

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MENDONGENG PADA ANAK USIA DINI

Anisa Aditya Larasati, Perdana Afif Luthfy, Ratna Wahyu Pusari
Universitas PGRI Semarang; Jl. Sidodadi Timur No.24, Karangtempel, Kec.
Semarang., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232.

Email: ratnawahyu@upgris.ac.id, ansadlst@gmail.com,
perdanaafifluthfy@upgris.ac.id

Submit: Februari 2024

Proses Review: Februari 2024

Diterima: Maret 2024

Publikasi: Maret 2024

Abstract

The use of multimedia learning media can be an effective means of improving the storytelling abilities of young children. By utilizing multimedia, children are not only actively involved in the learning process, but also develop creativity, imagination and speaking skills. Focusing on the needs and characteristics of children in the early stages of development is key in the process of developing learning media. This research aims to create interactive multimedia storytelling, specifically designed to improve storytelling skills in early childhood. This research uses the Research and Development (R&D) research method by applying the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model to ensure success. development process. This multimedia storytelling is not only designed to provide an interesting and interactive learning experience, but also involves young children as test subjects. The research results show that there is success in developing multimedia storytelling in Sultan Fatah Demak Kindergarten class B aged 5-6 years through the CapCut application as an effective tool in facilitating multimedia learning. Product validation by media experts confirms a high level of validity. Meanwhile, field trials at the Sultan Fatah Demak Kindergarten obtained very good results with the percentage of respondents' instrument results reaching the "Very Good" category.

Keywords: Early Childhood, Storytelling Skills, Multimedia Learning

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran multimedia dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia dini. Dengan memanfaatkan multimedia, anak-anak tidak hanya terlibat aktif proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan berbicara. Fokus pada kebutuhan dan karakteristik anak pada tahap perkembangan awal menjadi kunci dalam proses pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menciptakan multimedia mendongeng interaktif, dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan mendongeng pada anak usia dini, penelitian ini menggunakan metode penelitian Reserch and Development (R&D) dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) digunakan untuk memastikan kesuksesan

proses pengembangan. Multimedia mendongeng ini tidak hanya dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga melibatkan anak usia dini sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan dalam mengembangkan multimedia mendongeng di TK Sultan Fatah Demak kelas B usia 5-6 tahun melalui aplikasi CapCut sebagai alat yang efektif dalam memfasilitasi pembelajaran multimedia. Validasi produk oleh ahli media menegaskan tingkat kevalidan yang tinggi. Sementara uji coba lapangan di TK Sultan Fatah Demak mendapatkan hasil sangat baik dengan prosentase hasil isin instrumen responden mencapai peringkat kategori "Sangat Baik".

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kemampuan Mendongeng, Pembelajaran Multimedia

PENDAHULUAN

Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menggunakan pemanfaatan media pembelajaran multimedia membuka pintu menuju kreativitas dan keefektifan dalam meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia dini. Pendidikan pada usia 0-6 tahun memerlukan stimulasi yang tepat, termasuk bahan atau materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, untuk memastikan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Media sebagai perantara pesan menjadi unsur kunci dalam memfasilitasi pembelajaran, dan metode mendongeng menjadi pendekatan yang paling menarik bagi anak-anak. Menurut (Gemelly & Hasannah, 2019) menceritakan mendongeng dianggap sebagai seni keterampilan lisan yang menggambarkan peristiwa, baik yang benar-benar terjadi maupun bersifat fiksi. Proses ini tidak memerlukan penggunaan peralatan khusus untuk menciptakan bahasa pada anak usia dini.

