



Media Lego Berbasis Mozaik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini

I Gusti Ngurah Kade Rama Tanaya^{1*}, Putu Rahayu Ujianti², Dewa Ayu Puteri Handayani³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 08, 2022

Revised June 10, 2022

Accepted August 23, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

Media, Lego, Mozaik

Keywords:

Media, Lego, Mosaic



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

Kurangnya perhatian anak dalam proses pembelajaran dan belum adanya media pembelajaran yang sesuai, berpengaruh pada kemampuan mengenai huruf pada anak yang kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media lego berbasis mozaik untuk membantu anak-anak kecil menjadi lebih mahir dalam pengenalan huruf. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Ahli materi pembelajaran berjumlah 4 orang. Ahli media pembelajaran berjumlah 2 orang. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan validitas dari ahli materi dan ahli media pembelajaran berdasarkan CVR dan CVI rata-rata 1,00 sehingga memiliki validitas yang tinggi. Disimpulkan bahwa media lego berbasis mozaik layak diterapkan dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar dari guru dengan menggunakan huruf lego, sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenal huruf. Huruf yang disajikan pada lego memungkinkan anak-anak untuk menjelaskan secara langsung apa yang mereka lihat menggunakan bahasa mereka sendiri, anak menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar anak-anak untuk mempromosikan identifikasi huruf lebih berhasil ketika menggunakan media huruf lego berbasis mozaik ini.

ABSTRACT

The lack of children's attention in the learning process and the absence of appropriate learning media affect the ability to learn letters in children who are lacking. This study aims to develop mosaic-based lego media to help young children become more proficient in letter recognition. This type of research is developed using the ADDIE development model. There are 4 learning material experts. There are 2 learning media experts. The method used to collect data is a questionnaire. The instrument used in collecting data is a questionnaire. The technique used to analyze the data is qualitative and quantitative statistical analysis. The results showed the validity of material and learning media experts based on CVR and CVI an average of 1.00, so they had high validity. It was concluded that the mosaic-based lego media could be applied to learning. Students can learn from the teacher by using lego letters to improve their ability to recognize letters. The letters presented on lego allow children to explain what they see using their language directly, and children become more involved in the learning process. Children's learning activities to promote letter identification are more successful when using this mosaic-based lego lettering media.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menjalin keterlibatan dan percakapan antar manusia. Bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak usia dini. Langkah pertama dalam mempelajari bahasa adalah paparan lingkungan langsung dan praktik (Amelin et al., 2019; Liyana & Kurniawan, 2019). Bahasa lisan, tulisan, atau isyarat berdasarkan simbol adalah semua bentuk komunikasi yang dapat diterima. Bahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan orang lain, mendengar dan memahami apa yang mereka katakan, membaca dan menulis, dan memberi tahu orang lain (Kurnia et al., 2015; Suryani & Seto, 2020). Perkembangan bahasa adalah salah satu karena anak-anak dapat mengekspresikan keinginan, ide, dan hal-hal lain melalui bahasa,

*Corresponding author.

E-mail addresses: tanaya@gmail.com (I Gusti Ngurah Kade Rama Tanaya)

sangat penting untuk mendorong beberapa komponen perkembangan dasar. Pemerolehan bahasa awal mencakup empat bidang: membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, jadi sangat penting untuk mendorong dan meningkatkan perkembangan bahasa pada kelompok usia ini (Amin et al., 2020; Yani & Jazariyah, 2020). Bahasa mencakup berbagai alat komunikasi, menyampaikan makna kepada orang lain dengan menggunakan emosi untuk melambangkan pikiran (Husain & Kaharu, 2021; Trisnayanti & Pura, 2018).

