

# Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Asmaul Husna dengan Metode SAVI

Teguh Setiadi

Sistem Komputer, Fakultas Studi Akademik  
Universitas Sains dan Teknologi Komputer Semarang  
Jln. Majapahit 605 Semarang, Indonesia  
teguh@stekom.ac.id

Febriyanti Darnis

Manajemen Informatika, Fakultas Studi Vokasi  
Universitas Sains dan Teknologi Komputer Semarang  
Jln. Majapahit 605 Semarang, Indonesia  
febriyanti\_darnis@stekom.ac.id

**Abstract**— The world of education is a method of compiling learning that is carried out with visual aids or better known as conventional learning media. The teaching aids that have been used for teaching and learning are still not interesting enough to make learning more monotonous. Unlike the method for the learning process by utilizing computer-based information technology. The media as interactive learning with textual content contains audio and visual images. In the limited ways to teach teacher students by using pictures of Asmaul Husna writing in the form of cardboard or posters. So that in presenting it with pictures that make it less interesting in the learning process, this is because the children cannot listen to the audio examples of the images in question and cannot see the visuals of the asmaul husna. On the other hand, Aisyah Kindergarten has the potential to make improvements in teaching and learning, one of which already has a computer and LCD projector. Because there it is sufficient to support the use of interactive media to be applied to Aisyah's Kindergarten. In carrying out the design using the SAVI method, namely Somatic, Auditory, Visual and Intellectual. The process with the SAVI method is a method in the process by involving the child's mind in the form of the child's emotions and senses. In this research is to design mobile learning-based media for Aisyah Kindergarten students to increase their interest in learning in class.

**Keywords**— *Mobile Learning; Interactive Media; Learning; Reading Asmaul Husna; SAVI Method*

**Abstrak**— Dunia pendidikan merupakan suatu metode dalam menyusun pembelajaran yang di lakukan dengan alat bantu belajar atau media pembelajaran konvensional. Pada alat bantu belajar yang selama ini untuk belajar mengajar masih kurang menarik menjadikan pembelajaran lebih monoton. Berbeda dengan metode untuk proses belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer. Media tersebut sebagai pembelajaran interaktif dengan tekstual berisi audio dan visual gambar. Dalam keterbatasan cara untuk mengajarkan ke peserta didik guru dengan menggunakan gambar-gambar tulisan asmaul husna dalam bentuk karton maupun poster. Sehingga dalam penyampainnya dengan gambar yang menjadikan kurang menarik dalam proses belajar, hal ini disebabkan anak-anak tidak dapat mendengarkan contoh audio dari gambar yang dimaksud dan tidak dapat melihat visual asmaul husna tersebut. Di sisi lain TK Aisyah sangat berpotensi melakukan peningkatan di bidang

belajar mengajar, salah satunya sudah ada komputer dan LCD proyektor. Karena di sana hal tersebut cukup mendukung penggunaan media interaktif untuk diterapkan pada TK Aisyah. Dalam melakukan perancangan tersebut menggunakan metode SAVI, yaitu Somatis, Auditori, Visual serta Intelektual. Proses dengan metode SAVI merupakan metode dalam proses dengan melibatkan pikiran anak dalam bentuk emosi dan indra dari anak. Dalam penelitian tersebut ialah untuk merancang media berbasis mobile learning bagi siswa TK Aisyah untuk meningkatkan minat untuk belajar dikelas.

**Kata Kunci**— *Mobile Learning; Media Interaktif; Pembelajaran; Membaca asmaul husna; Metode SAVI*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak asasi manusia, mesin pembangunan yang kuat dan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang gender, identitas, dan stabilitas. Dalam memberikan pengembalian yang besar dan konsisten dalam hal pendapatan, dan merupakan faktor terpenting untuk memastikan kesetaraan dan inklusi.[1] Salah satunya materi pembelajaran dalam agama Islam Asmaul Husna adalah nama-nama Allah yang paling indah dan agung dihubungkan dengan mempelajari sifat-sifat Allah.[2]

