemenarikan materi yang ditampilkan 2. Materi yang disajikan mudah dipahami 3. Tujuan pembelajaran mudah dipahami	9,11	2
Evaluasi	1. Kesesuaian pesan 2. Memberikan umpan balik hasil evaluasi	8, 10	2
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>

(Sumber: Suartama, 2016)

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data yang terdiri dari teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilaksanakan dengan mengelompokkan hasil angket yang dapat berupa masukan, saran, tanggapan bahkan kritikan perbaikan dari para ahli. Data yang diperoleh dari angket tersebut berupa skor mengenai tingkat kelayakan dari aspek yang dikembangkan dan selanjutnya dianalisis. Untuk mengetahui persentase kelayakan dari media yang dikembangkan maka dilakukan analisis pada skor yang didapat dari hasil jawaban responden pada angket yang telah disusun berdasarkan skala likert dengan menggunakan skala 4. Selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Kategori Penelitian Skala Likert dengan Skala 4

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Sumber : Sugiyono, 2019)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali yang dapat digunakan di TK Kencana Kumara Mas. Adapun tema yang dibahas didalam media ini adalah tema lingkunganku. Tujuan dari media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali ini untuk mengenalkan kepada anak tentang lingkungan rumah dan sekolah dengan menggunakan bahasa Bali sekaligus juga mengenalkan kepada anak tentang penggunaan bahasa Bali pada kehidupan anak sehari-hari. Media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali ini merupakan suatu produk berupa buku elektronik yang didalamnya selain menyajikan teks juga terdapat video, gambar serta suara yang berfungsi untuk menjelaskan teks didalam media tersebut. Produk yang dikembangkan ini sudah melewati tahap uji coba dan tahap revisi yang berpedoman pada saran, masukan dan komentar yang telah diberikan. Produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap diantaranya tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), serta tahap evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tahapan didalam model ini tersusun secara sistematis dan relevan dengan produk yang dikembangkan, sehingga dalam pengembangan produk *flipbook* interaktif bahasa Bali model ADDIE digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan produk tersebut.

Tahap pertama dalam model ADDIE yaitu tahap analisis yang merupakan tahap dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pada proses pembelajaran yang akan dijadikan acuan dalam memecahkan masalah yang ditemukan di lapangan. Dalam tahap ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Adapun yang dianalisis pada tahap ini diantaranya kebutuhan guru dan anak, analisis fasilitas di lingkungan sekolah serta analisis kompetensi dasar dan indikator. Observasi dilaksanakan di TK Kencana Kumara Mas dan wawancara dilaksanakan bersama dengan guru kelompok B yaitu Ni Made Parmi. Pada masa pandemi, guru diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dibandingkan dengan sebelumnya. Disamping itu, pada masa ini dunia telah berada pada masa dimana teknologi memiliki peran yang sangat penting didalam kehidupan, terutama pada bidang pendidikan, yang mana guru juga dituntut untuk dapat menjawab tantangan TPACK (*Technological*

*Pedagogic Content Knowledge*), sehingga guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya didalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk anak usia dini. Permasalahan yang ditemui selama dilaksanakan observasi dan setelah dilakukan wawancara di TK Kencana Kumara Mas yakni perlunya media pembelajaran bahasa Bali yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak dan mengenalkan bahasa Bali kepada anak serta dapat meningkatkan semangat belajar anak dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Selain itu, proses pembelajaran juga akan lebih interaktif apabila diimbangi dengan penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, maka diperlukan media pembelajaran bahasa Bali yang interaktif yang didalamnya tidak hanya terdapat gambar dan teks, namun juga memuat suara yang digunakan untuk menjelaskan maksud teks dan video serta memuat evaluasi yang sesuai dengan materi yang dibahas dalam media. Tahap analisis selain dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan anak, analisis juga dilakukan pada fasilitas yang ada dilingkungan sekolah dengan tujuan untuk mengetahui fasilitas yang dimiliki oleh sekolah yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali. Berdasarkan pada observasi yang dilakukan pada seluruh orang tua anak sudah memiliki *handphone* sehingga anak dapat menggunakan media tersebut dari rumah dan apabila situasi sudah normal, maka guru juga dapat memanfaatkan fasilitas sekolah yang sudah tersedia dan mendukung penggunaan dari media ini berupa *laptop*, *LCD* serta *proyektor*.

