



## PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* BERBASIS KEARIFAN LOKAL LAGU DAERAH SUMATERA SELATAN PADA ANAK USIA DINI

*Martha Lasniroha Simanjuntak<sup>1)</sup>, Melinda Puspita Sari Jaya<sup>1)</sup>*

*Universitas PGRI Palembang<sup>1)</sup>*

[marthasimanjuntak00@gmail.com](mailto:marthasimanjuntak00@gmail.com)

### ABSTRAK

Kearifan lokal merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat mengenal lagu-lagu daerah menggunakan media *Flipbook*. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* dapat membantu anak lebih aktif menyanyi dengan mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flipbook* lagu daerah Sumatera Selatan pada anak usia dini yang valid dan praktis. Subjek penelitian adalah anak usia dini berjumlah 8 orang anak. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* atau pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan media *flipbook* yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan anak usia dini.

**Kata Kunci:** *ADDIE, Flipbook, Lagu Daerah Sumatera Selatan*

### ABSTRACT

*Local wisdom was an important part of everyday life. Children can recognize folk songs used Flipbook media. Learning activities used flipbook media can help children to be more active in singing independently. This study aims to developed a flipbook of South Sumatra folk songs for early childhood that valid and practical. The research subjects were 8 children in early childhood. This research was research and development research or development used the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that the flipbook media developed was valid and very practical for used by early childhood.*

**Keywords:** *ADDIE, Flipbook, South Sumatra Regional Song*

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya lokal. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengenal dan mempelajari hal tersebut dilakukan melalui pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini menjadi pondasi utama untuk proses pendidikan selanjutnya. Pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh serta proses kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak dalam memahami pengalaman belajar yang diperolehnya

dari lingkungan merupakan bagian dari pendidikan di PAUD (Ansori, 2021).

Pendidikan anak usia dini adalah usaha sadar dan terprogram dalam memberikan stimulasi edukatif yang ditujukan untuk menumbuhkembangkan potensi anak usia 0-6 tahun secara optimal dilembaga Pendidikan Anak Usia Dini (Utami et al., 2021). Enam aspek perkembangan anak usia dini diantaranya yaitu agama, kognitif, bahasa, fisik-motorik, seni, sosial emosional anak. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan ransangan yang kaya

dan maksimal sehingga diperlukan sarana prasarana, media pembelajaran serta lingkungan yang memadai bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan begitu sangat penting selaras dengan berjalannya dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan merupakan satu dari banyaknya bentuk perwujudan kebudayaan insan yang bergerak maju dan kondisi perkembangan yang terus harus diperbaharui mengikuti perkembangan zaman (Trisnawati & Sugito, 2020). Proses pembelajaran di sekolah menjadi sorotan utama, tenaga pendidik atau pengajar harus siap dan sigap serta mampu meningkatkan mutu pendidikan baik dari aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, kepribadian, kemampuan berfikir, karakter dan rasa tanggung jawab.

Pemanfaatan Media pembelajaran *flipbook* menjadi salah satu bentuk buku ajar secara elektronik atau digital yang sangat memiliki alternatif dalam proses pembelajaran yang canggih serta mudah diakses. *Flipbook* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital dan dapat membuat serta mengubah file pdf, image/photo menjadi sebuah buku atau album fisik ketika kita buka per halamannya (Saputra & Musafanah, 2017). Pada penelitian ini pengembangan *flipbook* yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran serta belajar mengajar dan meningkatkan kreatifitas peserta didik untuk dapat mengenal kearifan lokal daerahnya sendiri sehingga dalam proses belajar media pembelajaran yang ditampilkan lebih menarik dan dapat bermanfaat di era teknologi saat ini.

Bangsa Indonesia memiliki warisan budaya beragam di setiap daerahnya, salah satunya di provinsi

Sumatera Selatan yang memiliki kearifan budaya lokal sebagai ciri khas atau identitas budaya masyarakatnya. Pelestarian kearifan lokal tersebut perlu di realisasikan kepada generasi emas penerus bangsa agar mereka tidak tertinggal dan tetap melanjutkan kebiasaan positif dalam masyarakat lokal yang ada.

