

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK ANAK USIA DINI DI TK BINA KASIH KECAMATAN GALANG

Shola Ningsih¹, Novita Frizka²

^{1,2}FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat e-mail : Sholaningsih@umnaw.ac.id, novitafrizka@umnaw.ac.id.

ABSTRACT

This development research aims to determine the suitability of learning media, namely Diorama media, in early childhood learning activities. This research is a type of research and development (R&D) with the ADDIE model. The focus of this research is the development of diorama media to make it easier for teachers to create and use diorama media, and diorama media is also easy for young children to understand. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire given to validators, namely material expert validators and media expert validators. Interview instruments were given to teachers before and after using the diorama media developed in this research. Based on the validation results from the material expert validator, a score of 76.3% was obtained in the "Decent" category, and the results from the media expert validator obtained a score of 98.4% in the "Very Eligible" category. This proves that this diorama media is very suitable and safe to use in early childhood learning activities. The results of teacher interviews also stated that diorama media was suitable for use in early childhood learning activities. Based on the assessment score criteria, it can be said that the Diorama Media Development for Early Childhood that has been developed is valid and very suitable for use in the early childhood learning process.

Keywords: Learning Media, Diorama, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu media Diorama pada kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media diorama untuk memudahkan guru dalam membuat dan menggunakan media diorama, serta media diorama juga mudah di pahami oleh anak usia dini. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media. Instrumen wawancara yang diberikan kepada guru sebelum dan sesudah menggunakan media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi didapatkan skor sebesar 76,3% dengan kategori "Layak", dan hasil validator ahli media didapatkan skor sebesar 98,4% dengan kategori "Sangat Layak". Hal itu membuktikan bahwa media diorama ini sangat layak dan aman digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Hasil wawancara guru juga menyatakan media diorama layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa Pengembangan Media Diorama Pada Anak Usia Dini

yang dikembangkan sudah valid dan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Diorama, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Naskah menggunakan bahasa Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang melibatkan tenaga pendidik dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai media, atau sumber-sumber belajar. Dalam proses pembelajaran tenaga pendidik sangat membutuhkan media sebagai alat penunjang proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menurut Sadiman, dkk. dalam Gina (2014:1), Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.

Pembelajaran menurut Sadiman, dkk. dalam Gina (2014:1), Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti. Pada akhirnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar oleh guru atau tenaga pendidik untuk membantu anak agar anak dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya sendiri. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek dan guru merupakan subjek mengajar. Mengajar dapat pula diartikan sebagai proses membantu kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Tenaga pendidik dituntut harus memiliki keterampilan dalam menyiapkan rancangan institusi pendidikan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus, pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan minat, dan kondisi siswa tersebut agar tercapainya tujuan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan suatu proses persiapan yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik sebelum terbentuknya proses belajar mengajar itu berlangsung.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif (Mutiah, 2010:8). Melalui bermain, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan prilakunya. Bermain berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif. Berdasarkan cara berpikir anak masih dalam tahap pra-operasional, dalam proses pembelajaran perlu adanya alat pengantar yang bisa digunakan sebagai media sekaligus sebagai sumber belajar anak.

Media merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana (2013: 170) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit.

Berdasarkan observasi di TK Bina Kasih Kecamatan Galang, masih ada sarana dan prasarana yang kurang memadai dan mendukung, seperti tenaga pendidik hanya menggunakan bahan ajar buku saja, tidak dengan media pembelajaran,

pembelajaran yang masih bersifat monoton sehingga siswa mudah bosan, kurang variatif dalam pembelajaran yang dilakukan.

Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya kegiatan dan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting bagi anak. Menurut Asmariyani (2016: 26), bahwa di dalam suatu lembaga pendidikan harus menyiapkan media-media yang tepat dan cocok untuk diterapkan di anak-anak, karena media yang tepat akan sangat membantu lembaga tersebut dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama. Sehingga pendidik harus kreatif dalam membuat media-media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran yang berlangsung menyenangkan bagi anak dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada guru di TK Bina Kasih Kecamatan Galang, mengatakan bahwa Menurut saya sekolah ini sudah bagus terlihat dari bangunannya dan halamannya yang luas, tetapi sangat di sayangkan di sekolah ini APE atau Alat Permainan Edukatif nya sangat sedikit, jadi untuk belajar anak masih fokus ke buku bahan ajar saja.