Tahap kedua adalah tahap desain yang dilakukan setelah melewati tahap analisis. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu menentukan dan mendesain produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali. Sebelum dilanjutkan pada tahap pengembangan, maka hal yang dilakukan adalah merancang produk yang dikembangkan yang dituangkan dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Tujuan dari dirancangnya media ini dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* yaitu untuk mempermudah memahami alur dan prosedur dari pembuatan media pembelajaran *flipbook* interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya, untuk isi dari media pembelajaran *flipbook* interaktif ini tentunya juga memiliki rancangan yang perlu dipersiapkan dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) yang akan digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Disamping perangkat pembelajaran, *flowchart* dan *storyboard*, hal lain yang perlu dipersiapkan adalah angket/kuesioner yang nantinya akan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Kuesioner tersebut nantinya akan diisi oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran serta depalan orang anak yang terdiri dari tiga orang anak sebagai subjek uji coba perorangan dan lima orang sebagai subjek uji coba kelompok kecil. Tampilan media *flipbook* interaktif disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media *Flipbook* Interaktif

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan. Dalam tahap ini rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, dikembangkan dalam produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali. Media ini dikembangkan menjadi dua buah sub tema dengan dimasing-masing subtema disajikan video, gambar, teks,

dan suara. Pertama, subtema ngiring melajah ring puri yang bertujuan untuk mengenalkan anak tentang lingkungan rumah dalam bahasa Bali sekaligus menstimulasi perkembangan bahasa anak. Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator. Kedua, subtema yang dibahas ialah ngiring melajah ring sekolah dengan tujuan untuk mengenalkan anak tentang lingkungan sekolah dalam bahasa Bali dan materi yang disajikan juga telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator. Ketiga yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman anak tentang materi yang sebelumnya telah disajikan. Evaluasi ini disajikan dalam bentuk pertanyaan yang sederhana dan dibantu dengan gambar sehingga dapat membantu anak untuk memahami maksud dari pertanyaan yang disajikan. Evaluasi ini juga dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada anak dan memberikan anak kesempatan mencoba kembali ketika anak belum mendapatkan jawaban yang tepat. Sebelum melewati tahap implementasi, produk terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran guna mengetahui kelayakan dari produk. Implementasi produk terhadap 8 orang anak yang terdiri dari 3 orang anak untuk uji coba perorangan dan 5 orang untuk uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Adapun hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran serta uji coba perorangan dan kelompok kecil yang disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Bahasa Bali**

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Materi	86,67%	Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	82,5%	Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	87,5%	Baik
4.	Uji Coba Perorangan	93%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	95%	Sangat Baik

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, produk yang sudah dikembangkan, selanjutnya dilakukan implementasi dengan melakukan uji coba. Tujuan dilakukannya uji coba yaitu untuk mengetahui respon dari pengguna produk *flipbook* interaktif bahasa Bali. Akan tetapi, dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi di masa pandemi ini, maka pengimplementasian produk hanya dapat dilaksanakan pada uji perorangan dan kelompok kecil saja. Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan peninjauan ulang dari produk *flipbook* interaktif bahasa Bali yang sudah dikembangkan. Evaluasi dilaksanakan secara formatif dengan tujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk *flipbook* interaktif bahasa Bali. Disamping itu, melalui tahap ini, dapat diketahui keunggulan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan, maka dapat dilakukan perbaikan agar produk yang sudah dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## Pembahasan

Penelitian ini dalam tahap uji kelayakan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali ini ditentukan berdasarkan hasil evaluasi dari para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba yang meliputi uji perorangan dan uji kelompok kecil. Hasil dari uji ahli dan uji coba diketahui dengan menggunakan metode kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku layak digunakan pada proses pembelajaran.