Anak harus mencapai tahap perkembangan, sehingga dapat mengenali huruf dan menafsirkannya (Kurniawati, 2019; Sa'ida, 2018). Dalam mendorong anak-anak mengenali, memahami, dan menggunakan simbol-simbol tertulis dalam komunikasi, digunakan stimulasi pengenalan huruf. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa anak merasa kesulitan dalam belajar bahasa (Aulia & Budiningsih, 2021; Yumi et al., 2019). Anak-anak merasa sulit untuk mengasosiasikan atau membedakan antara huruf "E" dan "F" atau "N" dan "M," "B," dan "D." Paparan awal huruf dapat membantu anak-anak mengenali bahasa tertulis dan akan memfasilitasi pembelajaran mereka untuk membaca dan berbicara. Pengenalan huruf sejak dini berdampak positif bagi kehidupan sosial anak karena memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara efektif karena perkembangan bahasa mereka yang terbaik (Amri, 2018; Nuraeni et al., 2019). Selain itu, dapat meningkatkan prestasi akademik di sekolah dengan meningkatkan hal-hal seperti lomba membaca puisi dan lain-lain.

Solusi mengatasi masalah bahasa yaitu guru penting untuk menggunakan sumber daya yang tepat untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada siswa mereka (Alam & Lestari, 2020; Rahiem & Widiastuti, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Meilanie, 2020; Watini, 2019). Media pembelajaran juga merupakan sarana pendukung bagi guru dalam proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran efektif dan efisien (Lai & Tai, 2021; Rahayu et al., 2019). Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak dengan cara merangsang proses pembelajaran (Suprianto et al., 2019; Yuliani et al., 2020). Salah satu media pembelajaran untuk anak yang dapat menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia dini yaitu lego (Ayuni & Setiawati, 2019; Sudarsana, 2017).

Media Lego adalah kumpulan mainan yang dapat dirangkai dari potongan plastik yang bergerigi dan berbentuk persegi panjang. Anak-anak dapat membuat huruf dan angka dengan Lego sesuai dengan kebutuhan mereka. Lego APE sangat penting untuk perkembangan anak-anak di berbagai bidang, termasuk bahasa, sosial, pengetahuan, matematika, dan kemampuan motorik. Lego merupakan pengembangan dari batu bata yang dapat dibuat menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak-anak, seperti berbagai bentuk seperti mobil, helikopter, dan gerobak (Email et al., 2021; Pramudyani, 2020). Lego adalah permainan yang mendorong kreativitas pada anak-anak karena saat mereka bermain dan bereksperimen, mereka menemukan bahwa menciptakan sesuatu yang baru memberi mereka rasa kepuasan (Afrianingsih et al., 2019; Ismaniar & Utoyo, 2020).

Keefektifan media huruf Lego menunjukkan kriteria efektif, hal ini terlihat dari hasil analisis lembar observasi aktivitas anak yang kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan hasil angket respon guru analisis menunjukkan cr positif. Adapun penelitian lain yang telah dilakukan yang menunjukkan bahwa melalui media permainan Lego dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf (Khairiah, 2018; Nandwijwa & Aulia, 2020). Selain itu, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa menggunakan Lego dapat merangsang atau meningkatkan keterampilan pengenalan huruf anak-anak. Permainan lego berhuruf memiliki pengaruh yang menguntungkan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, terlihat dari konsistensi pengetahuan siswa terhadap informasi yang diberikan oleh guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III), yaitu 50%, 65 persen, dan 90%, masing-masing. Siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. (Claudia et al., 2018). Oleh karena itu dalam hal ini pembuatan media permainan Lego Huruf cukup bermanfaat dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Belum adanya kajian mengenai media lego berbasis mozaik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media lego berbasis mozaik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Basyar, 2020). Model ini dipilih karena secara metodis disatukan dan memiliki sejumlah proses atau fase terpisah yang dapat digunakan untuk mengembangkan jawaban atas masalah pembelajaran. Pakar media dan pakar materi

dikelompokkan menjadi dua topik dalam investigasi ini. Ahli materi pembelajaran berjumlah 4 orang. Ahli materi ini akan menilai ketepatan dan kesesuaian isi pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ahli media pembelajaran berjumlah 2 orang. Ahli media akan meninjau desain dan presentasi media yang akan dibuat. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Instrumen dibuat dengan menggunakan skala Likert untuk mengumpulkan data yang benar. Kisi-kisi instrument pada [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Instrumen	Indikator
1	Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian media lego dengan karakteristik anak • Kesesuaian materi lego dengan tingkat pencapaian perkembangan mengenal huruf pada anak
2	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Media permainan lego untuk mendukung dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf
3	Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Judul sesuai dengan materi • Jenis kegiatan yang diceritakan mengembangkan kemampuan mengenal huruf Kegiatan yang disusun sesuai dengan urutannya
4	Kejelasan Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan materi pada lego
5	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah di pahami
6	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Materi dapat memotivasi anak