Solusi untuk permasalahan tersebut diperlukanlah media yang dapat membantu pembelajaran yang menarik agar murid lebih semangat dalam belajar dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media diorama ini dapat memberikan kemudahan bagi anak, dan tenaga pendidik dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media diorama ini adalah menggunakan model

pengembangan ADDIE yaitu: Analisis (*analysis*), Perencanaan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*). Menurut Hasyim dalam Afifah (2018:37) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE adalah model yang mudah dan sederhana untuk membuat produk yang dapat digunakan dalam penelitian jangka panjang dan berkelanjutan. Berikut gambar tahapan penelitian model ADDIE.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen untuk lembar validasi ahli materi, ahli media, dan wawancara:

Tabel. 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian Materi	3
	Keakuratan Materi	4
Aspek Isi	Kejelasan Materi	4
Jumlah		11

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi, Dalam Jurnal Germane Due, dkk.

Tabel. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Penyajian Media (Desain)	Kesesuaian bidang, ukuran, kemudahan, bahan, dan waktu penggunaan media	5
Aspek Pengguna	Kesesuaian tujuan, kelayakan, menumbuhkan minat dan	4

	penggunaan media diorama	
Aspek Tampilan (Estetika)	Kualitas tampilan, pemilihan warna, bentuk dan karakteristik anak.	4
Jumlah		13

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi, Dalam Jurnal Germane Due, dkk
Tabel. 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Penyajian Media (Desain)	Kesesuaian bidang, ukuran, kemudahan, bahan, dan waktu penggunaan media	5
Aspek Pengguna	Kesesuaian tujuan, kelayakan, menumbuhkan minat dan penggunaan media diorama	4
Aspek Tampilan (Estetika)	Kualitas tampilan, pemilihan warna, bentuk dan karakteristik anak.	4
Jumlah		13

Sumber: Adaptasi dan Modifikasi, Dalam Jurnal Germane Due, dkk.

Tabel 3 Kisi-Kisi

Wawancara Guru Sebelum Menggunakan Media Diorama

No.	Kisi-Kisi Wawancara
1.	Bagaimana antusias anak dalam melaksanakan pembelajaran?
2.	Bagaimana ibu memberikan materi pembelajaran kepada anak?
3.	Menurut ibu, apa yang dapat meningkatkan antusias anak untuk belajar?
4.	Apakah sebelumnya TK Bina Kasih kecamatan Galang, sudah

	pernah menggunakan media diorama yang dilengkapi buku panduan penggunaan media?
5.	Menurut ibu media apa yang menarik dan tidak membuat anak cepat bosan?

Tabel 4 Kisi-Kisi Wawancara Guru Setelah Menggunakan Media Diorama

No.	Kisi-Kisi Wawancara
1.	Bagaimana pendapat ibu tentang media Diorama untuk anak usia dini?
2.	Apakah penggunaan media diorama dapat memudahkan ibu Dalam melakukan pembelajaran?
3.	Adakah kesulitan yang ibu alami selama menggunakan media diorama ini?
4.	Menurut ibu, apakah tampilan media diorama sudah menarik?
5.	Apakah media sudah sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran?
6.	Saat ibu menggunakan media diorama, apakah ada anak yang kesulitan dalam memahami materi melalui media diorama?
7.	Menurut ibu, setelah ibu mencoba menggunakan media diorama, apakah media diorama digunakan pada anak selama kegiatan pembelajaran ?