Bagi individu, pendidikan mempromosikan lapangan kerja, pendapatan, kesehatan, dan pengentasan kemiskinan. Secara global, ada peningkatan 9% dalam penghasilan per jam untuk setiap tahun tambahan sekolah.[3] Bagi masyarakat, ini mendorong pertumbuhan ekonomi jangka panjang, memacu inovasi, memperkuat institusi, dan mendorong kohesi sosial.[4] Pembelajaran dalam konten teks, audio, atau visual dapat disampaikan melalui media ini. Dengan menggunakan animasi, media audio visual ini dibuat sebagai aplikasi interaktif. Karena berbentuk gambar beranimasi secara interaktif digunakan proses belajar kepada anak untuk menggantikan pembelajaran metode tradisional, maka berfungsi sebagai media interaktif yang menarik.[5]

Penelitian sebelumnya dari Untary, B. S, 2020, penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal nama binatang berbasis game edukasi dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan materi pengenalan nama binatang untuk Pendidikan

Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut dengan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari Analisis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan presentase rata-rata 89% yang termasuk kategori sangat layak. Simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.[15]

Rohayati dkk, 2018, mengembangkan multimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan NAPZA mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas X. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE meliputi lima tahap yaitu: tahap analisis (analyze), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwamultimedia interaktif berbasis game edukasi materi kesehatan NAPZA layak digunakan oleh siswa di sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat dieksperimenkan untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.[16]

TK Aisyah lembaga beralamat di Jl. Tentara Pelajar Purin Kab. Kendal merupakan pendidikan pra sekolah dengan umur sekitar 4 sampai dengan 6 tahun. Untuk belajar mempunyai 2 kelompok antara lain kelompok A dan kelompok B, dalam kelompok tersebut untuk membedakan usia anak, tetapi untuk pembelajarannya sama sama masih menggunakan metode konvensional. Pendekatan ini masih memanfaatkan media tradisional seperti buku anak, papan tulis, dan gambar yang ditempel di dinding kelas. Dalam pemaparan seperti ini masih banyak kendala atau kekurangan dalam belajar pada anak-anak, karena cara setiap pendidik dalam memahami contoh-contoh Asmaul Husna kurang menarik sehingga siswa sulit untuk memahaminya.

Karena keterbatasan media, guru dalam melakukan dengan alat bantu belajar berupa gambar tulisan Asmaul Husna cara tiap materi dengan mengulang kembali menjadikan pembelajaran selalu mengulang. Sehingga alat bantu belajar adalah poster dalam bentuk visual gambar-gambar adapun waktu menjelaskan banyak anak kurang merespon dan kurang menarik anak-anak, hal ini disebabkan anak-anak tidak dapat mendengarkan contoh audio dari gambar yang dimaksud dan tidak dapat melihat visual asmaul husna tersebut. Di sisi lain TK Aisyah sangat berpotensi melakukan peningkatan di bidang belajar mengajar, salah satunya sudah ada komputer dan LCD proyektor. Karena di sana hal tersebut cukup mendukung penggunaan media interaktif untuk diterapkan pada TK Aisyah.

*Mobile learning*, juga disebut sebagai mLearning, adalah cara mengakses konten pembelajaran melalui perangkat seluler. Metode ini memberdayakan pembelajaran pada titik yang dibutuhkan, memungkinkan pengguna mengakses konten kapan pun dan di mana pun mereka mau belajar.[6]

Berdasarkan masalah tersebut peneliti akan merancang media pembelajaran interaktif asmaul husna dalam bentuk *mobile learning* yang nantinya akan menggantikan model belajar konvensional menjadi bejaran berbasis teknologi komputer yang isinya nanti sebagai media interaktif. Dalam melakukan perancangan tersebut menggunakan metode

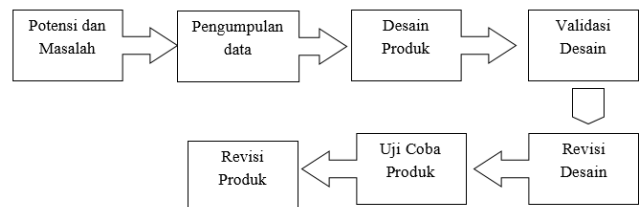
SAVI (Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual).[7] keunggulan dari metode SAVI yang terfokus untuk strategi belajar yang terbaik mencakup perasaan, seluruh tubuh, setiap indra, dan semua kedalaman dan keluasan karakter pribadi. [8] Semua akibatnya, pembelajaran dapat terjadi idealnya jika empat komponen SAVI ada dalam pengalaman pendidikan, khususnya menggabungkan pengembangan aktual, berbicara, mendengarkan, memperhatikan dan menggambarkan menjadi ide atau gerakan ilmiah dengan memanfaatkan media edukasi. Oleh karena itu pembelajaran dengan interaktif dan penerapan metode SAVI dengan memberikan tingkat dari visualisasi dalam bentuk audio maupun animasi yang dirasa paling selaras dalam pengembangan pembelajaran asmaul husna pada TK Aisyah.

