

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI HURUF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD PADA ANAK KELOMPOK A
PAUD AL-KHAIRAT KALUMPANG**

Nurhidayati Abdullah¹, Nurfitri Sahidun², Listiawati³, Sulvianti Lukman⁴, Indriyani
sangu⁵, Sarkia kofia⁶, Fitriyani Ridwan⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ternate

Alamat e-mail : nurhidayatiabdullah24@gmail.com, nurfitrisahidun@iain-ternate.ac.id, listiawati20@gmail.com, sulviantilukman@gmail.com,
indriyani09@gmail.com, sarkiakofia@gmail.com, fitriyaniridwan@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop an animated letter media as a learning tool to improve the ability to recognize alphabet letters among children aged 4–5 years at PAUD Alkhairat Kalumpang. The study employed the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The animated media was designed to suit early childhood characteristics with engaging visuals, bright colors, simple audio, and interactivity. Media validation by experts resulted in an 85% feasibility score (very feasible). Trial results showed a significant improvement in children's letter recognition abilities, from 39.40% (unfeasible) to 71.63% (feasible) after using the media. It also increased children's interest, attention, and engagement in the learning process. The results indicate that the animated letter media is both effective and appropriate to be used as an alternative instructional media for enhancing alphabet recognition among children aged 4–5 years.

Keywords: Animated letter media, alphabet recognition, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi huruf sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Alkhairat Kalumpang. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk media animasi huruf dikembangkan menyesuaikan karakteristik anak usia dini, baik dari segi visual, warna, suara, dan interaktivitas. Hasil validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85% (kategori sangat layak). Uji coba menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad, dari skor awal 39,40% menjadi 71,63% setelah penggunaan media. Media ini juga meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Dengan demikian, media animasi huruf ini efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 4–5 tahun.

Kata Kunci: Media Animasi Huruf, Pengenalan Huruf Abjad, Anak Usia 4-5 Tahun

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat penting dalam perkembangan anak, termasuk pengembangan bahasa dan keaksaraan (Adam et al., 2024). Salah satu indikator penting perkembangan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf abjad. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa anak usia 4–5 tahun harus memiliki kemampuan mengenal simbol-simbol huruf, membuat coretan yang bermakna, mengucapkan bunyi huruf, dan membedakan huruf yang hampir serupa. beberapa indikator pencapaian perkembangan keaksaraan pada Anak Usia 4-5 Tahun, termasuk kemampuan menirukan (menuliskan dan menyebutkan) huruf abjad A-Z, memahami suara binatang atau benda di sekitarnya, mengenal berbagai simbol, serta membuat coretan yang memiliki makna. Namun, hasil observasi awal di PAUD Alkhairat Kalumpang menunjukkan bahwa pengenalan huruf masih dilakukan dengan metode konvensional menggunakan media papan tulis dan poster. Hal ini menyebabkan anak-anak kurang

tertarik dan kemampuan mengenal huruf mereka masih rendah. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik anak usia dini. (Adiyana Adam, Kamarun M. Sebe, Ibrahim Muhammad, 2024)

Menurut (Nizwardi Jalinus dan Ambiyar 2016), Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam ataupun diluar kelas menjadi lebih efektif. NEA (*National Education Association*) dalam (Ali Mudhlofir 2016) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyalurkan pesan agar merangsang perhatian dan minat anak. (Adiyana Adam. Noviyanti Soleman, 2022) Media animasi huruf

merupakan bagian dari media audiovisual yang memadukan gambar, teks, dan suara untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan. Menurut teori pembelajaran multimedia (Richard Mayer 2001), pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan secara visual dan verbal secara bersamaan. Prinsip utama dalam pengembangan media pembelajaran adalah kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Adiyana Adam, Nuraini Kamaluddin, 2024). Media yang baik harus mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan dapat digunakan secara fleksibel. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad 2015) media pembelajaran visual seperti animasi sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik mereka yang suka bermain dan tertarik pada gambar bergerak serta suara. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan, antara lain media visual, media audio, media audiovisual, dan media interaktif.

Menurut (Agus Hariyanto, 2019) Media animasi huruf dapat menjadi sarana yang efektif untuk

meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini, karena mampu menyajikan pembelajaran secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

(Santrock, 2014) menyatakan bahwa Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional dalam teori perkembangan kognitif *Jean Piaget*, di mana anak mulai menggunakan simbol-simbol seperti gambar dan kata-kata untuk merepresentasikan objek, meskipun pemikirannya masih bersifat egosentris di mana mereka mulai mengenali simbol dan huruf, serta menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan dan media visual). Oleh karena itu, media animasi huruf sangat tepat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada Anak. Menurut teori (Vygotsky 2018) Perkembangan bahasa anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan interaksi sosial. Anak belajar bahasa

melalui aktivitas sehari-hari, komunikasi dengan orang tua, guru, serta melalui media pembelajaran yang menarik.

