

**JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
PONOROGOTARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POP UP* BERTEMA BANJIR SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KOSA KATA ANAK TK B**

Agustin Dwi Nur Hidayati , Agung Prasetyo, Ismatul Khasanah

Universitas PGRI Semarang
Email: agustinhidayatii123@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the problem of children's speaking ability. Children tend to be less able to express what is in their minds, convey ideas, it is because they do not have too much vocabulary. This type of research is development or Research and Development (RnD). The development procedure in this study applies the ADDIE model procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were kindergarten B class teachers from several kindergartens in Jaken District. The collection technique used a questionnaire. The data were obtained from questionnaires of media experts, materials and teacher responses. The results of the analysis on media experts were 83% with a very feasible category, material experts were 80% with a feasible category, and questionnaire responses from teachers were 83% with a very feasible category. This shows that Pop Up Flood media can make it easier for children to understand flooding and improve children's learning outcomes and can be used as media in kindergarten B class. Based on the results of this study, Pop Up Flood media can be used by teachers as an alternative media in the classroom to support children's learning activities.

Keywords: Pop Up Media, Flood, Increase, Vocabulary

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah pada kemampuan berbicara pada anak. Anak cenderung kurang bisa mengemukakan apa yang ada di pikiranya, menyampaikan ide, hal itu dikarenakan mereka belum mempunyai terlalu banyak kosa kata. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau Research and Development (RnD). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menerapkan prosedur model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian ini adalah guru kelas TK B dari beberapa TK di Kecamatan Jaken. Teknik pengumpulan menggunakan angket. Data penelitian ini diperoleh dari angket ahli media, materi dan tanggapan guru. Hasil analisis pada ahli media sebesar 83% dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 80% dengan kategori layak, dan angket tanggapan dari guru sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media *Pop Up* Banjir mampu memudahkan anak dalam memahami banjir dan meningkatkan hasil belajar anak dan dapat digunakan sebagai media di kelas TK B. Berdasarkan hasil penelitian ini media *Pop Up* Banjir dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif media di kelas untuk menunjang kegiatan belajar anak.

Kata Kunci: Media *Pop Up*, Banjir, Meningkatkan, Kosa Kata

How to Cite: Hidayatin, Agustin Dwi Nur et. all (2025). Pengembangan Media *Pop Up* Bertema Banjir Sebagai Upaya Meningkatkan Kosa Kata Anak TK B. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 (No 1) 2025

PENDAHULUAN

Program PENDIDIKAN ANAK USIA DINI merupakan tahap awal anak mendapatkan dan mengenal pendidikan. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 hingga 8 tahun yang tengah berada pada program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra-sekolah, TK, dan SD. Rentang usia dini di Indonesia yaitu 0 hingga 6 tahun disebutkan dan ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 ayat 1 ¹Wiyani, 2016: 98 (Sri Ananda et al., n.d.-a) Hal ini selaras dengan, ²(Teori (Maimunah Hasan, 2011 15), n.d.) Pendidikan anak usia dini PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar merupakan suatu upaya pemberian yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, informal, dan non formal. Yang perlu ditingkatkan adalah perkembangan

Bahasa, karena Bahasa merupakan alat komunikasi yang memegang peranan penting dalam kehidupan sosial, dan dengan menggunakan Bahasa seseorang dapat melakukan interaksi, mengemukakan apa yang ada dipikirkannya, mengespresikan diri, menyampaikan ide, dan gagasan-gagasan tertentu. Adapun ragam Bahasa yang digunakan untuk menunjang pendidikan, seperti Bahasa tulis dan Bahasa lisan, seperti yang telah dijelaskan oleh ³Suriasumantri (2022:12) dalam Permainan Abaca Flashcard Kelompok, n.d, bahwa dengan Bahasa, manusia bukan saja dapat berpikir secara teratur, namun dapat mengkomunikasikan apa yang sedang dipikirkan.

Kosa kata dapat bertambah melalui lingkungan sekitar, bisa dari lingkungan sekolah, keluarga, lingkungan. Kosa kata merupakan perkembangan Bahasa yang akan bertambah seiring berjalanya waktu sesuai dengan kemajuan zaman. Kosa kata merupakan bagian yang penting dalam kegiatan Bahasa yang berkaitan dengan penyampaian ide dan gagasan yang akan disampaikan kepada lawan bicaranya. Pengusaan kosa kata merupakan suatu hal yang penting di miliki oleh masing-masing

¹ Sri Ananda, F., Isti Rusdiyani, H., Khosiah, S., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (n.d.). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN* (Penelitian Kuantitatif Survei di Kecamatan Serang Kota Serang Banten).