Bahan atau materi pembelajaran yang diterapkan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan anak, agar mereka dapat belajar dengan penuh kesenangan

dan tanpa menyadari bahwa mereka sedang memperoleh pengetahuan. Proses penyampaian materi pembelajaran, disarankan untuk menggunakan media sebagai alat bantu. Pemilihan media tersebut juga harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat diukur dari kemampuan anak untuk memahami dan melaksanakan instruksi guru. Menurut (Izzah et al., 2020a) terdapat beragam metode pembelajaran PAUD yang dapat diterapkan oleh guru untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran, antara lain melalui metode bermain, memberikan tugas, demonstrasi, tanya jawab, eksperimen, karya wisata, dan mendongeng. Salah satu pendekatan yang menyenangkan dalam mengenalkan pembelajaran kepada anak adalah melalui kegiatan mendongeng dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Karenanya, peran media sangat signifikan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan variasi dalam metode pembelajaran. Media juga

memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulangi materi pembelajaran, meningkatkan kelancaran pelaksanaan pembelajaran, serta memudahkan tugas guru. Penggunaan media tidak hanya bermanfaat untuk kelancaran pembelajaran, tetapi juga dapat berkontribusi pada perkembangan anak usia dini.

Kata “Media” memiliki asal usul dari Bahasa latin, yaitu “*Medium*” yang berarti perantara, antara, atau pengantar. Definisi dari media mengacu pada peran sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam konteks kegiatan pembelajaran anak usia dini, pemanfaatan media umumnya dilakukan untuk menyampaikan bagian-bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, dengan maksud memberikan penguatan dan motivasi kepada anak-anak. Multimedia adalah kombinasi dari teks, audio, animasi, gambar, dan vektor yang diatur menjadi berkas digital. Fungsinya adalah menyajikan informasi dalam format yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas bagi penonton atau pendengar (Nur Jannah et al., 2020). Sebelumnya, telah ada pengembangan multimedia interaktif edukasi yang mencakup materi serta beberapa simulasi soal yang dapat dipilih dan dikerjakan oleh siswa (Ambarita, n.d.)

Media pembelajaran menjadi komponen integral dalam mendukung proses pembelajaran dan mencapai keberhasilan melalui keterlibatan pendidik dalam aktivitas mengajar (Nasution et al., 2019). Dengan memanfaatkan multimedia, saat ini proses pengajaran dapat dilakukan secara kreatif, inovatif dan merangsang memberikan

semangat kepada siswa (Hapsari et al., n.d.) .Pengembangan media pembelajaran multimedia, terutama untuk meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia dini, merupakan langkah penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak pada tahapan perkembangan mereka. Penggunaan media pembelajaran multimedia memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik, interaksi, dan keterbatasan anak-anak dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks kemampuan mendongeng.

Nilai-nilai moral dalam Pendidikan dapat diungkapkan dengan berbagai cara dan salah satunya adalah melalui penerapan metode mendongeng (Nurul Safitri & Nurul Safitri Hafidh, 2019) Mendongeng merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan metode yang paling mudah serta sederhana untuk menceritakan kisah kepada anak-anak khususnya pada usia 3-7 tahun (Astria et al., 2019). Dongeng, sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia, menceritakan beragam tokoh dan terbagi ke dalam beberapa jenis (Kurniawan et al., n.d.)

Menggunakan alat peraga atau media berupa buku dapat meningkatkan serta mengembangkan imajinasi anak sehingga merangsang kreativitas siswa (Sri Wahyuni et al., 2019). Selain itu, menggunakan dongeng sebagai pendekatan pembelajaran memberikan kesenangan bagi anak. Dengan menghadirkan cerita yang menarik dalam dongeng, memungkinkan anak untuk lebih mudah menyerap informasi. Kemampuan mendongeng pada anak usia dini bukan hanya sekedar keterampilan

berbahasa, melainkan juga pengembangan kognitif, sosial, dan emosional. Media pembelajaran multimedia, dengan keberagaman elemen seperti teks, gambar, suara, video audio, dan interaksi, menawarkan potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar anak usia dini.

