



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2218 - 2230

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Jojo Siaga untuk Menstimulasi Pemahaman Mitigasi Bencana Gempa Bumi pada Anak Usia 5-6 Tahun

Sevita Martha Ferinda^{1✉}, Usep Kustiawan², Yudithia Dian Putra³, Ahmad Samawi⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: sevita.martha.1901536@students.um.ac.id¹, usep.kustiawan.fip@um.ac.id²,
yudithia.dianputra.fip@um.ac.id³, ahmad.samawi.fip@um.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan masalah kurangnya pemahaman mitigasi bencana dikalangan anak-anak karena kurangnya media pembelajaran yang memuat materi tentang mitigasi bencana gempa bumi mengingat Indonesia menjadi salah satu negara dengan riwayat gempa tertinggi berdasarkan letak geografisnya. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif bernama Jojo Siaga yang mampu meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana gempa bumi ditinjau dari aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan media. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE dengan tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil yang didapatkan pada proses validasi yaitu validasi ahli materi dengan persentase 97,5%, validasi ahli media 95%, validasi pengguna 92,46%. Hasil yang didapatkan pada uji coba kelompok kecil yaitu pada aspek keefektifan media 90%, aspek keefisienan 92,5%, dan aspek kemenarikan 97,5%. Hasil yang didapatkan pada uji coba kelompok besar yaitu pada aspek keefektifan 95,63%, aspek keefisienan 94,38%, dan aspek kemenarikan 98,75%. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah media Jojo Siaga dinyatakan sangat layak dan sangat valid untuk dapat digunakan pada anak usia 5-6 tahun dengan lingkup materi mitigasi bencana gempa bumi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gempa Bumi, Anak Usia Dini.

Abstract

This research is motivated by the lack of understanding of disaster mitigation in early childhood due to the lack of learning media containing material on earthquake disaster mitigation, considering Indonesia is one of the countries with the highest earthquake history based on its geographical location. The purpose of this research is to develop an interactive learning media called Jojo Siaga to improve children's understanding of earthquake disaster mitigation in terms of the effectiveness, efficiency, and attractiveness of the media. This research uses the R&D method with the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results obtained from the validation process are as follows: material expert validation obtained a percentage of 97.5%, media expert validation obtained 95%, and user validation obtained 92.46%. The results obtained from the small group trial are as follows: media effectiveness aspect 90%, efficiency aspect 92.5%, and attractiveness aspect 97.5%. The results obtained from the large group trial are as follows: effectiveness aspect 95.63%, efficiency aspect 94.38%, and attractiveness aspect 98.75%. A Jojo Siaga media is considered very feasible and valid for use in children aged 5-6 years with the scope of earthquake disaster mitigation material.

Keywords: Learning Media, Earthquakes, Early Childhood.

Copyright (c) 2024 Sevita Martha Ferinda, Usep Kustiawan, Yudithia Dian Putra, Ahmad Samawi

✉ Corresponding author :

Email : sevita.martha.1901536@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7822>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 3 Tahun 2024
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Negara Indonesia sering mengalami gempa bumi karena berada di pertemuan dua lempeng tektonik aktif dan memiliki banyak gunung berapi. Gempa bumi adalah peristiwa pelepasan energi dalam lapisan bumi berupa guncangan akibat adanya energi yang saling bertabrakan (Irawan dkk., 2022). Bencana gempa bumi merupakan peristiwa alam yang waktu terjadinya sulit untuk diperkirakan, oleh sebab itu usaha melalui pemberian edukasi mitigasi bencana alam perlu diberikan baik secara langsung kepada masyarakat atau melalui jenjang pendidikan. Pendidikan dan kesiapsiagaan sangat penting untuk mengurangi dampak bencana gempa bumi, terutama pada anak usia dini. Saat gempa bumi anak-anak menjadi kategori golongan rentan karena faktor usia dan kurangnya pemahaman tentang mitigasi bencana. Perkembangan anak pada masa awal memerlukan rangsangan yang cukup dari lingkungan di sekitarnya, dan sekolah merupakan salah satu lingkungan yang berperan dalam membentuk karakter anak dengan baik (Istim dkk., 2022). Oleh karena itu, penting untuk memberikan edukasi mitigasi bencana sejak dini guna membekali anak dengan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk menghadapi situasi darurat.

Metode efektif untuk mengajarkan mitigasi bencana adalah melalui simulasi langsung atau *role playing*, namun biasanya kegiatan tersebut kurang menekankan prosedur tindakan sebelum terjadi bencana, selama bencana berlangsung, dan setelah bencana terjadi. Tantangan dalam mengedukasi anak-anak tentang bencana pada saat menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Berdasarkan kegiatan observasi di tiga Lembaga TK menunjukkan bahwa banyak anak yang belum memahami mitigasi gempa bumi dengan baik. Berdasarkan wawancara diperoleh bahwa bencana yang berpotensi tinggi terjadi dan terasa di daerah gunung kawi adalah bencana gempa bumi. Mitigasi bencana gempa bumi pernah dilakukan secara kolaboratif antar sekolah dengan menggunakan ahli peraga dalam suatu acara yang diadakan oleh IGTKI Kecamatan dengan mengirimkan beberapa perwakilan anak dari masing-masing sekolah, sedangkan dalam lingkup sekolah sendiri hanya media buku yang digunakan dalam memberikan penjelasan tentang mitigasi bencana gempa bumi melalui pengimplementasian media digital untuk pengenalan mitigasi bencana belum diterapkan. Guru juga mengutarakan bahwa perlu adanya inovasi media pembelajaran yang menarik untuk materi mitigasi bencana alam agar dapat dipahami dengan baik oleh anak dan menumbuhkan daya tarik anak pada saat belajar.