Melalui proses hasil dari perancangan *mobile learning* dilakukan dengan yang mempersiapkan literal, suara dan visual gambar yang dapat interaktif.[9] Sehubungan dengan itu, maka masalah dalam penelitian merencanakan gerakan intuitif pembelajaran Asmaul Husna bagi siswa TK Aisyah agar benar-benar menarik dan bergeser agar keuntungan dalam belajar lebih meningkat. Penulis mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk membantu proses belajar mengajar dalam rangka penyusunan penelitian ini.

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode pengembangan R&D

Teknik eksplorasi yang digunakan dalam pemeriksaan ini adalah dengan memanfaatkan strategi pengembangan inovatif penelitian R&D dengan alasan bahwa teknik penelitian dan pengembangan adalah teknik pemeriksaan yang digunakan untuk membuat item-item tertentu, dan menguji kelayakan item-item dalam perancangan desain produk tersebut.[10] Dalam proses metode penelitian R&D menggunakan tujuh langkah dapat ditunjukkan gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Prosedur dari penggunaan Model R&D

Tahapan penelitian pengembangan dapat dijelaskan dibawah ini:

##### 1) Potensi dan Masalah

Penelitian dan pengembangan menghadirkan peluang dan tantangan pada saat ini. Di TK Aisyah yang terletak di Jl. Tentara Pelajar Purin Kab. Kendal, salah satunya mencari data observasi dan survei langsung, pusat pra sekolah, berkisar antara umur dari 4 samai dengan 6 tahun. Pembelajaran memiliki 2 kelompok, yaitu kelompok A dan kelompok B tentang pentingnya belajar asmaul husna sebagai media edukasi interaktif.

##### 2) Pengumpulan Data

Setelah masalah mendasar dari hasil observasi dan suvei data yang berhubungan permasalahan yang ada di TK tersebut. Pilihan ini akan digunakan sebagai alasan untuk membina item tersebut.

##### 3) Desain Produk

Digunakan untuk membuat desain produk yang akan dikembangkan pada tahap ini. konsep perancangan dengan

melihat perancangan dari awal untuk membuat media untuk pendidikan interaktif.

4) Validasi Desain

Proses pengujian di mana membuktikan produk (memvalidasi) bahwa perangkat yang berfungsi untuk pengguna akhir sebagaimana dimaksud. menyatakan bahwa validasi desain adalah menetapkan bukti objektif bahwa spesifikasi perangkat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan penggunaan yang dimaksudkan.

5) Revisi Desain

Ada kemungkinan kendala dan kekurangan akan ditemukan setelah tim ahli memvalidasi desain produk. Akibatnya, dapat digunakan sebagai revisi pada saat ini.

6) Uji Coba Produk

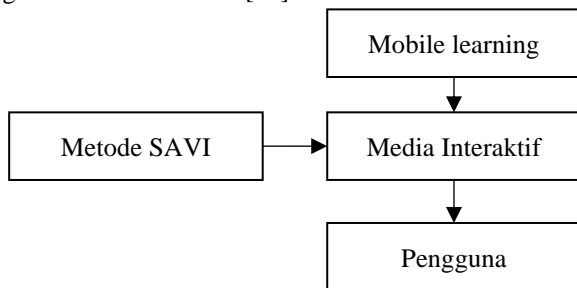
Langkah selanjutnya mekukan proses pengujian dilakukan setelah membenahan sistem dari sebelum melakukan uji coba produk. seperti mengubah desain menjadi objek nyata. Setelah sejumlah besar pengaturan ini dipenuhi, barulah tahap pendahuluan yang mendasarinya dapat dilakukan. Metode pengujian berubah sangat bergantung pada kebutuhan perancang.

