

**PENGEMBANGAN MEDIA VOCAL GAMES DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN PELAFALAN HURUF VOKAL
DI TK AL-WASHILAH PANGURAGAN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S. Pd.)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)



**FARIDAH PUSPITASARI
2108108029**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2025/1446 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VOCAL GAMES DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN PELAFALAN HURUF VOKAL
DI TK AL-WASHILAH PANGURAGAN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S. Pd.)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

**FARIDAH PUSPITASARI
2108108029**

UINSSC

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2025/1446 H**

ABSTRAK

FARIDAH PUSPITASARI. 2108108029. Pengembangan Media *Vocal Games Digital* untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.

Penelitian ini dilatar belakangi pada fakta bahwa anak usia 4-5 tahun kurang menguasai pelafalan huruf vokal, dan mereka masih sering kesulitan menghadapi membedakan bunyi huruf vokal dengan jelas saat mereka mengucapkannya. Selain itu, tidak ada media pembelajaran yang mendalam untuk mengenalkan huruf vokal kepada anak-anak. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan pelafalan huruf vokal anak, menjelaskan pengembangan media *vocal games digital* pada anak dan memaparkan kelayakan media *Vocal Games Digital* untuk meningkatkan pelafalan huruf vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model Borg and Gall yang memiliki 10 tahapan, tetapi penelitian ini hanya menggunakan 5 tahapan saja. Hal ini disebabkan oleh terbatas dan produk yang akan diujikan hanya dalam skala kecil. Hasil dari penelitian produk *Vocal Games Digital* ini, peneliti menganalisis kemampuan pelafalan huruf vokal anak, melakukan uji coba kelayakan produk, dan merencanakan pengembangan produk menggunakan media *Vocal Games Digital*.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi memperoleh *presentase* sebesar 95% dan ahli bahasa memperoleh *presentase* 100%. Kelayakan media *Vocal Games Digital* dapat dilihat dari hasil penilaian pengguna yaitu kepala sekolah sebesar 96% dan guru kelas A sebesar 81%. Keduanya mendapatkan kategori “Layak”, menunjukkan bahwa media *Vocal Games Digital* memiliki kelayakan dan ada kesinambungan antar *presentase* kemampuan pelafalan huruf vokal anak di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon. Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambah materi tema pembelajaran agar bervariasi dan memberi anak-anak pengetahuan.

Kata Kunci: Media *Vocal Games Digital*, pelafalan huruf vokal, anak usia dini.

ABSTRACT

FARIDAH PUSPITASARI. 2108108029. *Development of Digital Vocal Games Media to Improve Vowel Pronunciation in Al-Washilah Kindergarten Panguragan Cirebon.*

This research is motivated by the fact that children aged 4-5 years are less familiar with the pronunciation of vowels, and they still often have difficulty distinguishing vowel sounds clearly when they pronounce them. In addition, there is no in-depth learning media to introduce vowels to children. The media developed in this study aims to describe the ability of children's pronunciation of vowels, explain the development of digital vocal games media in children and describe the feasibility of digital vocal games media to improve the pronunciation of vowels in Al-Washilah Panguragan Cirebon Kindergarten.

This research uses a type of Research and Development (R&D) research using the Borg and Gall model which has 10 stages, but this research only uses 5 stages. This is due to limited and products that will be tested only on a small scale. The results of this digital vocal games product research, researchers analyzed children's vowel pronunciation skills, conducted product feasibility trials, and planned product development using digital vocal games media.

The results of the validation of media experts and material experts obtained a percentage of 95% and linguists obtained a percentage of 100%. The feasibility of digital vocal games media can be seen from the results of user assessments, namely the principal at 96% and class A teacher at 81%. Both get the "Worthy" category, indicating that digital vocal games media has feasibility and there is continuity between the percentage of children's vowel pronunciation skills at Al-Washilah Panguragan Kindergarten Cirebon. Suggestions for further research are expected to add learning theme material to vary and give children new knowledge.

Keywords: Digital Vocal Games Media, vowel pronunciation, early childhood

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VOCAL GAMES DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN PELAFALAN HURUF VOKAL
DI TK-ALWASHILAH PANGURAGAN CIREBON**

FARIDAH PUSPITASARI

NIM. 2108108029

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Maulidya Ulfah, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIP. 19841203 201503 2 002



Jazariyah, M.Pd.

NIP. 19840925 201801 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Jazariyah, M.Pd.

