

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BUDI MURNI 2 MEDAN

Arnika Simanjuntak<sup>1\*</sup>, Suri Handayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru,  
Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221, (061) 6613365  
Post-el: [arnikasimanjuntak2000@gmail.com](mailto:arnikasimanjuntak2000@gmail.com)\*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan mengevaluasi penggunaan media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di TK Budi Murni 2 Medan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas A di TK Budi Murni 2 Medan, dan fokus penelitian adalah media video animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak, dengan penilaian kelayakan keseluruhan oleh ahli media sebesar 80% (layak), oleh ahli materi sebesar 96% (sangat layak), dan oleh ahli kepraktisan media sebesar 92% (sangat praktis). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi sangat layak dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di TK Budi Murni 2 Medan, menjadi sumber belajar yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan : 3-7-2023 Diterima : 28-09-2023 Diterbitkan : 25-11-2023</p> <p><b>Kata kunci:</b> Media Pembelajaran, Membaca Permulaan, Video Animasi</p> <p><b>Keywords:</b> Animation Videos, Beginning Reading, Learning Media</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>This study aims to evaluate the use of animated video media as a tool to improve beginning reading skills in children aged 4-5 years at Kindergarten Budi Murni 2 Medan. This research uses the ADDIE development model which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were class A students at Kindergarten Budi Murni 2 Medan, and the focus of the research was animated video media. The research results show that this media is very feasible, with an overall feasibility assessment by media experts of 80% (feasible), by material experts of 96% (very feasible), and by media practicality experts of 92% (very practical). So, it can be concluded that animated video media is very feasible and practical to use to improve the beginning reading skills of children aged 4-5 years at Kindergarten Budi Murni 2 Medan, becoming a useful learning resource in the learning process.</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b> Simanjuntak, A., &amp; Handayani, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Budi Murni 2 Medan. <i>IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature</i>, 1(2), 346-353. <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOL</a></p>	

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam menentukan masa depan dan kualitas hidup suatu bangsa. Memulai pendidikan pada usia dini menjadi langkah penting dalam menyiapkan dasar yang kuat bagi perkembangan anak, yang memiliki potensi besar dalam membangun masyarakat yang progresif dan maju. Masa kanak-kanak awal adalah periode

berharga di mana anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungan mereka, yang berperan penting dalam perkembangan mereka.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki tanggung jawab dalam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi lisan dan tulisan. Kemampuan berbahasa tidak hanya memfasilitasi komunikasi yang efektif, tetapi juga mempermudah proses pembelajaran membaca. Proses pemerolehan bahasa pada anak usia dini berfokus pada pengembangan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Membaca memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa pada anak-anak. Namun, beberapa pendekatan pembelajaran konvensional di PAUD mungkin membuat anak-anak merasa tertekan dan kehilangan minat dalam pembelajaran.

Model Steinberg (dalam Susanto, 2014: 90) menguraikan empat fase yang berbeda dalam perkembangan kemampuan membaca anak usia dini. Tahapan ini terdiri dari: a) tahap mengembangkan kesadaran akan bahasa tulis, b) tahap menafsirkan konten visual dalam teks, c) tahap mengenali dan menguraikan kata-kata tertulis, dan d) tahap mencapai kemahiran membaca yang lancar. Sudah menjadi kepercayaan umum pada kalangan orang tua yang memiliki anak usia dini bahwa kemampuan menghafal bentuk huruf dan membaca dengan lancar merupakan hal yang sangat penting, terutama dengan tujuan untuk memfasilitasi transisi yang mudah ke pendidikan dasar. Hal tersebut membuat dilema para tenaga pendidik seolah-olah anak usia dini sudah menjadi miniatur sekolah dasar padahal dalam tahap perkembangannya 4-5 tahun anak masih membutuhkan kondisi belajar yang menyenangkan tanpa hafalan dan paksaan. Model Steinberg mengidentifikasi empat fase dalam perkembangan kemampuan membaca anak usia dini, dengan tekanan pada kemampuan menghafal bentuk huruf dan membaca dengan lancar, yang seringkali diutamakan pada usia dini. Namun, pendekatan pembelajaran yang tidak menyenangkan dapat membuat beberapa anak tertinggal dalam proses pembelajaran.