7) Revisi Produk

Dalam peoses tahapan ini mengkaji ulang item yang ditemukan pada hasil pendahuluan yang telah diselesaikan. Pengembang juga dapat menguji ulang produk dengan revisi pada tahap ini. Hasil uji coba produk sebelumnya sangat memengaruhi keputusan ini [11].

B. Metode SAVI

Metode pengembangan mobile learning ini menggunakan pendekatan Metode “SAVI” merupakan kepanjangan dari (S= somatis), (A= auditori), (V= visual), (I= intelektual) dapat dilihat gambar 2 dibawah ini. [12]

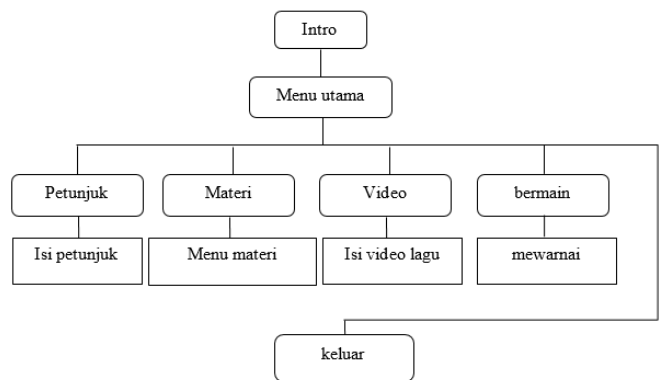


Gambar 2. Perancangan mobile learning dengan metode SAVI

Pengembangan mobile learning dengan perancangan menggunakan metode SAVI, tahapan dengan membuat media interaktif yang didasari input perancangan metode SAVI (somatis, auditori, visual, intelektual). [13] Dengan menghasilkan media pembelajaran berbasis mobile learning dapat digunakan untuk anak anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian dan inovasi dengan melakukan teknik survei maupun dengan datang langsung, dalam tahapan selanjutnya melakukan pengumpulan data dan hasil pengembangan perencanaan desain untuk mencapai hasil yang sesuai dan relevan sesuai produk [14]. Pada proses berikut gambaran flowchart yang akan dikembangkan dalam perancangan media interaktif adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Flowchart Mobile learning

Pada bagian pembahasan hasil mobile learning dengan membuat tahapan yang di awali membuat intro. Selanjutnya dengan link ke media dengan halaman menu utama yang memiliki empat macam menu diantaranya lain menu petunjuk, materi, video dan bermain. Pada tiap menu utama memiliki link diantara lain dari isi petunjuk, menu materi, isi video lagu dan mewarnai.

A. Pembahasan hasil akhir Mobile Learning

Pembahasan kali ini hasil dari tampilan media pembelajaran dengan beberapa tahapan tampilan intro sampai tampilan keluar, dapat dilihat gambar 4 sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan awal Intro media pembelajaran

a. Tampilan menu utama

Dalam menu utama media pembelajaran berbasis mobile learning memiliki empat macam menu menu petunjuk, materi, video dan bermain



Gambar 5. Tampilan menu utama media pembelajaran

b. Tampilan petunjuk media pembelajaran

Untuk menu selanjutnya dengan menu petunjuk media pembelajaran berbasis mobile learning, yang isinya tentang cara penggunaan dari media pembelajaran tersebut.



Gambar 6. Tampilan petunjuk media pembelajaran

c. Tampilan materi media pembelajaran

Dalam materi ini memiliki tombol sesuai dengan bacaan jika nantinya di klik maka akan masuk di dalam menu isi dan ada juga audionya.



Gambar 7. Tampilan materi media pembelajaran

d. Tampilan isi materi media pembelajaran

Pada isi materi dengan memiliki tampilan materi bacaan dan ada juga audio jika waktu di klik pada menu tersebut. Menu isi materi juga ada menu mengulang materi.



Gambar 8. Tampilan isi materi media pembelajaran

e. Tampilan video lagu media pembelajaran

Untuk video lagu pada media pembelajaran tersebut berisi video tentang lagu dari isi materinya, untuk masuk kevideo dapat klik menu video.



Gambar 8. Tampilan video lagu media pembelajaran

f. Tampilan permainan media pembelajaran  
 Dalam tampilan permainan ini adalah mewarnai, isi dari warna dapat disesuaikan dalam pewarnaannya.