² Born and Gall Dalam Hamzah 2019, n.d. Dalam

Penelitian Kumala Rita, S. PENELITIAN KEPUSTAKAAN DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

³ Permainan Abaca Flashcard Kelompok, D. B. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Pada Anak.*

individu karena dapat sangat mempengaruhi keretampilan berbahasa, terutama pada anak umur 5-6 tahun yang pada usianya belum terlalu banyak menguasai kosa kata. Untuk itu diperlukan usaha-usaha dari pendidik untuk memberikan inovasi-inovasi baru pada sarana dan prasarana pembelajaran seperti media pembelajaran yang inovatif hal itu diungkapkan pula oleh ⁴Ibrahim dan Nana yang dikutip Rusman (2016:77) dalam (Miya Rahmawati 2018) Bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi Pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang akan dilaksanakan agar lebih efektif dan inovatif untuk menunjang pembelajaran PAUD di dalam kelas. Media yang digunakan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Adaptasi media pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan zaman.

Setelah melakukan observasi

pendahuluan yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba Pati, peneliti menemukan masalah pada kemampuan berbicara pada anak. Anak cenderung kurang bisa mengemukakan apa yang ada di pikiranya, menyampaikan ide, maupun gagasan-gagasan, hal itu dikarenakan mereka belum mempunyai terlalu banyak kosa kata.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kosa kata merupakan unsur penting yang perlu dipelajari untuk mengungkapkan ide gagasan kepada lawan bicara pada saat melakukan komunikasi, dan jika kosa kata bertambah maka maka keterampilan berbahasa seseorang maka akan semakin baik dan tepat. Jadi diperlukan media pembelajaran yang mendukung untuk menunjang pembelajaran untuk anak agar bisa menambah kosa kata pada anak. setelah menyimpulkan permasalahan yang terkait dengan kosa kata, maka dari itu di perlukan buku cerita *Pop Up Book* yang cocok untuk anak TK B, buku cerita *pop Up* diharapkan dapat menambah ketertarikan anak pada buku cerita pop up dan dapat menambah kosa kata pada anak TK B.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian dan

⁴ Rahmawati. ddk. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Eduplay Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak*

Usia Dini. (ICESRE) Ilmu Pengetahuan Sosial KnE. Vol 7 (19), 627-634.)

pengembangan (Research and Development). Menurut ⁵Sugiyono (2022 :297) bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk Tersebut.

Menurut ⁶(*Teori Pengembangan Menurut Born and Gall Dalam Hamzah 2019, n.d.*) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk yang baru.

Teknik analisis data merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk proses agar data mempunyai makna untuk menjawab masalah penelitian ini dan menguji hipotesis. Tindakan analisis tersebut menggunakan Data hasil validasi adalah data kuantitatif berupa skor yang nantinya akan dianalisis menggunakan skala Likert.

Tujuan penulis menggunakan skala likert adalah untuk memperoleh skor dari angket data hasil validasi.

Sedangkan data dan respon guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan merupakan data kualitatif yang nantinya akan dianalisis.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif kelayakan produk diperoleh melalui angket penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba lapangan. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari ahli materi dan ahli media serta uji coba media pembelajaran yang dilakukan kepada siswa kelas TK B TK Tunas Rimba II Barisan Pati.

Data kualitatif diperoleh dari tanggapan serta masukan dari ahli materi dan ahli media sebagai validator serta guru sebagai subjek uji coba lapangan.

Data tingkat kelayakan produk hasil pengembangan berupa data deskriptif, yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Agar perhitungannya lebih mudah, maka data deskriptif tersebut diubah menjadi data kuantitatif dengan pemberian skor 1, 2, 3, dan 4.

⁵ Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

⁶ *Born and Gall Dalam Hamzah 2019, n.d. Dalam*

Penelitian Kumala Rita, S. PENELITIAN KEPUSTAKAAN DALAM PENELITIAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA)

Tabel 3.1 skala likert

Kategori	Nilai
angat Setuju (SS)	5
setuju (S)	4
urang Setuju (KS)	3
idak Setuju (TS)	2
angat Tidak Setuju (STS)	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Banjir* sebagai media pembelajaran pada materi banjir. Pengembangan media *Pop Up Banjir* ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Pengembangan media ini didasarkan pada keadaan dilapangan yaitu anak cenderung kurang bisa mengemukakan apa yang ada di pikiranya, menyampaikan ide, maupun gagasan-gagasan, hal itu dikarenakan mereka belum mempunyai terlalu banyak kosa kata. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan tidak adanya media yang mendukung proses pembelajaran sehingga menjadikan siswa kurang aktif dan bersemangat dalam belajar. Pengembangan media *Pop Up Banjir* disesuaikan dengan materi tema banjir.