Dengan pendekatan yang sesuai, pengembangan media pembelajaran multimedia untuk meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia dini mampu membentuk fondasi pembelajaran yang solid dan merangsang bagi perkembangan anak-anak pada tahap kritis. Video pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampaian informasi dari guru kepada anak. Dengan adanya elemen audio visual, anak memiliki kesempatan untuk menyaksikan tindakan nyata yang disajikan dalam media tersebut, yang dapat memotivasi belajar anak (Darma Wisada et al., 2019). (Pradilasari et al., 2020) melanjutkan dengan menyatakan bahwa kelebihan penggunaan audio visual dalam pembelajaran meliputi kemudahan pemahaman dan penyimpanan informasi, sehingga berdampak positif pada hasil belajar dalam aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik anak. Selain itu, pendekatan ini dapat mengatasi kendala jarak dan waktu, serta dapat diulang untuk meningkatkan pemahaman secara berulang. Dalam penelitian ini, aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan multimedia mendongeng adalah *CapCut*. *CapCut* merupakan aplikasi pengeditan video yang dirancang untuk mempermudah penggunaan dalam membuat dan mengedit konten video dengan berbagai fitur yang intuitif.

Penggunaan aplikasi *CapCut* dalam penelitian ini tidak hanya mencerminkan kepraktisan, tetapi juga mendukung visi kreatif dalam pembelajaran anak usia dini melalui multimedia mendongeng. Dengan alat ini, para pengajar dapat memberikan pengalaman belajar yang dinamis, membangun daya tarik anak-anak terhadap proses pembelajaran.

Motivasi belajar anak akan meningkat melalui daya tarik video pembelajaran. Hasil penelitian oleh (Febrita & Ulfah, n.d.) salah satu strategi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk menciptakan minat baru, membangkitkan motivasi, dan memberikan rangsangan pada kegiatan belajar. Selain itu menurut (Fauziah et al., 2020) menunjukkan bahwa menggunakan video pembelajaran untuk pengembangan bahasa pada anak dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan mendongeng, serta kemampuan menerima dan mengungkapkan bahasa. Antusiasme anak dalam menyampaikan isi materi juga terbukti dapat meningkat, seiring dengan peningkatan keterampilan mendengarkan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh (Izzah et al., 2020) pada rentang waktu 20 hingga 26 Januari 2020 di Desa Wonorejo mengatakan bahwa sejumlah anak masih belum menguasai lingkup perkembangan bahasa, khususnya terkait keaksaraannya. Penelitian sebelumnya cenderung fokus pada format tradisional atau kurang responsif terhadap dinamika

perkembangan teknologi. Pada penelitian yang diangkat oleh peneliti ini memberikan kebaruan dalam pemahaman kita tentang potensi penggunaan aplikasi *Capcut* dalam konteks Pendidikan anak usia 5-6 tahun. Dengan memperluas ruang literatur, penelitian ini mengisi kesenjangan dengan mengeksplorasi secara mendalam dengan cara penggunaan *CapCut* dapat diterapkan secara kreatif dan efektif dalam mengembangkan multimedia mendongeng untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini. Dengan mendekati topik ini secara *holistic*, penelitian ini bukan hanya menyajikan solusi praktis untuk penggunaan *CapCut*, tetapi juga mengajukan konsep baru dan pandangan yang inovatif dalam melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti di TK Sultan Fatah Demak kelas B, anak usia 5-6 tahun, yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 Februari 2024 dan 12 Februari 2024, terlihat bahwa sebagian besar anak-anak telah menguasai perkembangan bahasa. Hal ini terlihat dari kemampuan anak-anak untuk menulis namanya sendiri dan memahami arti kata dalam cerita. Diperoleh informasi bahwa guru di TK Sultan Fatah Demak seringkali memperlihatkan dongeng melalui aplikasi YouTube sebagai alternatif atau usaha untuk meningkatkan keterampilan mendongeng dalam pelaksanaan pembelajaran. Pendekatan ini dilakukan dengan tujuan agar anak-anak dapat belajar dengan semangat melalui media yang menarik sehingga peneliti merasa tertarik untuk meningkatkan

keterampilan mendongeng pada anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk yang dapat menanggapi permasalahan atau kebutuhan spesifik yang dihadapi. Model pengembangan menjadi landasan untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang diinginkan.