Kearifan lokal merupakan kebijaksanaan atau pengetahuan suatu masyarakat yang diperoleh dari nilai luhur tradisi budaya leluhurnya untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakatnya yang dilakukan dengan berlandaskan arif dan bijaksana (Sobarna et al., 2019). Pembelajaran berbasis kearifan lokal pada anak usia dini merupakan salah satu cara melestarikan budaya lokal, contohnya dengan melakukan pengenalan 1 sampai 2 lagu daerah secara bertahap terhadap anak diiringi dengan nada dan tepuk tangan.

Kearifan lokal Sumatera Selatan yang perlu dilestarikan atau dikenalkan kepada anak usia dini adalah lagu daerah karena merupakan aset budaya masyarakat Sumatera Selatan. Kearifan lokal lagu daerah merupakan bentuk identitas budaya masyarakat yang bisa dinikmati sebagai syair dan lantunan lagu yang memiliki pesan didalamnya.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Fitri, 2020) menyatakan produk pengembangan media *flipbook* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok A TK Al Azhhariyyah Sekargeneng Lamongan, yang dapat dilihat dari hasil tingkat pencapaian *pre test* ke *post test* ada peningkatan. Penelitian lain yang menguatkan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh (Sutama et al., 2021) menunjukkan pengembangan *e-modul berbasis Ncesoft Flip Book Maker* sangat efektif, efisien, dan menarik sehingga

layak digunakan untuk membantu guru dalam menstimulasi HOTS anak.

Seringkali anak usia dini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran masih kurang mengenal kearifan lokal budayanya sendiri. Kemajuan teknologi saat ini membuat anak lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Anak usia dini juga dalam proses belajar lebih nyaman menggunakan android dibandingkan dengan buku lembar kerja karena pada masa pandemi ini anak usia dini sudah terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajarannya.

Salah satu cara mendukung media pembelajaran di kelas adalah dengan menyediakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang tepat dan dapat menjelaskan permasalahan yang ada. Sebagai guru, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *flipbook* yang merupakan pengembangan dari buku elektronik atau buku digital sebagai salah satu jalan pintas untuk memudahkan guru dan anak usia dini dalam pembelajaran dan diharapkan anak usia dini dapat lebih tertarik dalam pengenalan kearifan lokal dari daerahnya sendiri.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019), penelitian dan pengembangan digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Peneliti menggunakan model ADDIE, yaitu model desain sistem pembelajaran yang bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematis dan dapat untuk mewujudkan suatu produk. Sesuai dengan namanya, model ini berisi

beberapa tahap yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk pengembangan yang efektif dan efisien. Tahap-tahap kegiatan yang terdapat dalam model ADDIE terdiri dari *Analyze* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi).

Model pengembangan yang dipakai adalah model menurut Borg dan Gall. Ada 10 langkah model Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2019:298) yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal. Karena Keterbatasan peneliti, maka peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap uji coba produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan pengembangan produk media pembelajaran *flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan dengan prosedur pengembangan menurut model Borg and Gall, sebagai berikut :

### 1. Potensi dan Masalah

Pada penelitian pengembangan ini potensi dan masalah yang terdapat di lapangan dengan melakukan kegiatan observasi anak secara langsung dan wawancara tidak terstruktur kepada guru, dilakukan untuk mengetahui potensi dan masalah yang dialami anak usia dini. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Flipbook*

Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan yang digunakan untuk mengembangkan seni pada anak usia dini.

## 2. Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data peneliti memulai dengan observasi atau mengamati anak secara langsung, dokumentasi dan angket.

## 3. Desain Produk

Peneliti mendesain produk media pembelajaran berbentuk buku elektronik yang disebut *flipbook* berbasis kearifan lokal lagu daerah Sumatera Selatan ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal dan memahami budaya Sumatera Selatan melalui lagu daerah. Produk terbuat dari aplikasi elektronik yaitu Canva dan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* 2.4.9.18. Proses pengeditan dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan menambahkan karakter lucu serta animasi yang sesuai dengan usia anak. Sehingga *flipbook* yang disajikan lebih menyenangkan dan kreatif.