(Modifikasi dari [Irma et al., 2019](#))

Tabel 2. Kisi-Kisi Insrumen Ahli Media

No	Instrumen	Indikator Penilaian
1	Estetika	<ul style="list-style-type: none"> • Kemenarikan media lego • Berbagai macam bentuk lego huruf dan warna lego • Kesesuaian huruf yang digunakan
2	Teknis	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan penggunaan produk lego • Produk mudah digunakan dan bisa dirancang dengan berbagai bentuk • Dapat digunakan dalam jangka lama • Produk memiliki keawetan yang baik • Produk dikemas dengan menarik

(Modifikasi dari [Trisnayanti & Pura, 2018](#))

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Analisis statistik kualitatif digunakan untuk mengelola data hasil evaluasi ahli, yang melibatkan dua dosen dan satu kepala sekolah. Kesimpulan review tersebut selanjutnya diteliti dengan mengklasifikasikan data kualitatif berupa komentar dan rekomendasi. Materi yang dibuat kemudian disempurnakan dengan memanfaatkan temuan analisis. Menggunakan analisis statistik kuantitatif, skor rata-rata masing-masing ahli dalam kaitannya dengan media yang dikembangkan disajikan. Teknik analisis data statistik kuantitatif dipilih untuk menguji hasil skor yang diperoleh dengan memanfaatkan lembar penilaian media Lego. Skor tersebut kemudian digabungkan bersama untuk membangun keandalan media Lego menggunakan metodologi Content Validity Ratio (CVR).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap pertama, perancangan Produk Media Lego Berbasis Mozaik. Media lego yang berbentuk papan tulis merupakan media pembelajaran visual yang juga dilengkapi magnet yang dapat digunakan untuk merekatkan huruf lego dengan menggunakan balok konstruksi utama dari papan kayu dan plastik. Sebelum membuat media Lego berbasis mozaik, berikut ini dibuat prototipe pembuatan huruf Lego dari mozaik. Media lego yang berbentuk papan tulis merupakan media pembelajaran visual yang juga dilengkapi magnet yang dapat digunakan untuk merekatkan huruf lego dengan menggunakan balok konstruksi utama

dari papan kayu dan plastik. Sebelum membuat media Lego berbasis mozaik, dibuat prototipe pembuatan huruf Lego dari mozaik yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Lego Huruf Berbasis Mozaik

Perancangan Produk Media Lego Berbasis Mosaik Untuk menilai validitas alat ukur menggunakan dua orang guru. Tidak ada komentar atau komentar yang dibuat tentang hasil evaluasi pengujian instrumen khususnya oleh para ahli atau spesialis. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan rumus Gregroy didapatkan seluruh instrument valid. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi didapatkan nilai 1 (Valid). Adpaun hasil uji validitas ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli		CVR	Ket.
			1	2		
1	Kurikulum	<ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian media lego dengankarakteristik anak Kesesuaian materi lego dengan tingkat pencapaian perkembangankemampuan mengenal huruf padaanak. 	4	4	1,00	Valid
2	Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> Media permainan lego untuk mendukung dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf 	4	5	1,00	Valid
3	Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> Judul sesuai dengan materi Jenis kegiatan yang diceritakanmengembangkan kemampuan mengenal huruf Kegiatan yang disusun sesuai 	4	5	1,00	Valid
4	Kejelasan	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan materi pada lego 	4	5	1,00	Valid
5	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Bahasa yang di gunakan sederhanadan mudah di pahami 	5	5	1,00	Valid
6	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Materi dapat memotivasi anak 	4	4	1,00	Valid
Total					1	Valid