Menurut (Carol Seefelt dan Babara A. Wasik 2017). mengenal huruf pada anak usia dini adalah suatu kesanggupan untuk mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wasik, 2014) yang menyatakan bahwa, belajar huruf adalah suatu komponen yang hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak mampu membaca beberapa kata serta mampu mengenal huruf cetak dilingkungan sekitarnya sebelum mereka mengetahui abjad. Anak yang mampu menyebutkan huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf. menurut (Burnett 2008) Adanya berbagai huruf yang dikenal oleh anak dapat menumbuhkan kemampuan anak untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf yang sesuai dengan bentuknya. melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang tidak bisa dipaksakan

dengan sekali kegiatan. Menurut (Maimuna Hasan 2018) Pengenalan huruf yang dilakukan sejak usia TK yang sangat penting ialah metode pengajarannya dengan proses sosialisasi, dan juga metode pengajaran membaca tanpa membebani anak dengan melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Menurut (Yudrik Jahja, 2015). Perkembangan dapat dikatakan sebagai urutan-urutan perubahan yang terjadi dan bersifat sistematis, artinya saling ketergantungan atau saling mempengaruhi satu sama lain yaitu antara aspek fisik dan psikis serta merupakan satu kesatuan yang harmonis. Contoh, anak diperkenalkan bagaimana cara memegang pensil, membuat huruf-huruf dan diberi latihan oleh orang tuanya.

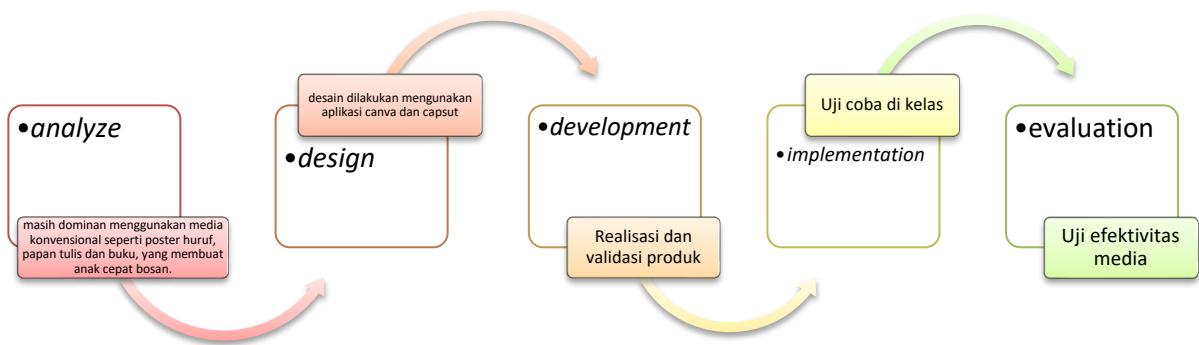
Oleh karena itu, pengembangan media animasi huruf menjadi salah satu solusi yang menarik untuk diterapkan di PAUD Al-Khairat Kalumpang. Media animasi ini akan dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran mereka secara lebih efektif. Dengan menggabungkan

teknologi animasi yang menarik dengan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia pra-sekolah, diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap huruf abjad A-Z. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi huruf sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Alkhairat Kalumpang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah kelayakan media animasi yang dikembangkan untuk mengenalkan huruf abjad pada anak 4-5 Tahun dan Bagaimanakah respon anak kelompok A setelah menggunakan media animasi

pada pembelajaran mengenal huruf abjad di PAUD Al-Khairat Kalumpang.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode penelitian R & D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2013). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini akan dilakukan uji validasi ahli dan setelah itu dilanjutkan dengan melakukan uji coba produk pada anak usia 4-5 tahun untuk melihat keefektifan dalam penggunaan media animasi huruf. Penelitian ini dilakukan melalui lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi, validasi digunakan untuk menilai kelayakan media animasi huruf yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tiga tahap yaitu. observasi, angket, lembar observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, dan lembar penilaian kemampuan anak dalam mengenal huruf. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf setelah menggunakan media animasi huruf.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan. Pada tahap ini,

peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi langsung di PAUD Alkhairat Kalumpang. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan di lembaga tersebut masih terbatas, yaitu hanya menggunakan media buku, poster huruf, dan papan tulis. Guru menuliskan huruf-huruf di papan tulis, kemudian anak-anak diminta untuk menyebutkan dan menyalin huruf tersebut di buku masing-masing. Metode pembelajaran seperti ini dinilai kurang efektif bagi anak usia dini karena mereka tidak dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran secara aktif.