## 4. Validasi Desain

produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Untuk validasi ahli media dilakukan dengan dosen-dosen ahli di bidang PAUD. Hasil validasi para ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Validasi Produk

No.	Aspek	Nilai	Interprestasi
1.	Materi	93,1%	Sangat Valid
2.	Media	75%	Valid
3.	Bahasa	90%	Sangat Valid

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kriteria
1	Aspek Tampilan	93,7%	Sangat Praktis
2	Aspek Penyajian	96,4%	Sangat Praktis
3	Aspek Manfaat	95%	Sangat Praktis
<b>Total Skor Rata-rata</b>		95,0%	<b>Sangat Praktis</b>
Total Skor		86,0%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa produk *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan dinyatakan **“Sangat Valid”** berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 86,0%. Dapat ditinjau dari kategori yang memiliki rentang nilai konversi kriteria validitas produk  $86% < \text{skor} < 100\%$  termasuk dalam kategori **“Sangat Valid”**.

## 5. Revisi Desain

Produk yang telah divalidasi oleh validator dengan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, maka terdapat beberapa saran atau komentar dari validator yang didapatkan dari para ahli. Saran atau komentar tersebut dipakai sebagai masukan untuk merevisi desain dari produk yang dikembangkan.

## 6. Ujicoba Produk

Tahapan uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan di PAUD. Pada tahap ini anak dinilai agar mengetahui apakah produk media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lagu daerah Sumatera Selatan yang sedang dikembangkan sudah praktis untuk digunakan sebagai

media pembelajaran yang mengembangkan kemampuan seni anak dalam menyanyikan lagu daerah dari Sumatera Selatan. Hasil uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Penilaian *Flipbook* Oleh Anak. Berdasarkan tabel di atas total skor rata-rata adalah 3,7 dan mendapatkan kriteria **Sangat Praktis**.

#### 7. Produk Akhir



Gambar 1. Produk Akhir Pengembangan *Flipbook* Lagu Daerah Sumatera Selatan

#### Tahap Analyze

1. Menganalisis ruang lingkup bahasa. *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal Lagu Daerah Sumatera Selatan merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang terfokus kepada anak. Beriringan dengan majunya perkembangan teknologi, pada penelitian ini peneliti memutuskan dapat menggunakan *flipbook* dan berharap agar pembelajaran bisa lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. *Flipbook* Lagu Daerah adalah seperangkat media pembelajaran yang disusun secara sistematis, mempunyai pencampuran dari beberapa komponen, yakni teks, audio, dan animasi. Peneliti berharap bahwa *Flipbook* Lagu Daerah yang diolah dan dikembangkan ini berguna dalam aspek pengembangan seni untuk anak usia dini.

2. Menganalisis media pembelajaran.

Tahap ini mengidentifikasi dan memilih esensial yang dikembangkan pada *Flipbook* Lagu Daerah ini agar dapat dicapai oleh anak usia dini adalah:

- a) Anak dapat menyanyikan lagu daerah dari Sumatera Selatan dengan benar setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *Flipbook* Lagu Daerah,
- b) Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *Flipbook* Lagu Daerah dengan memperhatikan teks, gambar dan audio, anak dapat menyebutkan asal lagu daerah dan pencipta dengan benar.
- c) Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *Flipbook* Lagu Daerah dengan memperhatikan teks, gambar dan audio anak dapat menjelaskan makna serta pesan dari lagu daerah Sumatera Selatan dengan benar.

Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan *Flipbook* Lagu Daerah dengan memperhatikan teks, gambar dan audio, anak dapat berkegiatan dikelas, oleh vokal dalam menyanyi serta mampu melakukan gerak-gerak dengan benar.

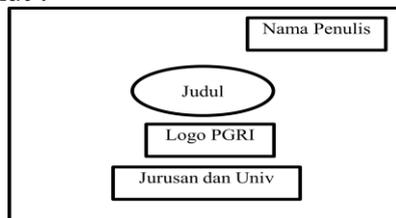
3. Menganalisis hambatan, Hambatan yang muncul dalam pengembangan *Flipbook* Lagu Daerah materi kearifan lokal di lingkungan anak ini yakni kurangnya peran pendidik dan

orangtua anak usia dini untuk mendampingi anak dalam menyanyikan serta pengenalan lagu daerah Sumatera Selatan, sehingga anak kurang mengetahui adanya lagu daerah dan lagu tersebut jarang juga dilagukan di sekolah.