Temuan perhitungan ini—CVR = 1 dan CVI = 1—menunjukkan bahwa konten tersebut asli dan dapat digunakan untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan pengenalan huruf mereka. Saat mengkaji reliabilitas pakar media, menggunakan dua orang dosen ahli dari Prodi Teknologi Pendidikan. Adapun hasil uji validitas ahli media disajikan pada Tabel 4. Berdasarkan temuan perhitungan tersebut, CVR = 1 dan CVI = 1, dapat disimpulkan bahwa media tersebut sah dan praktis untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli		CVR	Ket
			I	II		
1	Kemenarikan	Kemenarikan medialego huruf	4	4	1,00	Valid
		Berbagai macam alfabet lego huruf A-Z	5	5	1,00	Valid
		Warna lego yangmenarik	5	4	1,00	Valid

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli		CVR	Ket
			I	II		
2	Huruf	Kesesuaian jenis huruf yang di gunakan	4	4	1,00	Valid
		Ketepatan ukuran huruf	5	4	1,00	Valid
		Kejelasan Huruf	5	4	1,00	Valid
3	Teknis	Produk mudah digunakan	5	5	1,00	Valid
		Dapat di gunakan dalam jangka lama	4	4	1,00	Valid
		Produk memiliki keawetan yang baik	4	4	1,00	Valid
		Produk dikemas dengan menarik	4	4	1,00	Valid
		Kejelasan petunjuk pemakaian media	3	4	1,00	Valid
Total					1	Valid

Pembahasan

Tujuan dari proyek pengembangan ini adalah untuk menyediakan produk media pembelajaran yang akan membantu anak-anak menjadi lebih mahir dalam pengenalan huruf. Produk ini berbentuk dan dikemas seperti huruf Lego. Pada tahap produksi ini, yang terbaik adalah menghasilkan bahan yang tetap setia pada konsep aslinya. Setelah media Lego dibuat, tahap terakhir adalah dievaluasi oleh dua orang dosen yang memiliki keahlian di bidang media. Hasil evaluasi dari ahli yaitu media produk media lego berbasis mozaik valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media huruf Lego berbasis mozaik dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa kelompok A. Hal ini disebabkan karena media lego berbasis mosaic menggunakan teori media pembelajaran. Dengan menggunakan huruf lego, seseorang dapat meningkatkan kemampuan membedakan huruf (Email et al., 2021; Pramudyani, 2020). Permainan yang menarik bagi siswa dapat membantu siswa dalam belajar (Afrianti & Wirman, 2020; Aisyah, 2017; Liyana & Kurniawan, 2019). Permainan Lego menghibur dan dirancang dengan mempertimbangkan anak-anak. Keuntungannya penggunaan media ini, selain meningkatkan kemampuan kognitif, mereka juga membantu anak-anak mengembangkan imajinasi, konsentrasi, dan keterampilan bahasa mereka. Selain itu penggunaan media juga akan melatih motoric dan kemandirian siswa (Afrianti & Wirman, 2020; Prananda et al., 2020; Zaini & Soenarto, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media huruf Lego memenuhi kriteria efektif. Konsistensi daya ingat siswa terhadap informasi yang diberikan guru pada siklus III model tradisional ketuntasan belajar siswa menunjukkan dampak positif permainan lego berhuruf dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa (Email et al., 2021; Pramudyani, 2020). Dalam hal ini, media yang dihasilkan untuk permainan Lego Letters sangat bermanfaat untuk digunakan dalam pendidikan anak usia dini. karena video game Lego menyenangkan dan dapat menghibur anak kecil. Berkat dukungan media ini, anak-anak dapat langsung melihat gambar dari cerita yang akan mereka ceritakan (Alam & Lestari, 2020; Febiharsa & Djuniadi, 2018; Koedoes et al., 2020). Guru dapat membuat pembelajaran lebih efektif untuk anak-anak dengan memasukkan huruf lego di kelas mereka, terutama jika mereka ingin meningkatkan keterampilan pengenalan huruf. Hal ini disebabkan karena huruf lego memungkinkan anak-anak untuk menjelaskan secara langsung apa yang dilihat dengan menggunakan bahasa mereka sendiri, anak menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan kegiatan belajar anak-anak untuk mempromosikan identifikasi huruf lebih berhasil ketika menggunakan media huruf lego berbasis mosaik ini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media, huruf Lego memiliki tingkat validitas dan kualitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media lego berbasis mosaic layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media lego berbasis mosaic dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afrianingsih, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Melalui Program Pembiasaan Belajar di Rumah Berbantuan Media Sosial di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal tunas siliwangi*, 6(2), 111–118. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p111-118.2148>.
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.578>.
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- 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>.
- Amelin, R., Ramadan, S., & Gani, E. (2019). Memahami Bahasa Anak Usia 14 Bulan melalui Unsur “Non-Linguistik”. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 146. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.155>.
- Amin, M., Kristiana, D., & Fadlillah, M. (2020). Pengaruh Kelekatan Aman Anak pada Ibu terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 127. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.504>.
- Amri, N. A. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>.
- Aulia, B. N. R., & Budiningsih, C. A. (2021). Tingkat Pemahaman Guru Taman Kanak-kanak di Lombok dalam Stimulasi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1082>.
- Ayuni, D., & Setiawati, F. A. (2019). Kebun Buah Learning Media for Early Childhood Counting Ability. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.128>.
- Basyar, M. K. (2020). Pengembangan Pembelajaran Pai Model Addie Di Smp Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 44–57. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>.
- Cllaudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>.
- Email, K., Prof, J., Tawar, A., Kec, B., Utara, P., Padang, K., & Barat, S. (2021). Early Childhood : Jurnal Pendidikan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Balai Talang Akibat Adanya Pandemi Covid-19. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 32–44.
- 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). <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.
- Husain, R., & Kaharu, A. (2021). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85–92. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.527>.
- Irma, C. N., Nisa, K., & Sururiyah, S. K. (2019). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 214. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.152>.
- Ismaniar, I., & Utoyo, S. (2020). “Mirror of Effect” dalam Perkembangan Perilaku Anak pada Masa Pandemi Covid 19. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 147–157. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i2.32429>.
- Khairiah, D. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (K. Yulaelawati, Ella & Restuningsih (ed.); 1st ed.). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. *Anak Usia Di. Al Athfal*, 1(1), 1–22.
- Koedoes, Y. A., Abubakar, S. R., Nadzirin, M., & Nur, A. (2020). Solusi Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Terapan*, 2(2). <https://doi.org/10.33772/jpmit.v2i2.14856>.
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2015). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10520>.
- Kurniawati, D. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 59. https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40.
- Lai, C., & Tai, C.-P. (2021). Types of social media activities and Hong Kong South and Southeast Asians Youth’s Chinese language learning motivation. *System*, 97. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102432>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei Kemampuan Guru dan Orangtua dalam Stimulasi Dini Sensori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958–964. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.741>.