Penelitian Khurul Ain dkk (2022) yang berjudul "Pengaruh Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA" mengungkapkan bahwa sumber belajar yang mereka kembangkan secara efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Selain itu, penelitian terpisah yang dilakukan oleh Pramita Sofia Mardani dkk (2022) berjudul "Pengaruh Media Animasi Bergambar dalam Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini", menguatkan pendapat bahwa gambar animasi berperan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak, dan menegaskan keabsahan penelitian tersebut.

Video animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dengan memanfaatkan gambar, audio, dan kata-kata yang interaktif. Dengan demikian, penggunaan video animasi menjadi media yang efektif dan menarik dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD.

## **METODE**

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D) seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2018: 297) yang mengikuti model pengembangan ADDIE, terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi dengan tema "Diriku" untuk anak-anak usia 4-5 tahun di TK Budi Murni 2 Medan. Peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE untuk merancang dan mengembangkan video animasi tersebut.

Lokasi penelitian adalah TK Budi Murni 2 Medan, dan penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Tahap analisis melibatkan observasi dan wawancara dengan para guru di TK Budi Murni 2 Medan untuk mengidentifikasi masalah dan menciptakan solusi dalam bentuk video animasi. Tahap desain mencakup pemilihan tema, penyusunan materi ajar, dan merancang isi video animasi. Tahap pengembangan melibatkan perekaman audio dan editing video animasi dengan aplikasi CapCut. Tahap implementasi mencakup uji coba video animasi pada peserta didik Kelompok A di TK Budi Murni 2 Medan, sedangkan tahap evaluasi digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan video animasi.

Subjek penelitian adalah 17 siswa Kelompok A di TK Budi Murni 2 Medan, dan objek penelitian adalah media video animasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik, serta melalui analisis data kuantitatif dan kualitatif. Sebagaimana yang diungkapkan (Setyosari 2016:232) analisis data menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilaksanakan diperoleh dengan mengikuti tahapan penelitian pengembangan yang disusun sesuai dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Pada tahap analisis (analysis), peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran tradisional dan kurangnya penggunaan media video animasi. Setelah wawancara dengan guru, terungkap bahwa fasilitas terbatas dan penggunaan media video animasi kurang dilakukan, terutama selama sesi online. Analisis melibatkan beberapa aspek, termasuk kurikulum K13, tantangan peserta didik dalam membedakan huruf, metode pengajaran guru yang konvensional, dan media pembelajaran yang terbatas.

Tahap perancangan (design) melibatkan pemilihan tema, pengumpulan materi ajar, dan penyusunan isi media video animasi. Konten video mencakup pengenalan huruf abjad A-Z dan penyusunan suku kata, dengan desain tampilan yang menarik untuk anak-anak.

Pada tahap pengembangan (development), media video animasi diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Setelah revisi berdasarkan masukan ahli, media dinyatakan layak digunakan tanpa perlu perbaikan lebih lanjut. Uji coba terbatas dilakukan di TK Budi Murni 2 Medan dengan hasil yang menunjukkan praktikalitas media.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kualitas konten dan nilai edukasi yang disajikan dalam media video animasi. Validator memberikan komentar dan saran untuk mengatasi kekurangan atau area yang perlu diperbaiki dalam konten. Peneliti menggunakan komentar dan saran tersebut sebagai panduan untuk menyempurnakan materi. Validator menilai konten berdasarkan 10 kriteria evaluasi yang masing-masing dinilai dengan skala 1 sampai 5. Berikut ini adalah penyajian data dari hasil evaluasi ahli materi dalam bentuk tabel:

**Tabel 1. Hasil Angket Penilaian Ahli Materi**

No.	Indikator	Skor
<b>Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran</b>		
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
2.	Tema yang digunakan terdapat pada kurikulum PAUD	5
3.	Isi materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4

No.	Indikator	Skor
<b>Kualitas isi materi</b>		
4.	Materi berisi tentang pengenalan bentuk huruf A - Z	5
5.	Materi yang digunakan terdapat pengenalan bunyi huruf	5
6.	Materi memiliki isi tentang penyusunan suku kata	5
7.	Pemilihan kat-kata yang mudah dipahami oleh peserta didik	5
8.	Materi terdapat 2 suku kata dengan bantuan gambar yang memudahkan membaca permulaan pada peserta didik	5
<b>Kualitas penyajian materi</b>		
9.	Materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan kreatif	5
10.	Materi yang disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	4
<b>Skor Total</b>		<b>48</b>
<b>Presentase</b>		<b>96%</b>