Proses penelitian dan pengembangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementetion, Evaluate*). Penerapan model ADDIE mempermudah proses pengembangan multimedia mendongeng.

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan validasi dari ahli media, guru dan siswa kelas B yang berusia 5-6 tahun di TK Sultan Fatah Demak. Pemilihan kelebihan ahli media disesuaikan dengan bidang yang terkait dengan fokus penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan menjelaskan rancangan dan validasi video interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mendongeng anak usia 5-6 tahun. Desain pengembangan multimedia menampilkan cerita “Kura-Kura Sombong” dengan durasi 1 menit 51 detik, yang diilustrasikan oleh gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Pengembangan Multimedia Mendongeng

Pada fase ini, produk awal yang telah dibuat oleh peneliti diuji coba oleh validator ahli media. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan pengembangan multimedia mendongeng yang telah dibuat oleh peneliti, serta memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadapnya. Tujuannya adalah memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara efektif sebagai pendukung pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun.

Dr. Ir. Perdana Afif Luthfy, M.T., seorang Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang, bertindak sebagai validator ahli media yang menguji coba terhadap media ini. Evaluasi oleh ahli media pada tahap pertama dilakukan pada tanggal 7 Februari 2024. Berikut ini adalah analisis uji coba ahli media tahap pertama:



Tabel 1. Hasil Uji Coba Ahli Media Tahap Pertama

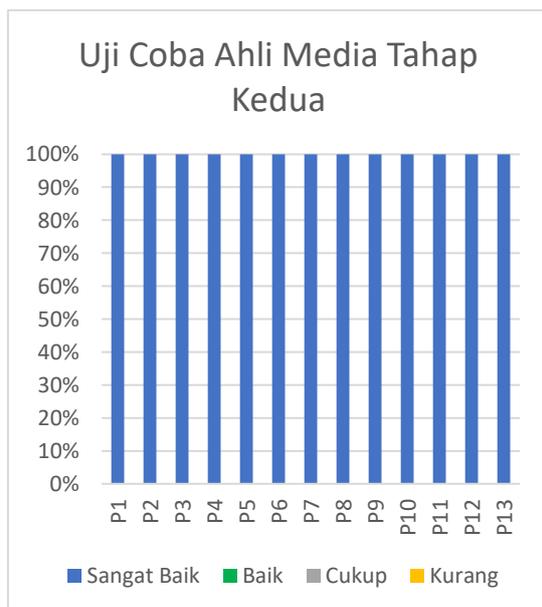
Dari tabel hasil pengisian instrumen validasi oleh ahli media, diketahui bahwa semua aspek mendapatkan penilaian yang baik sebesar 75%. Berdasarkan saran dan komentar dari validasi ahli media pada tahap pertama, perlu dilakukan perbaikan terhadap produk pengembangan multimedia mendongeng.

No	Saran dan komentar perbaikan Media Animasi Mendongeng
1.	Media ditambahkan pembuka dan penutup

Tabel 2. Saran dan Komentar Perbaikan Pengembangan Mendongeng

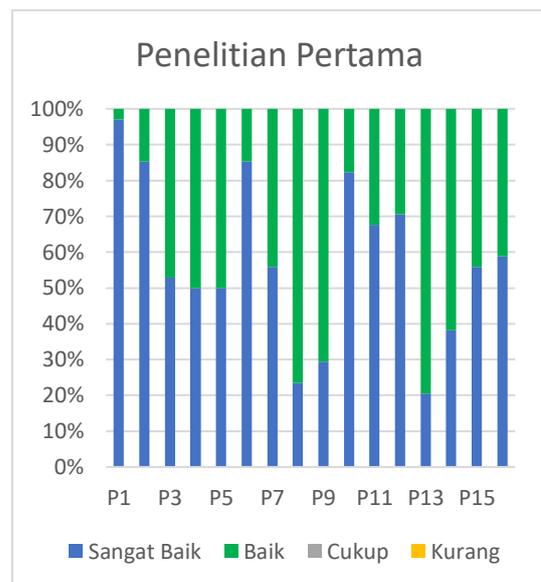
Gambar 1. Revisi Validasi Ahli Media Tahap Pertama