- Nandwijjwa, V., & Aulia, P. (2020). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3145–3151.
- Nuraeni, S., Maesaroh, A., & Sumitra, A. (2019). Optimalisasi Keterampilan Berbicara Untuk Meningkatkan Keyakinan Diri Anak Usia Dini Di Tk Baiturrahman Kabupaten Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(4). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i4.p166-172>.
- Pramudyani, A. V. R. (2020). The Effect of Parenting Styles for Children's Behaviour on Using Gadget at Revolution Industry. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.520>.
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *JURNAL IKA*, 8(2), 304–314. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>.
- Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F. (2019). Pengembangan Media Website Hybrid Learning berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130–142. <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>.
- Rahiem, M. D. H., & Widiastuti, F. (2020). Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 36. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.519>.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>.
- Sudarsana, I. K. (2017). Membentuk Karakter Anak Sebagai Generasi Penerus Bangsa Melalui Pendidikan Anak Usia Dini. *Membentuk Karakter Anak*, 1(1), 41–48.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The development of mathematics mobile learning media to improve students' autonomous and learning outcomes. *Journal of Primary education*, 8(1). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.115>.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.
- Trisnayanti, Y., & Pura, D. N. (2018). Colored plastic pulp as a collage medium in improving early childhood development. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 229. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.89>.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.111>.
- Yani, A., & Jazariyah, J. (2020). Penyelenggaraan PAUD Berbasis Karakter Kebhinekaan sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.503>.
- Yuliani, F., Herman, & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.1.1-8>.
- Yumi, M., Atmazaki, A., & Gani, E. (2019). Performa Kalimat Anak pada Masa Konstruksi Sederhana: Studi Kasus terhadap Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 191. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.162>.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>.