Pemahaman anak terkait materi mitigasi bencana memerlukan media pembelajaran. Menurut perspektif lain, media pembelajaran mencakup berbagai fasilitas dan alat untuk penyampaian informasi terkait materi pembelajaran oleh guru disampaikan kepada peserta didik dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses belajar (Zahwa, 2022). Salah satu peran penting dalam proses pembelajaran adalah adanya penggunaan media pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2023). Keberadaan media pembelajaran saat proses pembelajaran membantu terciptanya lingkungan yang menyenangkan sehingga memudahkan dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Perkembangan teknologi dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan taraf jenjang pendidikan anak usia dini. Media untuk anak dapat disajikan berbentuk interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar dengan memberi anak kesempatan untuk berpartisipasi aktif, hal ini pasti akan memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan pembelajaran anak. Salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan adalah *Microsoft PowerPoint*. *PowerPoint* dapat dikatakan aplikasi untuk presentasi dengan fitur yang beragam guna mendukung dalam pembuatan media pembelajaran dengan berbagai input seperti video, animasi, teks, audio, visual, dan sebagainya (Muthoharoh, 2019). Pada *PowerPoint* terdapat menu animasi yang bisa dikreasikan pada proses pengeditan sehingga menjadi tampilan yang menarik yang mana mampu meningkatkan minat belajar serta membantua anak memahami lebih cepat karena langsung fokus pada inti materinya (Nugraha dkk., 2021). Maka dari itu, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menjadi solusi juga bagi pendidik dalam

memperkenalkan teknologi sekaligus penyampaian materi kepada anak. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* mudah dioperasikan, tidak berbayar, dan mampu menyajikan materi dengan tampilan yang menarik. Keunggulannya meliputi kemampuan menarik perhatian peserta didik, mengatasi kejenuhan, meningkatkan pemahaman serta minat belajar melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Hasil dari wawancara kepada guru di tiga lembaga memiliki pendapat yang apabila disimpulkan sama yaitu belum pernah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sehingga oleh peneliti dijadikan sebagai lokasi penelitian.

Adapun penelitian terdahulu yang menerapkan *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai media pembelajaran yaitu penelitian oleh (Sholihah & Kustiawan, 2019) yang menghasilkan produk media presentasi dengan materi keagamaan, keefektifan produk yang berbasis *PowerPoint* untuk perkembangan kognitif anak dengan adanya gambar, suara, maupun video. Penelitian oleh (Anggara, 2019) menghasilkan produk presentasi media berbasis *PowerPoint* yang bertemakan keagamaan yang efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak-anak didukung oleh penggunaan gambar, suara, dan video. Penelitian oleh (Wardana, 2020) menghasilkan media *PowerPoint* yang menyajikan tema tanah airku dikhususkan untuk anak usia 5-6 tahun yang efektif untuk anak dan mempermudah guru saat penyampaian materi tematik. Berdasarkan pemaparan tersebut diketahui bahwa pemanfaatan media *PowerPoint* mampu meningkatkan pemahaman anak dalam menerima materi. Adapun alternatif pengembangan yang akan dilakukan yaitu berupa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan lingkup materi bencana gempa bumi anak TK B atau usia 5-6 tahun. Keterbaruan pengembangan media ini dibandingkan penelitian sebelumnya ialah media ini merupakan media interaktif berbasis *PowerPoint* untuk anak usia 5-6 tahun yang menjelaskan tentang mitigasi bencana gempa bumi yang dikemas lebih menarik dengan menambahkan menu permainan dan kuis serta dilengkapi fitur *mouse over* dan *zoom slide*. Media ini dapat memperkenalkan teknologi kepada anak-anak melalui media pembelajaran interaktif yang dapat diakses menggunakan perangkat komputer atau laptop tanpa memerlukan akses internet. Tujuan penelitian pengembangan ialah mengembangkan sebuah media pembelajaran digital Jojo Siaga untuk menstimulasi pemahaman mitigasi bencana gempa bumi yang ditinjau dari aspek keefektifan, aspek keefisienan, dan aspek kemenarikan pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal juga dengan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan produk yang sudah ada dengan memberikan inovasi atau pembaruan, sehingga menghasilkan rancangan produk yang baru. Model penelitian ini menggunakan ADDIE dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 04 – 09 Maret untuk tahap uji coba media Jojo Siaga di masing-masing lembaga sekolah. Penelitian dilakukan di TK Muslimat NU 9 Hasanudin beralamat di Dusun Nanasan RT 02/RW 06 Desa Balesari Kec. Ngajum Kab. Malang, TK Muslimat NU 10 Pelangi beralamat di Dusun Segelan RT 03/RW 11 Desa Balesari Kec. Ngajum, dan TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum yang beralamat di Dusun Gendogo RT 02/RW 08 Desa Balesari Kec. Ngajum. Subjek pada penelitian kali ini adalah anak-anak TK kelompok B dengan usia 5-6 tahun, dengan 5 anak untuk uji coba kelompok kecil dan 20 anak untuk uji coba kelompok besar di tiga lembaga tersebut.