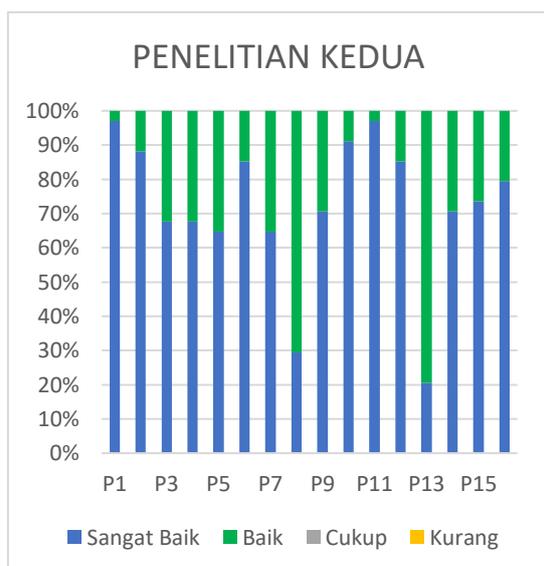
Tabel 3. Hasil Uji Coba Ahli Media Tahap Kedua

Selanjutnya pada hasil validasi ahli media tahap kedua pada tabel 3 menunjukkan bahwa semua aspek mendapatkan penilaian yang sangat baik. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi pada tahap kedua mencapai prosentase 100% dan menjadi dasar pelaksanaan uji coba media pembelajaran ke sekolah PAUD.



Tabel 4. Hasil isian instrumen Responden Tahap Pertama

Setelah uji coba pertama penerapan pengembangan multimedia mendongeng di TK Sultan Fatah untuk siswa kelas B usia 5-6 tahun, menunjukkan tingkat hasil “Baik” sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan multimedia mendongeng dapat efektif digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan keterampilan dan interaktif mendongeng pada siswa. Selanjutnya dilakukan langkah perbaikan dan diterapkan pada uji coba pengembangan multimedia mendongeng tahap kedua.



Tabel 5. Hasil isian instrumen Responden Tahap Kedua

Bedasarkan tabel isian instrumen uji coba tahap kedua terhadap pengembangan multimedia mendongeng di TK Sultan Fatah Demak untuk siswa kelas B usia 5-6 tahun, mencapai tingkat “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan multimedia mendongeng efektif digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik, serta berhasil meningkatkan keterampilan dan interaktif mendongeng pada siswa.

Selama proses pembelajaran, siswa sudah mampu memahami pesan yang disampaikan pada cerita “Kura-Kura Sombong”. Media mendongeng ini dirancang dengan daya tarik yang bertujuan agar anak menunjukkan respon sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan. Media ini juga dibuat untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Originalitas karya ini terletak pada pendekatan yang holistik dalam pengembangan bahasa anak-anak melalui penyampaian materi yang inovatif. Pengenalan terhadap hewan kura-kura sebagai elemen cerita juga menjadi aspek yang unik. Cerita "Kura-Kura Sombong"

memberikan pesan moral penting bahwa apapun yang dimiliki saat ini, harus dihargai dan tidak boleh bersikap sombong. Keterbatasan penelitian mungkin terletak pada batasan pengamatan terhadap respons anak-anak yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Selain itu, efektivitas metode ini dapat bervariasi tergantung pada karakteristik kelompok anak yang berbeda. Implikasi terhadap perkembangan keilmuan adalah adanya kontribusi terhadap metode pembelajaran bahasa anak-anak melalui penggunaan cerita dan pengenalan terhadap hewan sebagai elemen cerita. Pendekatan ini memiliki potensi untuk memperkaya literatur mengenai pengembangan bahasa anak-anak.