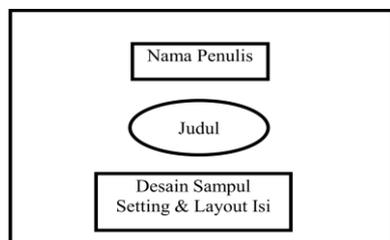
**Tahap Design**

a) Membuat *Storyboard*

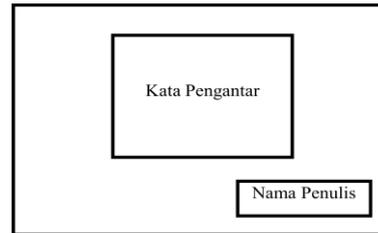
*Storyboard* bentuk nyata dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. *Storyboard* menjelaskan urutan dari setiap menu dari produk yang kita rancang dengan sedemikian rupa. *Storyboard* dikembangkan berdasarkan rancangan model yang telah dibuat. *Storyboard* memuat menu-menu sebagai berikut: 1) halaman pembuka; 2) lagu daerah; 3) materi; 4) lirik lagu; 5) audio; 6) profil. Adapun contoh storyboard tampilan halaman menu pengembangan *flipbook* lagu daerah untuk mengenalkan kearifan lokal Sumatera Selatan pada anak usia dini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar Cover depan



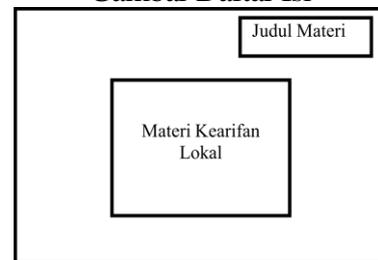
Gambar Penyunting *Flipbook*



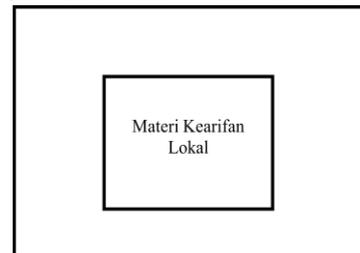
Gambar Kata Pengantar



Gambar Daftar Isi



Gambar Materi Kearifan Lokal



Gambar Materi Kearifan Lokal

**Tahap Development**

Tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu menyiapkan design *flipbook* dan membuat petunjuk penggunaan pembuatan tampilan menggunakan software *Flip PDF Corporate Edition 2.4.9.18*. Materi-materi pendukung telah dimasukkan dalam bagian dari *flipbook* sehingga pembaca dapat dengan mudah membaca materi kearifan lokal. Pada aplikasi Canva dipilih karena memiliki fasilitas yang dapat digunakan dalam pembuatan *background*, gambar dan animasi sekaligus sehingga mempermudah dalam proses pembuatan Tampilan.

Adapun tampilan yang dibuat yaitu sebagai berikut :



Petunjuk penggunaan *flipbook* lagu daerah Sumatera Selatan dimaksudkan agar anak usia dini tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran ini. Petunjuk penggunaan *flipbook* ini terdiri dari tombol-tombol navigasi yang digunakan dalam mengoperasikan buku elektronik ini. Petunjuk penggunaan *flipbook* lagu daerah Sumatera Selatan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3 Petunjuk yang Digunakan pada *Flipbook* Lagu Daerah Sumatera Selatan

No	Tombol	Fungsi yang Dirancang
1	Pengguna membuka aplikasi <i>Flip PDF Corporate Edition</i> 2.4.9.18	Aplikasi digunakan untuk membuka file dalam bentuk PDF.
		
2	Tampilan pertama yang akan muncul seperti ini	Menu pada halaman pertama
		
3	Pengguna menekan tombol	Menuju menu berikutnya
		
4		Audio Lagu Daerah akan bunyi secara langsung ketika halaman lirik lagu di buka
		
5	Pengguna menekan tombol	Menuju menu sebelumnya
		
6	Klik tanda (X) diatas kanan tab	Jika ingin menutup aplikasi <i>Flipbook</i> Lagu Daerah Sumatera Selatan

**Tahap Implementation**

Tahap selanjutnya setelah validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media adalah tahap implementasi kepada anak usia 5-6

tahun yang berjumlah 8 orang anak. Data yang diperlukan dalam pengimplementasian ini yaitu data lembar penilaian kepraktisan *flipbook* oleh anak usia dini. Setelah semuanya siap peneliti kemudian melakukan tahap uji coba.