Instrumen penelitian dengan mengumpulkan data penelitian ini meliputi pedoman wawancara, angket validasi, dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang diterapkan peneliti meliputi wawancara, validasi ahli, dan observasi. Teknik pertama yaitu wawancara, dilakukan tanya jawab dengan mengacu pada pedoman wawancara kepada narasumber yaitu guru untuk mengetahui informasi seputar pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil wawancara menjadi acuan dalam pembuatan

media. Teknik kedua yaitu validasi ahli, dilakukan oleh dua ahli materi, dua ahli media, dan tiga pengguna untuk menguji kevalidan dan kelayakan media. Validasi dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh validator. Skor yang diberikan pada angket validasi menggunakan skala Likert. Skor yang dapat diberikan yaitu skor 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup), dan 1 (kurang baik). Skor yang telah diberikan validator kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validasi ahli materi} = \frac{T_{se\ 1} + T_{se\ 2}}{T_{sh\ 1} + T_{sh\ 2}} \times 100\% \quad (1)$$

$$\text{Validasi ahli media} = \frac{T_{se\ 1} + T_{se\ 2}}{T_{sh\ 1} + T_{sh\ 2}} \times 100\% \quad (2)$$

$$\text{Validasi pengguna} = \frac{T_{se\ 1} + T_{se\ 2} + T_{se\ 3}}{T_{sh\ 1} + T_{sh\ 2} + T_{se\ 3}} \times 100\% \quad (3)$$

Dimana $T_{se\ 1}$, $T_{se\ 2}$, dan $T_{se\ 3}$ adalah total skor yang diperoleh dari validator 1, 2, dan 3, sedangkan $T_{sh\ 1}$, $T_{sh\ 2}$, dan $T_{sh\ 3}$ adalah total skor maksimal yang diharapkan dari validator 1, 2, dan 3. Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pencapaian nilai atau kelayakan media.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Jojo Siaga

Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Tingkat Validitas
85,01-100 %	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00 %	Cukup valid atau digunakan namun perlu direvisi kecil
50,01-70,00 %	Kurang valid, perlu perbaikan besar, dan disarankan tidak digunakan
01,00% - 50,00 %	Tidak valid dan tidak bisa digunakan

Teknik ketiga yaitu observasi, dilakukan dengan mengamati siswa ketika tahap pengimplementasian media. Observasi dilakukan dengan mengacu pada lembar observasi untuk mengamati aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan media saat digunakan oleh anak. Pemberian skor juga mengacu pada skala Likert. Skor yang diperoleh pada lembar observasi kemudian dianalisis dengan rumus berikut.

$$\text{Validasi keefektifan} = \frac{\text{total skor yang diperoleh } (T_{se})}{\text{total skor maksimal yang diharapkan } (T_{sh})} \times 100\% \quad (4)$$

$$\text{Validasi keefisienan} = \frac{\text{total skor yang diperoleh } (T_{se})}{\text{total skor maksimal yang diharapkan } (T_{sh})} \times 100\% \quad (5)$$

$$\text{Validasi kemenarikan} = \frac{\text{total skor yang diperoleh } (T_{se})}{\text{total skor maksimal yang diharapkan } (T_{sh})} \times 100\% \quad (6)$$

Hasil yang telah diperoleh kemudian untuk menentukan kelayakan produk maka dapat diukur dengan kriteria validitas.

Tabel 2. Kriteria Validitas Berdasarkan 3 Aspek

Tingkat Pencapaian	Tingkat Validitas		
	Keefektifan	Keefisienan	Kemenarikan
85,01-100 %	Sangat Efektif	Sangat Efisien	Sangat Menarik
70,01-85,00 %	Cukup Efektif	Cukup Efisien	Cukup Menarik
50,01-70,00 %	Kurang Efektif	Kurang Efisien	Kurang Menarik
01,00-50,00 %	Tidak Efektif	Tidak Efisien	Tidak Menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi Para Ahli

Validasi dilakukan oleh validator dengan mengisi pada lembar validasi untuk menguji kevalidan serta kelayakan media. Hasil yang diperoleh kemudian dihitung persentasenya dan dikategorikan sesuai dengan hasil yang didapat. Berikut hasil uji validasi ahli.

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Validasi Ahli

No.	Ahli	Persentase	Tingkat Validitas
1	Ahli Materi	97,5%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	Ahli Media	95%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
3	Pengguna	92,46%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi

Validasi materi Jojo Siaga dilakukan oleh dua ahli materi anak usia dini. Berdasarkan validasi dari kedua ahli diperoleh tingkat kelayakan media Jojo Siaga sebesar 97,5%, yang berada dalam rentang skor 85,01%-100%. Hasil skor tersebut menunjukkan bahwa termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa banyak revisi (Akbar, 2013). Pada proses ini ahli materi ini juga terdapat masukan dan saran dari ahli untuk menjadikan media lebih sempurna. Adapun saran tersebut yaitu penambahan *slide* titik kumpul pada halaman sekolah di simulasi ruang kelas. Sehingga secara keseluruhan berdasarkan materi media Jojo Siaga layak dan dapat digunakan kepada anak-anak.