Pertama, media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku layak digunakan pada proses pembelajaran. Dilihat dari beberapa hal yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, ketepatan, kebenaran materi, kesesuaian dan kemearikan materi, kemudahan dalam memahami materi, materi didukung dengan media yang tepat, materi yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak, penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak, mudah dipahami dan kejelasan target hasil belajar. Pada penilaian kesesuaian tujuan dengan materi yang disampaikan sudah menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tema yang digunakan di TK Kencana Kumara Mas. Dengan kesesuaian antara KD, indikator, dan tujuan pembelajaran dapat memaksimalkan proses pembelajaran, karena pada dasarnya pembelajaran akan berjalan dengan efektif jika materi pembelajaran dengan media pembelajaran memiliki keterpaduan yang tepat (Asmah & Wulandari, 2018; Hs & Suriningsih, 2021; HT & Abdussahid, 2020). Muatan dan isi materi yang sesuai dan tepat guna, dapat berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan evaluasi yang diberikan, penyampaian materi yang menarik, media dapat memotivasi anak, materi sesuai dengan karakteristik anak dan memiliki petunjuk belajar yang jelas. Pembelajaran akan dapat terlaksana dengan baik dan sistematis jika pembelajarannya direncanakan dan

disusun dengan baik. Maka dari itu pembelajaran haruslah dipersiapkan sematang mungkin. Tentunya dalam merancang proses pembelajaran, harus menyesuaikan antara karakteristik anak dan juga materi pembelajaran (Ayu & Manuaba, 2021; Priatna, 2018; Susantini & Kristiantari, 2021). Proses pembelajaran yang terstruktur dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Pertama, dilihat dari aspek desain. Media pembelajaran pada produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali memperoleh berkualifikasi baik. Skor persentase diperoleh dari beberapa hal yakni kelayakan, ketepatan dan tampilan. Berdasarkan komentar dari ahli media pembelajaran secara keseluruhan media sudah bagus, namun perlu ada pembeda pada huruf dengan memberi aksent, warna atau ukuran huruf yang berbeda mengingat anak TK belum terlalu lancar dalam membaca. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali yang dikembangkan layak, sehingga dapat diterapkan pada anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kunci dari kesuksesan pembelajaran. Media pembelajaran memang memegang peran yang penting pada proses pembelajaran, namun hal tersebut bergantung kembali pada pendidik yang memvariasikan media pembelajarannya. (Amanullah, 2020; E. Apriliani et al., 2020; Juliasnyah et al., 2016). Jadi kesesuaian media dengan muatan pembelajaran perlu menjadi pertimbangan pendidik dalam mengkreasiannya. Pencapaian kualifikasi tersebut disebabkan oleh media pembelajaran *flipbook* interaktif yang mudah digunakan dan dapat dibuka dengan menggunakan *smartphone* atau laptop dan terdapat video dan evaluasi yang dapat menarik minat anak dalam belajar (Arumsari et al., 2017; Hasanah & Ulya, 2020; Munawaroh et al., 2020). Berdasarkan hasil uji coba perorangan produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali sangat layak untuk dikembangkan. Media pembelajaran dapat membantu anak dalam memahami materi, karena media pembelajaran adalah sarana atau media penyampaian informasi. Dengan penggunaan media yang tepat, tentunya dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Pencapaian kualifikasi tersebut disebabkan oleh selain kemudahan didalam menggunakan media ini, anak juga mudah memahami materi yang disajikan. Hal tersebut dikarenakan materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks yang didukung dengan gambar dan suara tetapi juga disampaikan melalui video sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan semangat anak (Adea et al., 2021; Nirwana, 2021; Novitawati & Anggreani, 2021). Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali sangat layak dikembangkan. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran *flipbook* layak digunakan pada pembelajaran (Amanullah, 2020; Hendrianti et al., 2021). Media pembelajaran *flipbook* memperoleh tingkat kelayakan atau validitas yang tinggi (Damayanti & Raharjo, 2020; Sa'diyah, 2021; Sari & Ahmad, 2021). Implikasi dalam penelitian ini yaitu media ini dapat menambah variasi ketersediaan media pembelajaran disekolah yang layak digunakan dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Guru memiliki sumber pengajar tambahan yang sesuai dengan tema yang berkaitan dengan aspek bahasa terutama berkaitan dengan bahasa Bali. Media pembelajaran *flipbook* interaktif ini dapat digunakan pada situasi daring dan luring. Anak dapat belajar menggunakan media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali, sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya melakukan implementasi pada kelompok kecil. Hal ini dikarenakan situasi pandemi, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan tahap selanjutnya.