Peneliti memulainya dengan menunjukkan *flipbook* dengan bantuan yang ditampilkan menggunakan proyektor. Peneliti bertanya dan mengajak anak untuk mempelajari kearifan lokal Sumatera Selatan melalui lagu daerah. Peneliti terlebih dahulu mengajarkan kepada anak cara menyanyikan dari lagu tersebut dan memberitahukan kepada anak arti serta asal lagu daerah yang dinyanyikan. Semua anak akan diuji setelah memahami dan mengenal lagu daerah dengan cara berani dan tepat dalam menyanyikannya didepan kelas. Pelaksanaan uji coba *flipbook* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3 Implementasi di PAUD Kasih Bunda Sigam

#### a) Membuat *Prototype*

*Prototype* yang dihasilkan merupakan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* 2.4.9.18. *Prototype Flipbook* Lagu Daerah Sumatera Selatan yang dibuat seperti buku pada biasanya hanya saja produk yang dikembangkan ini adalah buku elektronik terditi dari 24 halaman, yaitu cover depan dan belakang. Materi Kearifan Lokal, Lagu Daerah Sumatera Selatan, serta pesan atau makna dari setiap lagu. *Flipbook* berupa buku elektronik yang dirancang sesuai dengan aspek dan kebutuhan anak dan digunakan sebagai media pembelajaran anak. Contoh tampilan

*prototype* yang dibuat menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* 2.4.9.18 pada halaman beranda/ menu utama dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4 Tampilan Halaman Beranda/Menu Utama

#### Tahap *Evaluation*

##### a) Efektivitas Flipbook Lagu Daerah Sumatera Selatan

Tahap ini peneliti memberikan tugas sederhana kepada anak usia dini dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas dari *flipbook* yang telah dibuat pada awal pembelajaran anak usia dini diberikan diberikan berupa tes lisan menyanyi. Peneliti menemukan bahwa penggunaan *flipbook* pada pembelajaran di sekolah memberikan kontribusi yang terbaru dan baik terhadap peningkatan aspek pengembangan seni khususnya tentang materi mengenal kearifan lokal lagu daerah yang berasal dari Sumatera Selatan. Sehingga ada hubungan antara penggunaan media pembelajaran *flipbook* berbasis kearifan lokal lagu daerah dengan keaktifan anak usia dini dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir produk yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat memotivasi pendidik dalam menerapkan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini dengan menampilkan media pembelajaran yang tidak hanya bersumber dari buku lembar kerja, buku cerita dan buku majalah anak. Penampilan media pembelajaran yang berupa buku elektronik seperti *flipbook* yang

memiliki audio teks, gambar dan animasi agar lebih menarik dan anak usia dini lebih menyenangkan untuk belajar.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media *flipbook* berbasis kearifan lokal lagu daerah Sumatera Selatan adalah *flipbook* dinyatakan valid digunakan sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran sangat praktis bagi anak usia dini. *Flipbook* merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk buku digital yang dapat mendukung guru dan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien dan berkualitas. Media ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga anak tertarik pada lagu daerah Sumatera Selatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y. Z. (2021). Strategi pendidik dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 261–270.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1208>
- Fitri, N. D. (2020). Pengembangan media buku digital flipbook untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A TK Al-Azhariyyah Sekargeneng Lamongan. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 471.  
<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.850>
- Saputra, H. J., & Musafanah, Q. (2017). Pengembangan media koran melalui flipbook berupa E-Book pada materi IPA. *Elementary School*, 4(2), 205–211.
- Sobarna, C., Risagarniwa, Y. Y., & ... (2019). Pembinaan keragaman budaya (kearifan lokal masyarakat sunda) dalam rangka pelestarian lingkungan hidup dan ekowisata .... *Jurnal Pengabdian ...*, 4(1), 17–23.  
<http://jurnal.unpad.ac.id/pkm/article/view/20606%0Ahttp://jurnal.unpad.ac.id/pkm/article/download/20606/13078>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutama, I. W., Astuti, W., Pramono, P., Ghofur, M. A., N., D. E., & Sangadah, L. (2021). Pengembangan e-modul “bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran untuk memicu HOTS anak usia dini melalui open ended play” berbasis ncesoft flip book maker. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(1), 91–101.  
<http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/736>
- Trisnawati, W., & Sugito, S. (2020). Pendidikan anak dalam keluarga era Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 823–831.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.710>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi mengenal binatang laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>