Validasi media Jojo Siaga dilakukan oleh ahli media anak usia dini. Validator ahli media pada penelitian pengembangan ini juga terdapat dua ahli media. Validasi kedua ahli diperoleh hasil perhitungan tingkat kelayakan media Jojo Siaga sebesar 95%. Skor tersebut berada pada rentang skor kriteria 80,01%-100%. Hasil skor tersebut menunjukkan bahwa termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi (Akbar, 2013). Pada proses validasi didapatkan masukan dan saran sebagai data kualitatif yang diberikan oleh ahli media yaitu suara tokoh karakter Jojo untuk simulasi tertentu sebaiknya lebih ceria dan ada musik pengiring dan pembenahan pada bagian menu Tas Siaga Bencana bahwa bagian keterangan setiap benda dapat dikembalikan ke posisi semula supaya tidak terjadi tumpang tindih. Sehingga secara keseluruhan media Jojo Siaga layak dan dapat digunakan kepada anak-anak.

Validasi media Jojo Siaga dilakukan oleh pengguna. Validator pengguna adalah guru kelompok B. Berdasarkan hasil validasi pengguna diperoleh hasil perhitungan tingkat kelayakan media Jojo Siaga sebesar 92,46%, skor tersebut berada pada rentang skor kriteria 80,01%-100%. Hasil skor tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peneliti mencapai kategori sangat valid dan tanpa revisi (Akbar, 2013). Pada proses validasi ini guru hanya memberikan komentar bahwa media bagus dan bisa diterapkan untuk anak-anak.

Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna, kemudian akan dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di TK Muslimat NU 9 Hasanudin dengan jumlah 5 anak pada kelompok B usia 5-6 tahun dengan didasarkan pada beberapa aspek yaitu keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan. Berikut adalah hasil uji coba kelompok kecil dari ketiga aspek.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Tse	Tsh	Persentase (%)
1	Keefektifan	36	40	90%
2	Keefisienan	37	40	92,5%
3	Kemenarikan	39	40	97,5%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil di TK Muslimat NU 9 Hasanudin pada aspek keefektifan didapatkan skor 38 dari 40 total skor maksimal yang diharapkan diperoleh persentase sebesar 90%, dilihat berdasarkan kriteria keefektifan, media Jojo Siaga termasuk dalam kategori sangat efektif. Pada aspek keefisienan didapatkan total skor sebesar 37 dari 40 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase sebesar 92%, dilihat dari kriteria keefisienan maka media Jojo Siaga tergolong dalam kategori sangat efisien. Pada aspek kemenarikan diperoleh total skor 39 dari 40 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase sebesar 97,5%, dilihat dari kriteria kemenarikan maka dapat disimpulkan bahwa media Jojo Siaga sangat menarik. Adapun dalam penerapan media Jojo Siaga pada uji coba kelompok kecil ini sebagian anak mampu mengoperasikan media namun diawali pendampingan terlebih dahulu seperti cara menggerakkan kursor dan menekan tombol, selebihnya anak mampu mengoperasikan dengan baik.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dapat dilakukan setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil. Dilaksanakan dengan subjek 20 anak yang terdiri dari 10 anak kelompok B di TK Muslimat NU 10 Pelangi dan 10 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum. Pelaksanaan uji coba kelompok besar didasarkan pada beberapa kriteria yang akan dinilai yaitu aspek keefektifan, aspek keefisienan, dan aspek kemenarikan. Berikut adalah hasil uji coba kelompok besar dari kedua lembaga yang terdiri dari tiga aspek.

Tabel 5. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar di TK Muslimat NU 10 Pelangi

No	Aspek	Tse	Tsh	Persentase (%)
1	Keefektifan	76	80	95%
2	Keefisienan	77	80	96,25%
3	Kemenarikan	79	80	98,75%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar di TK Muslimat NU 10 Pelangi pada aspek keefektifan didapatkan skor 76 dari 80 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase 95%, dilihat dari kriteria keefektifan maka media Jojo Siaga masuk kategori sangat efektif. Selanjutnya, pada aspek keefisienan didapatkan skor 77 dari 80 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase 96,25%, dilihat dari kriteria keefisienan maka media Jojo Siaga sangat efisien. Kemudian, pada aspek kemenarikan didapatkan skor 79 dari 80 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase sebesar 98,75%, dilihat dari kriteria kemenarikan maka media Jojo Siaga sangat menarik.