Pada tahap desain, media animasi huruf dirancang dengan mengutamakan aspek visual yang menarik, penggunaan warna cerah, serta audio yang sesuai dengan anak usia dini. Rancangan media disusun dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut untuk menampilkan huruf-

huruf abjad secara dinamis dan interaktif. Tahap pengembangan dilakukan setelah desain awal media animasi huruf selesai disusun. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain tersebut ke dalam bentuk media yang dapat digunakan secara nyata. Setelah media dikembangkan, peneliti melakukan validasi terhadap media

animasi huruf dengan melibatkan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebelum diimplementasikan di PAUD Alkhairat Kalumpang. Ahli media diminta untuk memberikan penilaian terhadap media melalui lembar penilaian kelayakan serta memberikan saran dan masukan untuk perbaikan.

Tabel 1 ; Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Kelayakan Tampilan	34	40	85%	Sangat layak
Kelayakan Fungsionalitas	26	30	86,67%	sangat layak
Kelayakan Relevansi	17	20	85%	sangat layak
Kelayakan Audio/Bahasa	8	10	80%	Layak
Total	85	100	85%	Sangat layak

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media animasi huruf memiliki tingkat kelayakan sebesar 85%, yang berarti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, isi materi, dan audio. Pada tahap implementasi, media diuji coba

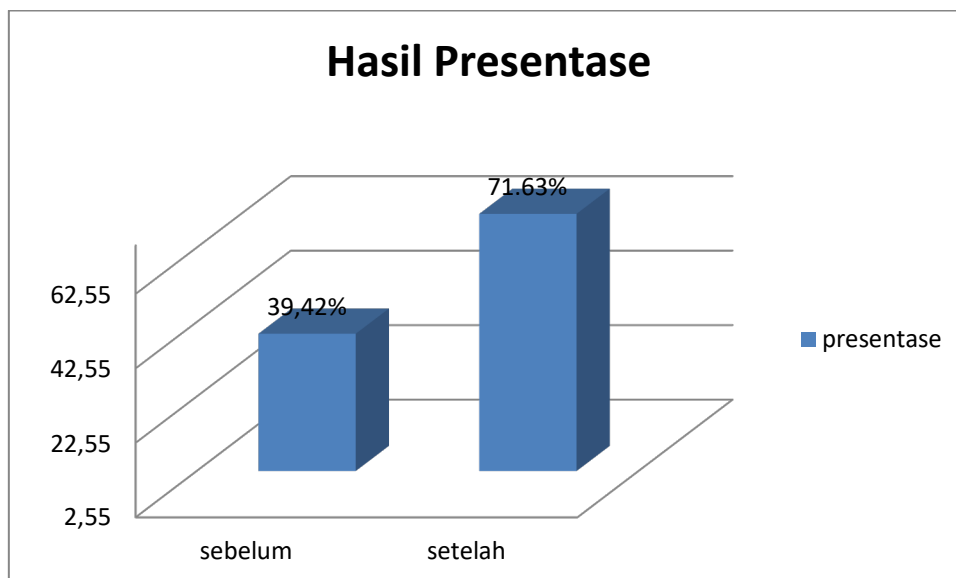
kepada anak-anak kelompok A di PAUD Alkhairat Kalumpang. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal huruf abjad.

Gambar 1. Proses Uji Coba Media



Dari Gambar di atas dapat dilihat bahwa Anak-anak terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif terlibat dalam kegiatan mengenal huruf. media ini mampu memfasilitasi pemahaman anak terhadap bentuk dan bunyi huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Kemampuan anak meningkat dari 39,40% sebelum

menggunakan media menjadi 71,63% setelah menggunakan media. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media animasi huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak. Selain meningkatkan kemampuan mengenal huruf, media ini juga meningkatkan minat belajar anak. Anak-anak tampak lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 2, Diagram Perbandingan Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Animasi Huruf

Diagram batang di atas menunjukkan perbandingan persentase kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad sebelum dan setelah menggunakan media animasi huruf dalam proses pembelajaran di PAUD Alkhairat Kalumpung. Media animasi huruf juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Media ini mampu menarik perhatian anak dan memudahkan mereka dalam mengenali dan mengingat huruf. Secara keseluruhan, media animasi huruf yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Alkhairat Kalumpung.