NIP. 19840925 201801 2 001

NOTA DINAS

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Siber Syekh Nurjati
Di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penelitian skripsi ini dari saudara:

Nama: Faridah Puspitasari

NIM: 2108108029

Judul: Pengembangan Media *Vocal Games Digital* untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Cirebon, 13 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



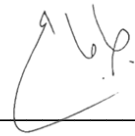
Dr. Maulidya Ulfah, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 19841203 201503 2 002

Jazariyah, M.Pd.
NIP. 19840925 201801 2 001

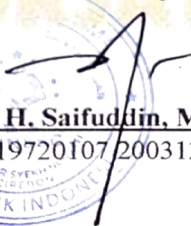
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Vocal Games Digital untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon Cirebon**” oleh **Faridah Puspitasari NIM. 2108108029** telah dimunaqosahkan pada tanggal 13 Juni 2025 di hadapan Dewan Penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Jazariyah, M.Pd.</u> NIP.19840925 201801 2 001	26-06-2025	
Sekretaris Jurusan <u>Ayu Vinlandari Wahyudi, M.Pd.</u> NIP.19920815 201903 2 020	26-06-2025	
Penguji I <u>H. Jajang Aisyul Muzzaki, M.Pd.I.</u> NIP. 19750601 200901 1 010	24-06-2025	
Penguji II <u>Yayu Mega Purnamasari, M.Pd.</u> NIP. 19940325 202012 2 015	26-06-2025	
Pembimbing I <u>Dr. Maulidya Ulfah, S.Pd.I., M.Pd.I.</u> NIP. 19841203 201503 2 002	30-06-2025	
Pembimbing II <u>Jazariyah, M.Pd.</u> NIP.19840925 201801 2 001	26-06-2025	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon


Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP.19720107 200312 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahim...

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faridah Puspitasari

NIM : 2108108029

Judul : Pengembangan Media *Vocal Games Digital* untuk Meningkatkan
Pelafalan Huruf Vokal di TK Al-Washilah Panguragan Cirebon

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya peneliti yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
2. Semua sumber yang peneliti gunakan dalam penelitian skripsi ini telah peneliti cantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah; dan
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan plagiat, maka peneliti bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Faridah Puspitasari

NIM.2108108029

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

PERSEMBAHAN

بسم الله الرحمن الرحيم

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunianya serta dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, oleh karena itu dengan rasa bangga saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Allah SWT. Sumber segala kekuatan dan harapan, yang atas izin dan rahmat-Nya setiap langkah dalam perjalanan ini dapat kulalui hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan waktu yang sangat baik.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ahmad Rosidi dan Ibu Marfuah yang telah menanamkan ketulusan, cinta, dan pengorbanan tanpa batas. Terimakasih atas kesabaran, restu dan kasih sayang yang tak pernah berhenti mengalir.
3. Kepada kakak-kakakku tersayang, Imam Junedi dan Fuad yang selalu memberikan dukungan dan semangatnya.
4. Kepada dosen pembimbingku Bunda Dr. Maulidya Ulfah, S.Pd.I., M.Pd.I. dan Bunda Jazariyah, M.Pd. yang telah sabar membimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Setiap bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan sangat berarti dalam perjalanan akademikku.
5. Kepada ketiga sahabatku Diva, Zanubah, dan Firda, terimakasih kebersamaian selama masa perkuliahan sehingga banyak kenangan yang kita ciptakan bersama.
6. Kepada teman-temanku dan PIAUD Angkatan 21 terutama kelas B, terimakasih atas pengalaman dan kenangan selama masa perkuliahan.
7. Kepada sahabatku Fatihatul Hikmah, S.Pd. yang selalu menemani dari awal sampai saat ini masih kebersamaian dalam mengerjakan skripsi metode RnD. Terimakasih sudah mendengar keluh kesah selama ini dan berjuang bersama menyelesaikan skripsi.
8. Terakhir kepada diri saya sendiri sebagai anak bungsu yang mampu mewujudkan impiannya dan kedua orangtua, terimakasih telah bertahan, berjuang dan tidak menyerah di tengah segala tantangan pada proses

penyusunan skripsi. Terimakasih Faridah Puspitasari sudah tumbuh menjadi wanita hebat dan kuat.