Tabel 6. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok Besar di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum

No	Aspek	Tse	Tsh	Persentase (%)
1	Keefektifan	77	80	96,25%
2	Keefisienan	74	80	92,5%
3	Kemenarikan	79	80	98,75%

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar di TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum pada aspek keefektifan didapatkan skor 77 dari 80 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase 96,25%, dilihat dari kriteria keefektifan maka media Jojo Siaga sangat efektif. Selanjutnya, pada aspek keefisienan didapatkan skor 74 dari 80 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase 92,5%, dilihat dari kriteria keefisienan maka media Jojo Siaga masuk ke dalam kategori sangat efisien. Kemudian, pada aspek kemenarikan didapatkan skor 79 dari 80 total skor maksimal yang diharapkan dan diperoleh persentase sebesar 98,75%, dilihat dari kriteria kemenarikan maka media Jojo Siaga termasuk dalam kategori sangat menarik. Berikut akumulasi data dari TK Muslimat NU 10 Pelangi dan TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum berdasarkan aspek keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan.

Tabel 7. Tabel Akumulasi Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	TK Muslimat NU 10 Pelangi (TK1)	TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum (TK2)	Rata-Rata Uji Coba Kelompok Besar
1	Keefektifan	95%	96,25%	95,63%
2	Keefisienan	96,25%	92,5%	94,38%
3	Kemenarikan	98,75%	98,75%	98,75%

Pada uji coba kelompok besar anak-anak terlihat sudah memahami pengoperasian laptop. Anak memahami penggunaan *touchpad* dan terlihat antusias pada saat mengoperasikan media. Anak memiliki keingintahuan yang tinggi untuk mencoba setiap menu yang terdapat dalam media khususnya pada bagian menu simulasi dan menu permainan. Anak fokus dan berkonsentrasi mempelajari materi bencana alam gempa bumi. Berdasarkan akumulasi uji coba kelompok besar media Jojo Siaga memenuhi kriteria dengan pemerolehan persentase pada rentang 80,01%-100%.

Pengembangan Media Jojo Siaga

Pengembangan media Jojo Siaga melalui lima tahapan. Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*), dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait di tiga lembaga, yaitu TK Muslimat NU 9 Hasanudin, TK Muslimat NU 10 Pelangi, dan TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum. Terdapat dua analisis yang dilakukan yaitu, (1) analisis kebutuhan, untuk menganalisis kondisi sekolah terkait pembelajaran kemudian menganalisis kondisi yang diinginkan dengan menentukan langkah yang diperlukan untuk menemukan media pembelajaran untuk menjawab permasalahan terkait proses pembelajaran; (2) analisis audien, dilakukan pada kegiatan observasi awal dengan pendekatan kepada anak-anak untuk mengetahui pemahaman tentang mitigasi bencana atau tindakan terhadap situasi darurat bencana diperoleh hasil bahwa masih banyak anak yang kebingungan tentang cara menghadapi bencana, kemudian ketika ditunjukkan perangkat laptop anak sangat antusias memperhatikan dan ingin mencoba mengoperasikan laptop yang ditunjukkan.

Tahap kedua yaitu desain (*design*), dilakukan perancangan pembelajaran yang sesuai untuk merealisasikan hasil kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan. Perencanaan dan pendesainan media dengan melihat kondisi tempat penelitian dan penelitian terdahulu sehingga diperoleh rancangan awal pembuatan media Jojo Siaga.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), yaitu mengikuti alur pengembangan media dengan berlatar belakang penelitian terdahulu. Langkah yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini meliputi yang pertama pembuatan media, perlengkapan dan kebutuhan aset perlu dikumpulkan sebelum membuat media. Langkah awal pembuatan media peneliti mempersiapkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media, diawali dari membuat tokoh animasi sebagai tokoh utama dalam media, teks yang diperlukan, audio sebagai pengisi suara, *icon* tombol, dan musik. Pembuatan tokoh menggunakan *Adobe Illustrator* dengan menggabungkan gambar dan mengubah berbagai ekspresi wajah. Peneliti juga menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat gambar pelengkap lainnya. Pemberian efek animasi menggunakan fitur yang telah tersedia di *PowerPoint*. Penyusunan media berpedoman pada desain media yang sudah disusun. Pembuatan media dilakukan perbagian, setelah beberapa bagian sudah selesai dilakukan penggabungan, pemberian fitur *zoom slide* dan *mouse over*, serta memberikan efek suara. Langkah kedua, validasi dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan pengguna yang menjadi validator untuk melakukan validasi terhadap media dengan melakukan pengisian angket validasi sehingga diperoleh hasil bahwa media Jojo Siaga sangat valid. Langkah ketiga, merevisi atau memperbaiki media sesuai dengan masukan dan saran yang diperoleh selama tahap uji validasi.

Tabel 8. Tabel Revisi Produk Media Jojo Siaga

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	 <p>Pada bagian logo tulisan “siaga bencana gempa bumi” yang sebelumnya terlihat lebih gelap dengan penggunaan background tulisan warna coklat.</p>	 <p>Setelah direvisi pada Penulisan “siaga bencana gempa bumi” telah diganti ke warna yang lebih terang dengan penggunaan background tulisan warna putih.</p>
2	 <p>Belum ada <i>slide</i> titik kumpul pada simulasi di ruang kelas.</p>	 <p>Setelah direvisi sudah ditambahkan <i>slide</i> titik kumpul pada simulasi di ruang kelas.</p>