Untuk mengetahui hasil validasi data para ahli, Skala Likert digunakan, dan untuk mengetahui hasil implementasi guru, catatan wawancara digunakan. Untuk mengetahui kriteria kelayakannya, skor rata-rata variabel dihitung sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Tidak Baik	1

(Sumber: Widoyoko dalam Sujarwo, dkk, 2022)

Selanjutnya analisis data dideskripsikan secara kuantitatif, yaitu dengan menghitung presentasi untuk setiap kategori pada media diorama, yang dibuat menggunakan rumus berikut:

$$P_s = \frac{\sum n \text{ Skor Maksimal}}{\text{(Sumber : Arikunto dalam Sujarwo, dkk, 2022)}}$$

Keterangan :

P_s : Persentasi Skor

$\sum n$: Jumlah skor yang diperoleh
 Skor Maksimal : Jumlah skor total

Hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Tabel 6 Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
83% - 100%	Sangat Layak
63% - 82%	Layak
44% - 62%	Cukup Layak
25% - 43%	Kurang Layak

(Sumber: Widoyoko, dalam Sujarwo, dkk, 2022)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media tersebut, pengembangan media diorama pada anak usia dini dapat dikatakan layak diujicobakan apabila hasil analisis yang diperoleh mencapai skor dengan rentang 63% - 100% oleh para ahli..

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh dua hal pokok yaitu: (1) rancang bangun media diorama dan (2) validitas media diorama. Dalam pengembangannya, media diorama untuk anak usia dini ini menggunakan model pengembangan ADDIE, maka rancang bangun media diorama ini meliputi lima tahapan yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan

(development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Tahap pertama analisis, tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, media dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.. Hasil analisis kurikulum menunjukkan dengan menganalisis KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang terdapat pada buku sebagai dasar dalam menyusun media pembelajaran yang dikembangkan. Media diorama yang dikembangkan berfokus pada materi yang sesuai dengan kurikulum 2013. Tahap kedua yaitu tahap desain. Tahap desain merupakan kegiatan penyusunan rancangan produk. Rancangan yang dibuat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan.

Tahap ketiga yaitu implementasi. merupakan kegiatan uji coba produk kepada responden untuk mengetahui tanggapan awal tentang produk yang dikembangkan. Tahap keempat yaitu evaluasi yang memperoleh tahap akhir yakni kegiatan peninjauan ulang terhadap produk yang dikembangkan. Tindak lanjut dari evaluasi yaitu melakukan revisi ataupun perbaikan berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diperoleh. Uji validitas media diorama dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui validitas produk berupa kuesioner. Validitas pengembangan media diorama diuji oleh ahli materi ahli media pembelajaran.

Tabel 7 Presentasi hasil validitas pengembangan media diorama

No	Subjek uji coba	Hasil validitas (%)	Keterangan
1.	Uji ahli materi	76,3	Layak
2.	Uji ahli media	98,4	angat layak

Berdasarkan hasil review dari ahli materi, diketahui bahwa media diorama berada pada kualifikasi baik yaitu 76,3%. Hasil review dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa media diorama memperoleh persentase tingkat pencapaian 98,4% dan berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan hasil pengembangan produk media diorama terdapat tampilan dan bentuk dari media diorama, sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan dan bentuk media diorama untuk anak usia dini

PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini, media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang sebagai solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, meningkatkan aspek pemahaman murid dan sebagai sarana prasarana pembelajaran di sekolah. Media ini juga digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang kendaraan dan lingkungan sekitar. Sebagai

media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan murid sangatlah diperlukan, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian yang mengembangkan masalah media diorama yang akan digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut: Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) telah menghasilkan suatu produk berupa media apron hitung yang dilengkapi buku panduan penggunaan media. Media diorama yang dikembangkan sudah Layak digunakan dengan skor 76,3% dari ahli materi dan 98,4% dari ahli media dengan kriteria "Sangat Layak". Dasi hasil wawancara guru setelah uji coba penggunaan media diorama, media tersebut dinyatakan layak dan sangat membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran, anak didik juga terlihat antusias dan senang saat menggunakan media diorama yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengenal berbagai macam jenis kendaraan, sehingga media diorama dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad jalil, (2013). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas v pada tema ekosistem di sekolah dasar, JPGSD, 3, 1114-1123.

Ajar, B., & PPG, P. P. G. (2010). Media pembelajaran anak usia dini. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal penelitian pendidikan, 20(2), 185-198.

Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2021). Pengembangan media game edukasi adventure cooking untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1501–1513.

Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 72-80.

Arief Sadiman. (2008). Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Asmariani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD, V.

Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Jakarta Raja Grafindo Persada.

Azhar, A. (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo

Azizah, muasraomatul. (2020). Pengembangan media diorama berbasis tema untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di RA Nurul Anshor Desa Kaplingan Kecamatan Kerangkeng Kabupaten Indramayu. Waladuna :

- Jurnal pendidikan anak usia dini, 2(1), 49-54.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media magic puffer ball. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233-240.
- Fauziddin, M.(2018). Peningkatan kemampuan klasifikasi melalui media benda konkret pada anak kelompok a1 di tk cahaya kembar bangkinang kampar. *Jurnal PGPAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, 2, 10–27.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media belajar big book dalam mengembangkan kemampuan berbahasa reseptif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 237-246.
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & 'Aziz, H. (2021). Pengembangan media busy book dalam pembelajaran motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727.
- Handayani, f.(2018). Pengembangan media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar .
- Hasanah, L., & Nurhasanah, A. (2020).Kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media papan flanel anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(1), 12–22.
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui media balok bergambar di tkip assalaam kota tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48–60.
- Hendayani, Y., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2020). Upaya peningkatan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui media balok bergambar di tkip assalaam kota tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 48–60.
- Hidayati, I. M., Yasbiati, Y., & Nurzaman, I. (2020). Peningkatan keterampilan berbicaraanak melalui media pembelajaran popup book pada kelompok a tk sejahtera 4. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 152–163.
- Hidayati, I. M., Yasbiati, Y., & Nurzaman, I. (2020). Peningkatan keterampilan berbicara anak melalui media pembelajaran popup book pada kelompok a tk sejahtera 4. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 152–163.
- Kasdriyanto, D. Y., & Wardana, L. A. (2021). Pengembangan media scrapbook berbasis picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 271–278.
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh storytelling berbantu media audio terhadap kemampuan menyimak dan berbicara pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029.
- Laily, A., Jalal, F., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan kemampuan konsep matematika awal anak usia 4-5 tahun melalui media papan semat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 396-403.

- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking pyramid sebagai media pembelajaran kosa kata bahasa inggris anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225-232
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283-293.
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan konsep perkalian menggunakan media rak telur rainbow pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512-519.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Nasution, N., Yaswinda, Y., & Maulana, I. (2019). Analisis pembelajaran berhitung melalui media prisma pintar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 230-236.
- Nusa, P. (2019). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Prahesti, S. I., Taulany, H., & Fauziah, S. (2019). media compact disk interaktif berbudaya sehat untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 377-386.
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan media grafis untuk meningkatkan siaga bencana banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55- 67.
- Rahimah, F. Y., & Izzaty, R. E. (2018). Developing picture story book media for building the self-awareness of early childhood children. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 219-230.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan media permainan mipon's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831-839.
- Sarinah. (2020). *Pengembangan Media Apron Hitung Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Al-Madani Kabupaten Kepahiang*. Tesis. Program Pascasarjana. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu. Bengkulu.
- Sudjana, (2013). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Faedagogia: jurnal penelitian pendidika*, 185-198.
- Sugiyono. (2015) . *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sujarwo, dkk. (2022). *Pengembangan Modul Digital Pada Tema 5 Subtema 2 di Kelas V SD*. (Proposal). PPG, Universitas

Muslim Nusantara AlWashliyah,
Medan.

Wahyudin, E. (2017). Pengaruh media flipchart terhadap kemampuan membaca anak usia dini kelompok b TK negeri pembina ciawigebang. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 137–143.

Wahyuni, S., & Reswita, R. (2020). Pemahaman guru mengenai pendidikan sosial finansial pada anak usia dini menggunakan media loose parts. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 962-970.

Wardhani, W. D. L., Misyana, M., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi perilaku sosial anak usia dini melalui media loose parts (bahan lepasan). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1894-1904.

Yasbiati, Y., Pranata, O.H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa sunda anak usia dini pada kelompok b di TK PGRI cibeureum. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 20-29.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.