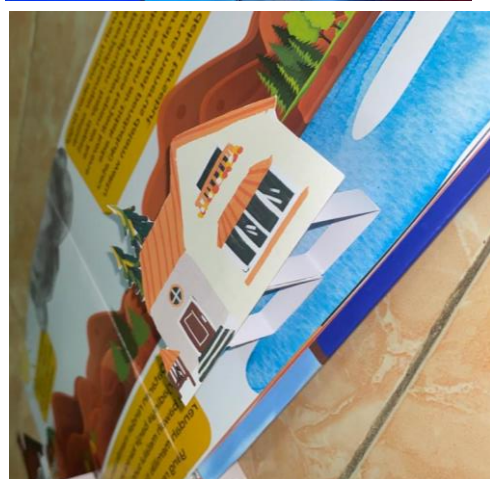
Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan

analisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *pop up book*. Analils dilakukan melalui observasi dan penyebaran angket kebutuhan guru terkait dengan kebutuhan media yang menunjang pembelajaran di kelas, dan untuk mengetahui sejauh mana kesulitan dalam mengajarkan ketrampilan membaca. Berdasarkan hasil penyebaran angket, diketahui bahwa masih terdapat kesulitan dalam penyampaian materi kepada siswa untuk menambah kosa kata, dan masih kurang pemanfaatan media pembelajaran yang menunjang pemahaman kosa kata siswa TK B. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Setelah melakukan analisis kebutuhan terhadap media yang baru dikembangkan, analisis media perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan media tersebut jika diterapkan. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap media yang akan dikembangkan.

Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti mendesain produk yang akan dikembangkan, yaitu produk *pop up book*, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain *pop up book* ini adalah Canva, tampilan desain media dapat dilihat sebagai berikut;



Gambar1: Desain media pembelajaran *pop up book* versi buku.



Gambar2: Desain media pembelajaran *pop up book* versi Canva

Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti mengemas materi banjir ke dalam sebuah media pembelajaran *pop up book*. Kemudian dilakukan validasi ahli media, ahli materi dan ahli praktisi.

Pada tahap ini ada lima langkah yaitu validasi media, revisi media, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Media *Pop Up Banjir* divalidasi oleh 3 ahli yaitu Dwi Prasetyawati DH, S.Pd., M.Pd, Mila Karmila, S.Pd., M.Pd, Endah Sukmaningrum S.Pd. Validasi desain menggunakan teknik angket dengan skala likert dengan rentang skor 1-5. Perolehan skor hasil validasi dari pakar ahli kemudian dihitung jumlah skor dan dianalisis hasil

validasi. Perolehan skor yang belum memenuhi kriteria valid dilakukan perbaikan dan uji validasi ulang. Hasil validasi produk dijabarkan sebagai berikut :

Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli Media yang dilakukan oleh Mila Karmila, S. Pd., M.Pd dengan perolehan hasil presentase sebesar 83%, untuk desain produk memperoleh angka 5 dari 1-5, untuk penggunaan Bahasa memperoleh nilai 4 dari 1-4, untuk kejelasan tujuan dan pembelajaran memperoleh nilai 4 dari 1-5, untuk kesesuaian KD atau KI memperoleh nilai 5 dari 1-5. dengan kategori layak maka media tersebut layak untuk digunakan, sebagai produk media pop up banjir dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah melakukan validasi langkah selanjutnya adalah revisi produk untuk memperbaiki, melengkapi, dan menyempurnakan produk. Setelah diperoleh hasil bahwa produk media pembelajaran *Pop Up Banjir* layak digunakan.

Validasi ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh Dwi Prasetyawati DH, S.Pd., M.Pd dengan perolehan hasil presentase sebesar 80%, untuk desain produk memperoleh angka 5 dari 1-5, untuk penggunaan Bahasa memperoleh nilai 4 dari

1-4, untuk kejelasan tujuan dan pembelajaran memperoleh nilai 4 dari 1-5, untuk kesesuaian KD atau KI memperoleh nilai 5 dari 1-5. dengan kategori layak maka media tersebut layak untuk digunakan, sebagai produk media pop up banjir dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah melakukan validasi langkah selanjutnya adalah revisi produk untuk memperbaiki, melengkapi, dan menyempurnakan produk. Setelah diperoleh hasil bahwa produk media pembelajaran *Pop Up Banjir* layak digunakan.

Validasi Ahli Praktisi

Penggunaan Media *Pop Up Banjir* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi banjir sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penggunaan Media *Pop Up Banjir* dapat diterima oleh guru dalam pembelajaran di kelas yang diukur melalui angket tanggapan guru. Angket terdiri dari 16 poin pernyataan dengan skala likert.

Secara keseluruhan dari hasil analisis data, persentase rata-rata keberterimaan guru sebesar 83% dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa media *Pop Up Banjir* dapat diterima guru dengan baik.

Bersarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi maka dapat disimpulkan bahwa media *pop up* sangat

baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang berguna untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran yang dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa TK yang rata-rata berusia 4-6 tahun . karena pada masa kanak-kanak selain bermain sebagai bentuk kehidupan dalam kecakapan memperoleh keterampilannya, anak-anak juga sudah dapat menerima berbagai pengetahuan dalam pembelajaran secara akademis untuk persiapan mereka memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting terhadap perkembangan anak karena merupakan pondasi awal dalam kepribadian anak.

Pada usia tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu media-media yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan media yang dapat memudahkan ia berpikir. Media nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang

menyenangkan.

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran *Pop Up Banjir* sesuai dengan teori belajar Kognitivisme. Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Pengembangan media *pop up book banjir* memiliki nilai rata-rata kelayakan dari ahli media sebesar 83%, dan kelayakan dari ahli materi sebesar 80%, serta mendapatkan kelayakan dari ahli praktisi sebesar 83% dengan kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Banjir TK B. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *Pop Up Banjir* sangat layak digunakan untuk media pembelajaran di kelas untuk menambah kosa kata untuk anak TK B. Penelitian relevan yang mendukung bahwa media *Pop Up* layak digunakan untuk media pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan Rizkiyah & Ningrum dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Buku cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Anak Usia Dini “ Berdasarkan Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media digital tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak, sehingga perlu menanamkan literasi digital sejak dini dengan memberikan pemahaman anak mengenai penggunaan media digital yang bijak dan tepat, literasi digital pada anak usia dini masih rendah karena media digital yang dijadikan sebagai media hiburan dan pengasuhan orangtua. Tujuan penelitian ini untuk melakukan inovasi terhadap buku cerita bergambar berbasis digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan kecakapan literasi digital pada anak usia 4 – 5 tahun Hasil uji validasi ahli media 89% dan ahli materi 87%, uji coba pengguna 87 % dari ketiga hasil tersebut dapat disimpulkan buku cerita bergambar berbasis digital layak digunakan untuk anak usia 4 – 5 tahun. Hal ini membuktikan bahwa media *pop up book* banjir layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, dan mendapatkan nilai yang memuaskan untuk validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan. Maka dapat disimpulkan bahwa. Secara keseluruhan dari hasil analisis data, persentase rata-rata keberterimaan guru sebesar 83% dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa media *Pop Up* Banjir dapat diterima guru dengan baik. Media *pop*

up book banjir telah memenuhi kriteria valid berdasarkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 83% dari ahli media, 80% dari ahli materi, dan 83% dari ahli praktisi dengan kategori “sangat baik” dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran banjir sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan hasil belajar siswa meningkat. Dengan demikian media *pop up book* sudah layak digunakan sebagai salah satu media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di TK, khususnya untuk anak TK B.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian R&D ini dan bertitik tolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, berkaitan dengan pengembangan *pop up book* banjir yang telah dilaksanakan peneliti mengajukan beberapa saran yakni:

Bagi guru

Media pembelajaran *pop up* dapat dikembangkan dalam materi pembelajaran yang lain sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media *pop up* penyampaian materi pembelajaran dilengkapi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Bagi Siswa

Siswa dapat termotivasi dalam belajar guna meningkatkan pemahaman dan belajar. Dengan menggunakan media yang tepat akan membuat siswa dapat antusias dalam proses pembelajaran dan pemahaman mengenai materi akan lebih maksimal dan hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana. dkk. (2022) “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Penggunaan Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Paud Tulus Bunda Aceh Besar*”. Jurnal Imiah Mahasiswa. Vol 3 (1), 1-29.
- Isnaeni, Fauziyah (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Androit Dengan Menggunakan Aplikasi APPSGEYSER”. Skripsi. Semarang : Universitas PGRI Semarang.
- Miya Rahmawati, O., & Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FAKULTAS KEGURUAN DAN, P. (2018). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERTEMA BINATANG KESAYANGAN UNTUK ANAK KELOMPOK BERMAIN DI TK IT IZZUDDIN PALEMBANG SKRIPSI*.
- Permainan Abaca Flashcard Kelompok, D. B. (n.d.). *UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA KATA PADA ANAK*.
- Rahmawati. ddk. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Eduplay Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. (ICESRE) Ilmu Pengetahuan Sosial KnE. Vol 7 (19), 627-634.
- Rizkiyah, P & Ningrum, M. A. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Literasi Digital Anak Usia Dini*. Jurnal Dunia Anak Usia Dini. Vol 4 (1), 116-133.
- Sari Rita, Kumala. (2021). *Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia*. http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/borneo_humaniora.
- Sri Ananda, F., Isti Rusdiyani, H., Khosiah, S., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (n.d.). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN (Penelitian Kuantitatif Survei di Kecamatan Serang Kota Serang Banten)*. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppaud/index>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.