Konteks penyampaian materi hari ini, pendekatan interaktif ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang hewan kura-kura, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak, kepercayaan diri, dan keterampilan bahasa mereka melalui *retelling* cerita dengan bahasa sendiri. Kesimpulan dari cerita "Kura-Kura Sombong" menyoroti pentingnya bersyukur dan menolak sikap sombong. Proses tanya jawab dan *retelling* yang melibatkan partisipasi anak-anak memberikan ruang bagi pengembangan bahasa dan kepercayaan diri mereka. Implikasi jangka panjangnya adalah adanya potensi untuk memperkaya metode pengajaran bahasa anak-anak dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan cerita dapat mendukung pengembangan bahasa dan karakter anak-anak. Ini dapat merangsang perkembangan penelitian lebih lanjut dalam bidang ini dan

memberikan wawasan baru terkait pendekatan kreatif untuk pembelajaran bahasa anak-anak.

Pengembangan multimedia mendongeng memiliki struktur yang mencakup pembukaan, pengenalan, *ice breaking*, penyampaian materi hari ini, pengenalan terhadap hewan kura-kura, sipnosis cerita “Kura- Kura Sombong” dan cerita “Kura-Kura Sombong”. pada cerita ini terdapat pesan moral bahwa “bagaimanapun dan apapun yang kita miliki sekarang, kita harus bersyukur dan tidak boleh bersikap sombong.”

Pada bagian penutup, disampaikan kesimpulan dari cerita “Kura-Kura Sombong.” Setelah itu, anak-anak diizinkan untuk menjawab pertanyaan tentang cerita yang ditayangkan, serta menceritakan ulang dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Proses ini bertujuan untuk merangsang perkembangan bahasa dan kepercayaan

diri anak-anak. Selain itu, juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mendongeng mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia mendongeng yang dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut* berhasil mencapai tingkat kevalidan yang tinggi menurut ahli media. Uji coba di TK Sultan Fatah Demak juga menunjukkan hasil yang sangat baik, sehingga pengembangan multimedia mendongeng dianggap sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan mendongeng pada anak usia dini. Media ini tidak hanya menjadi perantara dalam pembelajaran, tetapi juga pintu menuju dunia yang lebih menarik untuk perkembangan anak-anak pada tahap penting ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J. (n.d.). *P-54 Multimedia Interaktif Berbasis Karakter di Masa Pandemi Covid 19 Charater-Based Interactive Multimedia in the Pandemic Covid 19*.
- Astria, Rani, Harahap, S., Silvera, R. A., Stai, H., & Sibuhuan, B. R. (2019). Membangun Kecerdasan Anak Melalui Dongeng. In *Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1).
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, A. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3).
- Fauziah, Z., Wahyuningsih, S., & Hafidah, R. (2020). 222 *Jurnal Kumara Cendekia Metode Sosiodrama untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Vol. 8, Issue 2).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (n.d.). *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Gemelly, R., & Hasannah, U. (2019). *Efektifitas Metode Mendongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dini Anak Prasekolah*. 7(3), 360–368.
- Hapsari, R., Kognitif, P., Melalui, A., Mengelompokkan Benda Dengan Media, K., & Warna, B. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1, Mei 2020 Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda dengan Media Bola Warna*.
- Izzah, L., Nurhayati Adhani, D., & Fadryana Fitroh, S. (2020a). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glagah. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 2).
- Kurniawan, H., Ayu Lestari, Y., Sikap Toleransi Anak Usia Dini Dalam Buku Dongeng Binatang Penyelamat Penyu Belimbing, P., Datokrama Palu, U., H Saifuddin Zuhri, U. K., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (n.d.). *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 5 Nomor 2, Oktober 2021 56 Penanaman Sikap Toleransi Anak Usia Dini dalam Buku Dongeng Binatang Penyelamat Penyu Belimbing*.
- 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), 240.
- Nur Jannah, I., Prasetyawati Diyah Hariyanti, D., Adhi Prasetyo, S., & Jurnal, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54–59.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15.
- Sri Wahyuni, S., Pransiska, R., & Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P. (2019). Pengaruh Bercerita dengan Media Replika Televisi Bergambar Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berbicara Anak di Taman Kanak-kanak Islam Daud Khalifatulloh Padang. In *Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1).