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	 <p>Pada halaman tas siaga bencana sebelumnya tampilan keterangan masih tumpang tindih.</p>	 <p>Setelah direvisi pada bagian keterangan pada halaman tas siaga bencana telah diedit dengan menekan kembali benda yang sama untuk menutup tampilan keterangan sehingga tidak terjadi tumpang tindih.</p>
4	 <p>Pada halaman awal suara karakter jojo kurang ceria.</p>	 <p>Setelah direvisi dilakukan rekaman ulang untuk suara karakter Jojo dengan suara lebih ceria.</p>
5	 <p>Pada bagian kuis sebelumnya belum terdapat backsound atau musik pengiring.</p>	 <p>Setelah direvisi pada bagian kuis di setiap simulasi sudah ditambahkan backsound atau musik pengiring.</p>

Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*), merupakan realisasi dari langkah pengembangan. Dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dalam penggunaan media oleh anak. Selama ujicoba dilakukan, peneliti melakukan observasi dengan mengamati dan memberikan penilaian pada anak ketika uji coba terhadap media sesuai aspek efektif, efisien, dan menarik yang terdapat pada lembar observasi. Hasil yang diperoleh bahwa media Jojo Siaga merupakan media yang sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*evaluation*), dilakukan untuk mengulas kembali pengimplementasian media Jojo Siaga pada anak. Uji coba media Jojo Siaga pada anak telah memperoleh respon yang baik. Anak terlihat sudah memahami pengoperasian laptop serta memahami penggunaan *touchpad* dan terlihat antusias pada saat mengoperasikan media. Anak memiliki keingintahuan yang tinggi untuk mencoba setiap menu yang terdapat dalam media khususnya pada bagian menu simulasi dan menu permainan. Anak fokus dan berkonsentrasi mempelajari materi bencana alam gempa bumi.

Media pembelajaran Jojo Siaga dikembangkan untuk memberikan pemahaman tentang mitigasi bencana, khususnya gempa bumi pada anak usia 5-6 tahun melalui media digital yaitu *PowerPoint* interaktif yang menggabungkan gambar, animasi, audio, dan video. Mengacu pada data menunjukkan bahwa media Jojo Siaga ini sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik untuk menstimulasi pemahaman tentang mitigasi bencana gempa bumi. Terdapat beberapa menu yang mencakup materi tentang pengertian gempa bumi, penyebab bencana gempa bumi, persiapan bencana atau pra bencana, simulasi gempa, kuis di akhir simulasi dan permainan untuk memperkuat pemahaman. Adapun beberapa menu pilihan simulasi yang tersedia meliputi simulasi di kamar tidur, ruang kelas, taman bermain, mini market, dan jalan raya. Jojo Siaga didesain untuk merangsang respon anak dan membuat mereka lebih aktif belajar. Media yang dikembangkan mengarah kepada perkembangan kognitif anak. Perkembangan anak dalam setiap tahapannya memperlihatkan perbedaan yang cukup spesifik (Utari dkk., 2023). Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, media ini cocok untuk anak praoperasional yang memahami dunia melalui visual dan verbal. Kemajuan kognitif anak dapat mendorong mereka untuk mengaitkan berbagai peristiwa dan menjelajahi lingkungan sekitarnya, membantu mereka dalam proses perkembangan selanjutnya (Putri, 2021). Kemampuan daya ingat yang tinggi dan terjadinya proses pemahaman terjadi dalam fase ini. Oleh karena itu, media Jojo Siaga berkontribusi menjadi terobosan media pembelajaran untuk anak dengan lingkup materi tentang bencana gempa bumi. Uji coba menunjukkan bahwa media Jojo Siaga efektif, efisien, dan menarik. Anak yang menggunakan media ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitigasi bencana, serta ketertarikan dan fokus yang tinggi selama penggunaannya.

Berdasarkan hasil uji validasi, uji coba kelompok kecil besar, memperoleh hasil bahwa media digital interaktif berbasis *PowerPoint* Jojo Siaga adalah media yang valid serta efektif, efisien dan menarik. Temuan ini didukung oleh studi sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Anggara, 2019; Sholihah & Kustiawan, 2019; Wardana, 2020) yang memperoleh temuan bahwa media interaktif berbasis *PowerPoint* efektif digunakan untuk penyampaian materi pada anak usia dini. Terdapat kesamaan dalam penggunaan media berbasis *PowerPoint* dengan penelitian sebelumnya, namun pada media Jojo Siaga ini dilengkapi dengan fitur *mouse over* yang berfungsi mengeluarkan suara dengan cara mengarahkan kursor tanpa klik pada suatu menu, berguna untuk membantu anak yang belum lancar membaca maupun untuk anak yang memiliki tipe belajar auditori. Selain itu, media Jojo Siaga dilengkapi dengan fitur *zoom slide* berfungsi untuk memberikan menu navigasi pada suatu *slide* untuk menampilkan *slide* lainnya tanpa merubah tatanan atau urutan *slide*. Media Jojo Siaga memuat tentang materi mitigasi bencana gempa bumi.