PEMBAHASAN

Setelah proses pengembangan media animasi huruf selesai dilaksanakan, peneliti kemudian melakukan uji kelayakan serta uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kelayakan dan respon anak terhadap media yang telah dikembangkan. Kelayakan media dinilai oleh para ahli media melalui validasi produk, sedangkan respon anak diperoleh melalui uji coba terbatas di PAUD Alkhairat Kalumpung. Pada bagian ini,

peneliti akan membahas secara rinci hasil kelayakan media animasi huruf berdasarkan penilaian ahli media, serta respon anak usia 4–5 tahun terhadap penggunaan media animasi huruf dalam pembelajaran mengenal huruf abjad. Pembahasan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media animasi huruf efektif, layak, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli media menunjukkan bahwa media animasi huruf yang dikembangkan tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf abjad pada anak usia 4–5 tahun. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh total skor 85 dari skor maksimal 100 dengan persentase 85%, sehingga media ini memenuhi kriteria "sangat layak". Validasi ini juga dilengkapi dengan saran perbaikan, seperti penggunaan huruf kecil, koreksi kata yang salah, penyesuaian durasi, serta penambahan elemen gambar bergerak dan lagu abjad. Media ini secara keseluruhan memenuhi syarat kelayakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini. Menurut (Gunawan dan Asri 2021) kelayakan media pembelajaran

dinilai dari tiga aspek utama: kelayakan isi, kelayakan penyajian visual, dan kelayakan interaktivitas.

Selain itu menurut (Arsyad 2014). Media yang layak harus mendukung tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan memiliki elemen interaktif yang memfasilitasi keterlibatan aktif. media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian, memberikan kejelasan pesan, dan merangsang partisipasi peserta didik.

Respon anak terhadap media animasi huruf juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil uji coba, terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad setelah menggunakan media animasi huruf. Sebelum penggunaan media, persentase kemampuan mengenal huruf anak hanya 39,42% (kategori tidak layak), sedangkan setelah penggunaan media, persentase meningkat menjadi 71,63% (kategori layak). Peningkatan kemampuan ini menunjukkan bahwa media animasi huruf tidak hanya layak secara kualitas, tetapi juga efektif meningkatkan keterampilan anak dalam mengenal huruf abjad, baik dalam hal: **Mengenal simbol huruf abjad, Menyebutkan bunyi huruf A-**

Z, Membuat coretan bermakna, Membedakan huruf yang mirip

Selama proses uji coba, anak-anak tampak **antusias, fokus, serta aktif** mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat senang saat menyaksikan animasi, menyimak suara, dan bernyanyi bersama lagu abjad. Anak-anak juga lebih mudah menyerap materi yang disampaikan karena media animasi huruf bersifat visual dan audio. Selain itu menurut **(Setiawan & Rahmawati 2019)** **menjelaskan bahwa** dalam konteks pembelajaran anak usia dini, penggunaan media digital interaktif dapat mempercepat proses perkembangan anak, terutama jika anak dibimbing dalam *scaffolding* oleh guru atau orang. Sejalan dengan pendapat **(Pratama & Wulandari 2020)** anak usia 4–5 tahun berada dalam masa egosentris dan berpikir simbolik, sehingga media pembelajaran yang menggunakan animasi, lagu, dan permainan sangat efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif dan bahasa anak.. Respon positif anak-anak selama proses pembelajaran membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan literasi awal, khususnya pengenalan huruf abjad.

Dengan demikian, media animasi huruf dalam penelitian ini telah memenuhi standar kelayakan berdasarkan penilaian ahli media, baik dari segi isi maupun desain, dan sangat sesuai digunakan untuk anak usia 4–5 tahun

E. Kesimpulan

Pengembangan media animasi huruf terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4–5 tahun di PAUD Alkhairat Kalumpang. Media ini meningkatkan minat, perhatian, serta kemampuan mengenal huruf abjad pada anak secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hariyanto. (2019). *Strategi pengenalan huruf sejak dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 45–52.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Burnett, P. C. (2008). *Teaching literacy in the early years: Strategies and resources*. London: Routledge.
- Carol, S., & Wasik, B. A. (2017). *Pendidikan anak usia dini* (P. Nasar, Trans.). Jakarta: Indeks.
- Daryanto. (2012). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dian Oktaviana, & Damaiwaty Ray. (2018). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Salsa T.A. 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 55–62.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). New York: Harper Collins College Publishers.
- Gunawan, A., & Asri, Y. (2021). Kelayakan media pembelajaran berbasis animasi untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 12–21.
- Lestari, R. (2021). Pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 117–125.
- Maimuna Hasan. (2018). Penggunaan metode sosialisasi dalam pengajaran membaca anak usia

- dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 4(2), 23–31.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pangastuti, R. (2017). Pengenalan abjad pada anak usia dini melalui media kartu huruf. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 20–30.
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pratama, A. D., & Wulandari, F. (2020). Efektivitas media animasi dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). (2015). *Trends and issues in instructional design and technology* (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Santrock, J. W. (2014). *Child development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Setiawan, R., & Rahmawati, N. (2019). Pengaruh media digital interaktif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 66–75.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujimat, D. A. (2000). Penulisan karya ilmiah. Makalah disampaikan pada Pelatihan Penelitian bagi Guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo, 19 Oktober 2000. MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo (tidak diterbitkan).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yudrik Jahja. (2015). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.