#### 4. SIMPULAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku pada anak usia dini yang dikembangkan dengan model ADDIE. Dari hasil uji validitas oleh para ahli dan anak, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* interaktif bahasa Bali tema lingkunganku layak digunakan pada proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Adea, A. J. N., Wati, E. K., & Wijaya, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa Untuk Menstimulasi Kesantunan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Efektor*, 8(2), 154-166. <https://doi.org/10.29407/e.v8i2.16234>.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.



- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>.
- Apriliani, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD. 3, 233–239. <https://doi.org/10.26858/jkp.v4i3.14934>.
- Apriyani, R., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 110–124. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11004>.
- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>.
- Arumsari, A. D., Arifin, B., & Rusnalasari, Z. D. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di Kec Sukolilo Surabaya. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3575>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Asmah, A., & Wulandari, T. C. (2018). Pengembangan Permainan Mahkota Berteman Untuk Pembelajaran Mengenalkan Konsep Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 53–67. <https://doi.org/10.24903/jw.v2i2.196>.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>.
- Damayanti, A. N., & Raharjo, R. (2020). Validitas Flipbook Interaktif pada Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 9(3), 443–450. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v9n3.p443-450>.
- Darmuki, A.-. (2020). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Mind Map Pada Mahasiswa Kelas IA PBSI IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2019/2020. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 263–276. <https://doi.org/10.24176/kredo.v3i2.4687>.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Optimalisasi Peran Guru dan Orang Tua dalam Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3242–3252. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2327>.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Fardiah, Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Fauziyah, R. (2018). Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Pada Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 126–133. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10506>.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.
- Hasanah, N. I., & Ulya, N. (2020). Strategi Pengenalan Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Santa Maria Banjarmasin. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 57–68. <https://doi.org/10.24903/jw.v5i2.525>.
- Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman, S. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian*

- Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 178. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4089>.
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291–303. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11381>.
- HT, S., & Abdussahid, A. (2020). Metode Pengembangan Pembelajaran Bahasa Dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 198–206. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i2.343>.
- Juliasnyah, W. A., Suryani, N., & Sutimin, L. A. (2016). Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreatifitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa. *Teknodika*, 14(1), 51. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v14i1.34701>.
- Kurniasih, E., Masduki, L. R., & Agustina, D. A. (2016). Pengembangan Media Kocerin (Kotak Cerdas Interaktif) Dalam Pembelajaran Dasar-Dasar Sains Pada Jenjang Paud. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1–6. <https://doi.org/10.26877/paudia.v5i2.1185>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*, 5(2), 1164 – 1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>.
- Novitawati, & Anggreani, C. (2021). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Bermuatan Budaya Lokal Tepian Sungai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 220 – 230. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.767>.
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Dengan Media Wayang Melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>.
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Project-Based Drawing Activities in Improving Social-Emotional Skills of Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>.
- Pratiwi, N. K. A., & Tirtayani, L. A. (2021). Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 186. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35362>.
- Priatna, D. (2018). Meningkatkan Kapasitas Belajar Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Interaktif Kreatif Dan Edukatif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 90–97. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10502>.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13418>.
- Rohayati, E. (2018). Pengembangan Bahasa Ibu (Bahasa Sunda) Yang Berkarakter Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.17509/cd.v3i2.10337>.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1298–1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>.
- Silawati, E. (2018). Stimulasi Guru Pada Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 16. <https://doi.org/10.17509/cd.v3i2.10334>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. [https://www.researchgate.net/publication/335541585\\_Evaluasi\\_dan\\_Kriteria\\_Kualitas\\_Multimedia\\_Pembeajaran](https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran).

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>.
- Tri Widyahening, C. E., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135–1145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638>.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>.
- Wati, S. G., Mustika, A., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>.