Kelayakan Media Jojo Siaga Ditinjau dari Aspek Keefektifan

Berdasarkan analisis penelitian, media Jojo Siaga sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman anak tentang mitigasi bencana gempa bumi. Uji coba menunjukkan hasil sangat efektif dengan 90% pada kelompok kecil dan 95,63% pada kelompok besar. Guru dapat memanfaatkan media ini karena terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pengetahuan, dan pemahaman anak. Tingginya persentase aktivitas belajar anak menunjukkan keefektifan dari media pembelajaran yang dirancang (Rusdawati & Eliza, 2022). Anak-anak juga dapat menirukan tindakan mitigasi yang diajarkan dan menyelesaikan tantangan dalam permainan, menunjukkan bahwa mereka memahami materi dengan baik. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat memberikan hasil bagi penggunaannya (Pujiastutik, 2019). Berdasarkan pendapat di atas juga diperoleh hasil penelitian penerapan media Jojo Siaga yang mana dapat memberikan hasil berupa meningkatnya motivasi belajar anak. Media juga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang materi yang dipelajari serta ditunjukkan dengan anak-anak dapat mengerjakan dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam materi media Jojo Siaga. Selain itu, anak juga dapat menyelesaikan beberapa tantangan yang tersedia dalam permainan sebagai bentuk

- 2228 *Pengembangan Media Pembelajaran Jojo Siaga untuk Menstimulasi Pemahaman Mitigasi Bencana Gempa Bumi pada Anak Usia 5-6 Tahun – Sevita Martha Ferinda, Usep Kustiawan, Yudithia Dian Putra, Ahmad Samawi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7822>

penguatan anak dalam pemahaman materinya. Penyajian media yang dilengkapi dengan audio visual menjadikan anak mampu menangkap materi dengan baik sebagai bentuk pengetahuan baru bagi anak. Media Jojo Siaga menjadi sarana yang sangat efektif untuk menstimulasi pembelajaran anak terhadap mitigasi bencana gempa bumi melalui media digital.

Kelayakan Media Jojo Siaga Ditinjau dari Aspek Keefisienan

Berdasarkan analisis penelitian, media Jojo Siaga sangat efisien dalam meningkatkan pemahaman mitigasi bencana gempa bumi pada anak-anak. Uji coba menunjukkan hasil sangat efisien dengan 92,5% pada kelompok kecil dan 96,25% pada kelompok besar. Anak-anak mudah mengakses dan mengoperasikan media Jojo Siaga, meskipun beberapa anak masih memerlukan bantuan di awal penggunaan. Meskipun di awal penggunaan media anak memerlukan penyesuaian, namun setelah terbiasa menggunakan media maka anak sudah dapat lancar mengoperasikan media. Pembelajaran dapat dikatakan efisien apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dengan penggunaan komponen pembelajaran dengan biaya minimal (Listya Purnamasari dkk., 2018). Media ini juga efisien dari segi biaya, tidak membutuhkan banyak pengeluaran untuk penggunaan dan operasionalnya dikarenakan media dapat digunakan tanpa membutuhkan akses internet serta dalam pembuatan media juga menggunakan aplikasi *PowerPoint* juga tidak berbayar. Media ini dapat digunakan berulang kali. Maka disimpulkan media Jojo Siaga layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efisien untuk anak-anak.

Kelayakan Media Jojo Siaga Ditinjau dari Aspek Kemenarikan

Berdasarkan hasil penelitian, media Jojo Siaga termasuk sangat menarik bagi anak-anak, dengan hasil uji coba menunjukkan ketertarikan 97,5% pada kelompok kecil dan 97,25% pada kelompok besar. Anak-anak menikmati dan tertarik mengoperasikan media ini. Aspek kemenarikan media pembelajaran dapat dinilai dari daya tariknya untuk menggerakkan minat dan motivasi belajar anak, memacu anak untuk lebih semangat dalam belajar, serta mampu memusatkan perhatian anak pada materi dalam media (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) Meningkatkan keterlibatan guru dan anak dapat dilakukan dengan pemberian media pembelajaran, selain itu juga mengurangi terjadinya kebosanan pada saat belajar (Faradila & Aimah, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media yang dapat meningkatkan minat belajar anak merupakan media yang menarik. Berdasarkan sudut pandang tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media yang menarik merupakan media yang mampu membangkitkan minat belajar anak. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media Jojo Siaga mampu menarik minat anak untuk menggunakan media Jojo Siaga. Sehingga secara keseluruhan media Jojo Siaga layak digunakan untuk anak-anak sebagai media yang menarik.

Keunggulan dan Kelemahan Media Jojo Siaga

Setiap produk tentu memiliki keunggulan dan kekurangan. Media Jojo Siaga memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran interaktif yang berbasis digital diantaranya; (1) media Jojo Siaga merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* meliputi beberapa unsur yaitu gambar, teks, animasi, audio, dan video sehingga menarik minat belajar serta antusias dari anak; (2) media Jojo Siaga dilengkapi dengan fitur mouse over yang mana menu media dapat mengeluarkan suara dengan cara mengarahkan kursor tanpa klik pada suatu menu, fitur ini berguna untuk membantu anak yang belum lancar membaca maupun untuk anak yang memiliki tipe belajar auditori; (3) media Jojo Siaga dilengkapi juga dengan fitur *zoom slide* yang berfungsi untuk memberikan menu navigasi pada suatu *slide* untuk menampilkan *slide* lainnya tanpa merubah tatanan *slide* yang lainnya; (4) media Jojo Siaga diakses secara offline atau tanpa menggunakan akses internet sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu dan berulang; (5) media Jojo Siaga

- 2229 *Pengembangan Media Pembelajaran Jojo Siaga untuk Menstimulasi Pemahaman Mitigasi Bencana Gempa Bumi pada Anak Usia 5-6 Tahun – Sevita Martha Ferinda, Usep Kustiawan, Yudithia Dian Putra, Ahmad Samawi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7822>

merupakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang dapat disimpan dengan mudah berupa file *PowerPoint*.