Gambar 9. Tampilan permainan media pembelajaran

g. Tampilan keluar media pembelajaran

Pada tampilan keluar dengan menampilkan tombol “Ya” dan tombol “Tidak”, bila mana menekan tombol “Ya” makan akan menutup dari media tersebut bila mana tekan tombol “Tidak” maka tetap di media *Mobile learning*.



Gambar 10. Tampilan keluar media pembelajaran

B. Hasil Uji Coba

Untuk penilaian ada beberapa uraian penggunaan dan pengujian produk dengan cara mencentang pada tabel kolom dengan kriteria nilai 1 berarti “belum” atau “kurang baik”, 2 berarti “antara ya dan tidak”, 3 berarti “cukup baik”, 4 berarti “sesuai”. Hasilnya untuk kekurangan atau revisi dapat memberikan saran dari kekurangan produk tersebut.

TABEL I. VALIDASI PENILAIAN DITINJAU ASPEK INTERNAL

No	Variabel	1	2	3	4
<b>A. Aspek Kemudahan Mengajar</b>					
1	Animasi sesuai dengan karakter disukai anak-anak			√	
2	Memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar				√
3.	Perancangan animasi memiliki interaktif				√
4.	Media pembelajaran siswa mudah untuk dipahami				√
5.	Animasi telah memuat seluruh informasi yang akan disampaikan.			√	
<b>B. Aspek Desain</b>					
1.	Animasi berisi suara dan gambar				√
2.	Tampilan warna sesuai dengan karakter anak-anak				√
3.	Gambar karakter mudah di cerna dalam visual				√
4.	Desain background yang menarik			√	

5.	Animasi menarik belajar anak				√
	<b>NILAI SKOR</b>			9	28
	<b>NILAI SKOR TOTAL</b>	37			

TABEL II. INDIKATOR NILAI

SKOR	NILAI
$1 \leq n \leq 10$	Kurang baik
$11 \leq n \leq 20$	Ragu-ragu
$21 \leq n \leq 30$	Cukup Baik
$31 \leq n \leq 40$	Sangat baik

Dari hasil penilaian dengan pakar antara internal dari dosen ahli dan eksternal dari guru TK AISYAH Purin Kendal diambil kesimpulan hasil bahawa penilaian diambil rata-rata. Pengujian dari internal mempunyai nilai 37 dan dari eksternal mendapatkan nilai 35, dengan keduanya dirata-rata mendapatkan nilai 36 dengan tabel indicator sebagai berikut.

TABEL III. TABEL 4. HASIL PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN

No	Nama Responden	Status	Pertanyaan										
			1	2	3	4	3	6	7	8	9	10	
1	Nyatini	Guru	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
2	Watinuraini	Guru	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3
3	Alfiyati	Guru	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
4	Wahyu ariyanah	Guru	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4
5	Anita Subandi	Guru	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
6	Yanti armika	Guru	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3
7	Siti Khasanah	Orang tua	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3
8	Dewi Sari	Orang tua	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3
9	Fauzan	Orang tua	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
10	Ika Setyowati	Orang tua	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
11	Sobirin	Orang tua	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Indrawati	umum	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4
13	Giman	umum	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4
14	Sarmi	umum	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4
15	Ari	umum	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2
Σ Nilai			57	52	53	54	56	54	53	52	53	51	
Σ Total Nilai			535										

Berdasarkan validasi yang di sebarakan kepada responden 10 soal dalam bentuk pertanyaan untuk 15 terdiri dari guru orang tua atau warga setempat serta penanggung jawab siswa maka diperoleh hasil jawaban yang digambarkan berdasarkan klasifikasi pada sambungan dapat digambarkan mengenai reaksi responden. Hal ini akan di jelaskan pada uraian berikut : Hasil dari uji kuesioner dilakukan oleh 15 responden dari survey dari masyarakat atau wali murid. Diajukan sepuluh indikator pertanyaan yang berkaitan dengan aspek penggunaan media pembelajaran dengan jumlah nilai skor 535.

Berikutnya adalah perkiraan hasil dari validasi didapat hasil penilaian:

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data} \times 100 \%}{\text{Skor ideal}}$$

$$P = \frac{535 \times 100 \%}{4 \times 15 \times 10}$$

$$P = \frac{535 \times 100 \%}{600}$$

$$P = 89\%$$

Jadi dari hasil dapat disimpulkan sudah layak digunakan dan mendapatkan indikator sangat baik dari kuisisioner maupun penilaian kedua pihak internal maupun eksternal. Media pembelajaran dapat digunakan semestinya dengan baik.

### KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan melakukan tujuh tahap pengembangan berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran Amahulhusna untuk anak TK Aisyah dan pembahasan hasil penelitian yang dibahas. Dengan model R&D dapat menghasilkan penelitian sesuai dengan pengembangan penelitian ini, sehingga hasil dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Memanfaatkan hasil yang sesuai sebagai alat pengajaran dan pembelajaran berbasis *Mobile learning*. Dengan hasil validasi guru Asmaulhusna dan penilaian uji coba produk, kualitas produk memenuhi kriteria "sangat baik".

### PENGHARGAAN

Mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak kepala sekolah TK Aisyah Kendal telah memberikan ijin tempat berserta rekan-rekan yang telah membantu berjalannya penelitian, serta kepada ketua LPPM Universitas STEKOM atas bantuannya kelancaran dalam penelitian.

### REFERENSI

- [1] Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin. "Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6. No 4, 2022: 3570-3577.
- [2] Tresnawati, Dewi, Asri Mulyani, and Fahmi Ilham Ardiansyah. "Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Asmaul Husna Berbasis Android." *Jurnal Algoritma* Vol 19. No 1, 2022: 201-210.
- [3] Tarigan, Mardinal, et al. "Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol.3. No 1, 2022: 149-159.
- [4] Setiadi, Teguh, Edy Siswanto, and Muhamad Arif Darmawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Film 2 Dimensi dengan Menggunakan Metode Frame By Frame: Media pembelajaran berbasis Film 2 Dimensi." *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, Vol 2.No 1, 2022: 25-32.
- [5] S. Teguh, and Laksamana Rajendra Haidar. "Game Mobile Edukasi interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini." *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknik Komputer)*, Vol 14.No 2-c, 2022: 549-559.
- [6] S.Teguh, and Laksamana Rajendra Haidar. "Mobile Learning Dalam Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode STEAM." *JUPITER (Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknik Komputer)* Vol 13.No 2, 2021: 140-149.
- [7] S. Teguh, P. T. Adi. "Perancangan Game Berhitung Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Tk Muslimat Nu 09 Penanggulan Kendal". *SAINTEKBU*, Vol. 10. No.1: pp.1-9, 2018.
- [8] S. Teguh, E. Siswanto, and M. A. Darmawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Film 2 Dimensi dengan Menggunakan Metode Frame By Frame: Media pembelajaran berbasis Film 2 Dimensi." *Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*. Vol. 2. no. 1, pp. 25-32, 2022.
- [9] Alfiani, "Pembelajaran Somatik Auditori Visual Intelektual (Savi) Dengan Media Compact Disc Interaktif", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 7, No. 2, 2015, hlm 1167-1176
- [10] D. A. Alfiani, "Penerapan Model Pembelajaran Savi (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual) Terhadap Hasil Belajar Anak Usia Dini", *Jurnal Penelitian IAIN Syekhnurjati Cirebon*, 2016
- [11] Loyal, Nurul, D. Effendi, and Y. Puspita. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Visual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Islam Az-Zahrah Palembang." *Indonesian Research Journal On Education*, Vol 2. No 3, 2022: 1329-1336.
- [12] Rahmani, Zaki, N. Farkhatin, and R. Ningsih. "Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Paud Godwilling Mampang Depok Berbasis Java Menggunakan Metode R&D." *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*. Vol. 6. No. 1. 2022.
- [13] Hsb, Gadis Aura Az Zahra, and Rizka Harfiani. "Penerapan Metode SAVI dalam Upaya Meningkatkan Hafalan Hadits Pendek pada Anak Usia Dini." *Journal on Teacher Education*, Vol 4.No 2, 2022: 1301-1311.
- [14] S. Teguh, and D. Febriyanti. "Implementasi Game RPG Sebagai Media Edukasi Keterampilan Kewirausahaan Berbasis Mobile." *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, Vol 10.No 1 2023: 51-57.
- [15] Untary, B. S, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini", *Naskah Publikasi, SKRIPSI Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2020; 26-29
- [16] Rohayati. Y, Astra. B, Suwiwa, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi", *Jurnal IKA* Vol. 16, No. 1, 2018, ISSN 1829-5282