Validasi ahli media diberikan oleh dosen PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan produk media yang dikembangkan dari segi visual, kelengkapan, dan animasi. Masukan dan saran akan diberikan oleh validator apabila media memerlukan perbaikan. Komentar dan saran tersebut akan menjadi pedoman bagi peneliti untuk menyempurnakan kelayakan produk media yang dipergunakan. Validator menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 17 indikator penilaian, dengan masing-masing indikator memiliki skor minimal 1 dan skor maksimal 5. Data hasil penilaian ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor
<b>Visual</b>		
Gambar/video		
1.	Kemenarikan gambar/video	4
2.	Kesesuaian pemilihan gambar/video dengan materi	4
3.	Gambar terlihat jelas/resolusi yang tinggi	4
4.	Proporsi yang seimbang	4
Warna		
5.	Perpaduan warna yang harmonis	4
6.	Konsistensi penggunaan warna di seluruh desain	4
7.	Kesesuaian warna dengan tema atau karakteristik pengguna	4
8.	Kesesuaian warna huruf dengan <i>background</i>	4
Tata letak ( <i>Lajuuyout</i> )		
9.	Keteraturan peletakan objek	4
10.	Konsistensi tata letak objek di setiap halaman	4
Tipografi		
11.	Desain yang menarik	4
12.	Kemudahan teks untuk dibaca ( <i>readability</i> )	4
13.	Kemudahan dalam mengenali dan membedakan setiap huruf atau karakter ( <i>legibility</i> )	4
<b>Audio</b>		
Suara		
14.	Artikulasi yang jelas	4
15.	Intonasi yang tepat (sesuai jenis kalimat atau pesan yang ingin disampaikan)	4

No	Indikator	Skor
Musik		
16.	Kesesuaian volume musik dengan suara	4
17.	Kesesuaian pemilihan musik dengan tema	4
<b>Skor Total</b>		<b>68</b>
<b>Presentase</b>		<b>80%</b>

Uji coba terbatas ini dilakukan setelah merevisi produk media video animasi sesuai dengan tanggapan dan masukan yang diberikan oleh para validator. Dalam penelitian ini, subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa kelas A di TK Budi Murni 2 Medan. Produk dinilai kepraktisannya melalui uji coba kepada guru dan peserta didik. Dalam uji praktikalitas yang dilaksanakan, media video animasi diterima dengan baik oleh para siswa, yang menunjukkan antusiasme dan peningkatan minat dalam proses pembelajaran, karena mudah digunakan. Penilaian guru dilakukan dengan memberikan umpan balik dan saran, dan penilaian mereka bergantung pada 10 kriteria evaluasi, masing-masing dengan skor minimum 1 dan maksimum 5 untuk penilaian. Di bawah ini adalah representasi data tabulasi dari hasil pengujian praktikalitas:

Tabel 3. Hasil Angket Penilaian Kepraktisan Media (Guru)

No.	Indikator	Skor
<b>Kelayakan Konten</b>		
1.	Kesesuaian video animasi dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun.	5
2.	Relevansi dan daya tarik materi dalam video animasi bagi anak-anak.	4
3.	Kemudahan pemahaman bahasa yang digunakan dalam video animasi.	4
<b>Visual dan Audio</b>		
4.	Kualitas animasi visual dalam video dan kesesuaian dengan tema yang disampaikan.	5
5.	Kualitas audio dalam video dan kemudahan didengar oleh anak-anak.	4
6.	Durasi video yang sesuai dengan konsentrasi anak-anak pada usia tersebut.	5
<b>Stimulasi Kemampuan Membaca</b>		
7.	Penggunaan teknik visual yang dapat merangsang minat anak untuk membaca.	5
8.	Keteraturan dan kejelasan pengenalan huruf, kata, atau frasa dalam video animasi.	4
9.	Pengajaran keterampilan membaca awal, seperti pengenalan huruf, pengucapan, dan pemahaman sederhana.	5
<b>Interaktifitas</b>		
10.	Pengajaran keterampilan membaca awal, seperti pengenalan huruf, pengucapan, dan pemahaman sederhana.	5
<b>Skor Total</b>		<b>46</b>
<b>Presentase</b>		<b>92%</b>