Selain itu, media Jojo Siaga juga tidak terlepas dari adanya kelemahan. Adapun kelemahan dari media Jojo Siaga diantaranya; (1) media pembelajaran Jojo Siaga membutuhkan perangkat digital dalam pengoperasiannya sehingga membutuhkan perangkat elektronik seperti laptop dan komputer; (2) media Jojo Siaga membutuhkan aplikasi *PowerPoint* versi tahun 2016 atau didukung dengan windows 10 ke atas untuk dapat dioperasikan secara optimal; (3) media Jojo Siaga membutuhkan operator atau pendamping dalam pengoperasiannya; (4) media Jojo Siaga yang berbasis *PowerPoint* mudah diedit dari pihak luar maka perlu pengamanan lebih seperti memberikan kata sandi pada file media.

Adanya media Jojo Siaga berdampak pada perkembangan keilmuan yaitu memperkaya wawasan pada bidang kajian khususnya terkait media pembelajaran bagi anak usia dini sebagai upaya mewujudkan pembelajaran yang interaktif, modern, dan berkualitas. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini bahwa media Jojo Siaga berbasis *PowerPoint* terbatas diperuntukkan pada anak usia 5-6 tahun dengan materi tentang bencana gempa bumi, batasan tersebut untuk menghindari penafsiran yang beragam dan perluasan masalah.

KESIMPULAN

Media Jojo Siaga merupakan media yang dinyatakan valid dan layak untuk digunakan berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Media Jojo Siaga adalah media pembelajaran yang sangat efektif, sangat efisien, dan sangat menarik berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang sudah dilaksanakan tersebut dapat tarik kesimpulan bahwa media Jojo Siaga dapat menstimulasi pemahaman mitigasi bencana gempa bumi pada anak usia 5-6 tahun dengan memenuhi kriteria aspek keefektifan, aspek keefisienan, dan aspek kemenarikan. Adapun saran bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media adalah mengembangkan muatan materi macam-macam bencana yang lainnya supaya lebih lengkap, mengembangkan menu dalam media yang lebih beragam, dan mengembangkan permainan dalam media yang bervariasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada kepala sekolah dan dewan guru di TK Muslimat NU 9 Hasanudin, TK Muslimat NU 10 Pelangi, dan TK Dharma Wanita Persatuan 3 Ngajum yang telah memberikan bantuan, tempat, waktu, dan kesempatan untuk dapat melaksanakan penelitian dan pengambilan data. Terima kasih juga ditunjukkan kepada dosen pembimbing, orang tua, dan seluruh teman peneliti yang ikhlas memberikan dukungan, doa, dan semangat serta seluruh pihak yang memberikan bantuan maupun tenaga kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian pengembangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif Dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.38189/jtbh.v2i1.18>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/Rjpo.v4i2.5727>

- 2230 *Pengembangan Media Pembelajaran Jojo Siaga untuk Menstimulasi Pemahaman Mitigasi Bencana Gempa Bumi pada Anak Usia 5-6 Tahun – Sevita Martha Ferinda, Usep Kustiawan, Yudithia Dian Putra, Ahmad Samawi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7822>
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sma N 15 Semarang. 1*(2005), 508–512.
- Irawan, I., Subiakto, Y., & Kustiawan, B. (2022). Manajemen Mitigasi Bencana Pada Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Mengurangi Risiko Bencana Gempa Bumi. *Pendipa Journal Of Science Education*, 6(2), 609–615. <https://doi.org/10.33369/Pendipa.6.2.609-615>
- Istim, N., Hendratno, H., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Bahan Plastik Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Fisik Motorik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8572–8584. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i5.3793>
- Listya Purnamasari, N., Haris Indrakusuma, A., & Dirgantoro, A. (2018). Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial Edmodo(Social Learning Network)Pada Mahasiswa Stkip Pgr Tulungagung. *Joeict(Jurnal Of Education And Information Communication Technology)*, 2(1), 1–12. <https://www.edmodo.com>.
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/931>
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/Jga.V5i01.3385%0apengembangan>
- Rusdawati, R., & Eliza, D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Literasi Sains Anak Usia Dini 5-6 Tahun Untuk Belajar Dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648–3658. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V6i4.1750>
- Sholihah, S. R. U., & Kustiawan, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Edupoint Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 11–17. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud/article/view/7538>
- Utari, S. M. D., Arifin, I., & Putra, Y. D. (2023). Exploring The Impact Of Parent Gathering Programs On Cultivating Religious Character In Early Childhood: A Case Study. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 129–140. <https://doi.org/10.14421/Al-Athfal.2023.92-05>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/Lentera.V16i1.1081>
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jp2kg Aud (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 159–168. <https://doi.org/10.26740/Jp2kgaud.2020.1.2.159-168>
- Zahwa, F. A. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.