Tahap implementasi melibatkan penggunaan media dalam pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Video animasi digunakan untuk menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan media yang dikembangkan. Validitas media dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan dinilai melalui uji coba praktis oleh guru dan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video animasi telah valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Tahap analisis melibatkan wawancara dengan guru di TK Budi Murni 2 Medan, yang mengungkapkan keterbatasan peralatan tradisional dalam pendidikan. Analisis kurikulum K13 dan tantangan siswa dalam memahami huruf juga menjadi dasar untuk pengembangan media ini. Menurut Simarmata dkk. (2019: 13), video animasi dianggap menarik dan mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Dalam tahap perancangan, pemilihan tema dan konten media video animasi dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber yang relevan dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Steinberg (dikutip dalam Susanto 2014: 90) menguraikan empat tahap dalam perkembangan membaca anak usia dini, yaitu: a) tahapan kesadaran menulis, b) tahapan membaca gambar, c) tahapan mengenali kata-kata tertulis, dan d) tahapan dalam mencapai kefasihan membaca. Dalman (2013: 85) menguraikan empat area fokus dalam tahap awal perkembangan membaca anak, yaitu: (1) mengidentifikasi bentuk huruf, (2) mengenali unsur-unsur linguistik, (3) memahami hubungan antara pola ejaan serta pola bunyi, (4) kecepatan membacapada tingkatan lamban. Potensi anak usia dini dalam membaca permulaan sejalan dengan tahap perkembangan mereka yang menonjolkan penggunaan bahasa simbolik. Tema pembelajaran yang dipilih adalah "diriku" dengan sub-tema "tubuhku" dan sub-sub-tema "anggota tubuh."

Selama tahap pengembangan, evaluasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak dengan skor 96%. Namun, ahli media awalnya memberikan skor 60% dan memerlukan revisi. Setelah revisi, media ini mencapai skor 80%, menandakan kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji coba praktikalitas dilakukan oleh guru dan peserta didik, dengan beberapa tahap uji coba untuk menyesuaikan kondisi kelas dan media. Ibu Fronika Manik, S.Pd., seorang guru di TK Budi Murni 2 Medan, mengawasi uji coba ini. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam konteks nyata dengan kelas yang kondusif.

Tujuan tahap evaluasi adalah untuk menilai validitas dan praktikalitas media video animasi yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori layak dan efektif untuk diimplementasikan di taman kanak-kanak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini mengarah pada beberapa kesimpulan penting terkait pengembangan media video animasi untuk anak usia 4-5 tahun. Pertama, media ini telah dikembangkan dengan tema "Diriku" untuk merangsang kemampuan membaca permulaan. Kontennya mencakup pengenalan huruf, susunan suku kata, dan contoh pengejaan kata, seperti "Mata (Ma-ta)" dan "Kaki (Ka-ki)." Selain itu, profil pengembang juga disertakan dalam media ini.

Kedua, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat valid, dengan persentase validasi mencapai 96%, sedangkan validasi ahli media menunjukkan validasi yang baik dengan persentase 80%. Oleh karena itu, media ini masuk dalam kategori "Layak/Valid" berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media.

Ketiga, evaluasi kepraktisan media oleh guru memberikan hasil yang sangat baik, dengan persentase kepraktisan sebesar 92%. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa

media video animasi ini termasuk dalam kategori "sangat praktis" dalam rangka merangsang kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Antara, Putu Aditya. (2017). Fonem Anak: Desain Pemrolehan Bahasa Pertama (Studi Kasus Tentang Pemrolehan Fonem Anak Pada Periode Praoperasional). *Jurnal Purwadita*, 55.
- Aulia. (2012). *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Yogyakarta: Flash Books.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. (2022). *Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. Jakarta.
- Christianti, M (2015). Kajian Literatur Perkembangan Pengetahuan Fonetik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 531.
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Dwiarti, Retno. 2013. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Permainan Kartu Kata Pada Anak Kelompok B Tk Masyithoh Ngasem Sewon Yogyakarta.
- Godchild, Rachel. (2004). *The Joy Of Reading*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Hasan, Maimunah. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press
- Kaedah, K. A. S., Djuko, R. U., & Juniarti, Y. (2022). Pengaruh Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 174-183.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120.
- Mahyuddi, N. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neourosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 63-75.
- Mayar, F. (2022). *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Muliawan, J. Unggah. (2016). *Mengembangkan Imajinasi Dan Kreativitas Anak*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Nano Sunartyo. (2006). *Membentuk Kecerdasan Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think Yogyakarta
- Nurbiana, Dhinci. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Permendikbud No 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Simarmata, J., Sibarani, C. G. G. T., & Silalahi, T. (2019). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metodologi kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).

- Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini "Pengantar Dalam Aspeknya"*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi, (2014). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.