UINSSC

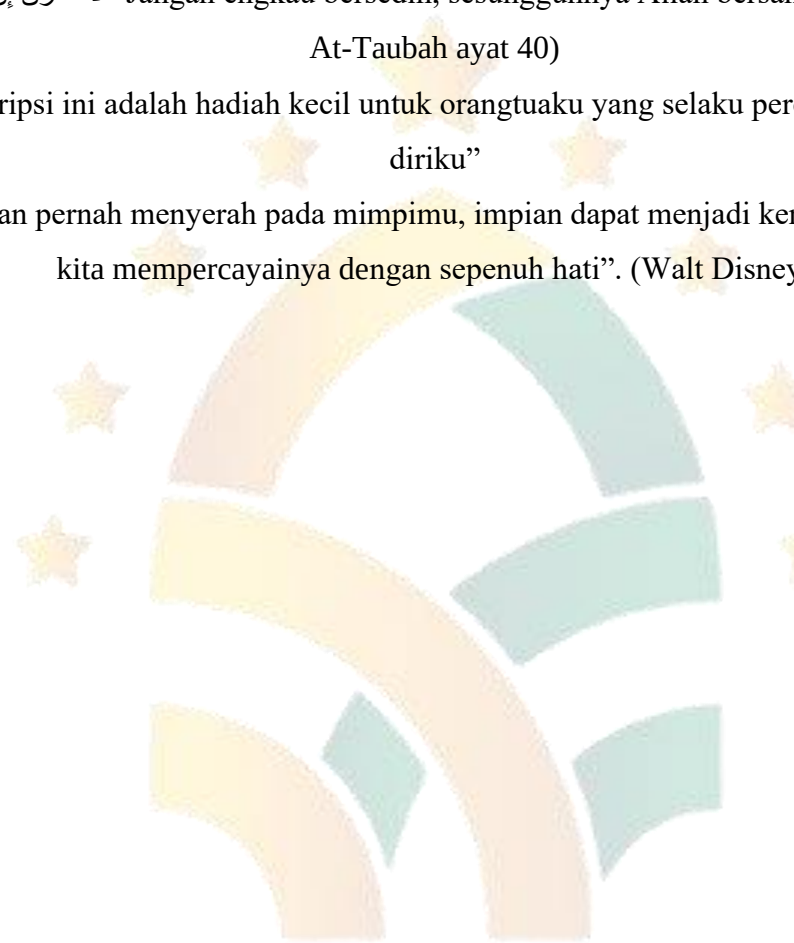
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

MOTTO HIDUP

لَا تَحْزَنْ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا “Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita” (QS. At-Taubah ayat 40)

“Skripsi ini adalah hadiah kecil untuk orangtuaku yang selaku percaya pada diriku”

“Jangan pernah menyerah pada mimpimu, impian dapat menjadi kenyataan jika kita mempercayainya dengan sepenuh hati”. (Walt Disney)



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Vocal Games Digital untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal Anak Usia Dini”**. Penelitian ini disusun sebagai salah satu upaya untuk memenuhi tugas akhir persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang bisa memotivasi dalam menulis skripsi ini, oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
3. Jazariyah, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan masukan dan arahan kepada mahasiswanya.
4. Ayu Vinlandari Wahyudi, M.Pd. selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
5. Dr. Maulidya Ulfah, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing I
6. Kepala sekolah TK Al-Washilah Panguragan Cirebon Ibu Nur Faizah, S.Pd. yang telah mengizinkan penullis melakukan penelitian.
7. Wali kelas A2 TK Al-Washilah Panguragan Cirebon Ibu Rakhmidiyah, S.Pd. yang telah memberikan bantuan dalam proses penelitian.
8. Seluruh anak-anak Kelas A2 TK Al-Washilah Panguragan Cirebon yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penelitian.
9. Kepada orang tua saya Bapak Ahmad Rosidi dan Ibu Marfuah yang tiada henti memberikan doa serta dukungan untuk kesuksesan saya yang selalu memberikan support dan membiayai selama saya kuliah.

10. Kepada kedua kakak saya yang tiada henti memberikan doa serta dukungan untuk kesuksesan saya yang selalu memberikan support dan membiayai selama saya kuliah.
11. Kepada teman-temanku dan PIAUD Angkatan 21 terutama kelas B, terimakasih atas pengalaman dan kenangan selama masa perkuliahan.
12. Kepada keempat sahabatku Hikmah, Diva, Zanubah, dan Firda, telah selalu menemani dari awal sampai saat ini masih kebersamai dalam mengerjakan skripsi ini terimakasih.
13. Terakhir kepada diri saya sendiri sebagai anak bungsu yang mampu mewujudkan impiannya dan kedua orangtua, terimakasih telah bertahan, berjuang dan tidak menyerah di tengah segala tantangan pada proses penyusunan skripsi. Terimakasih Faridah Puspitasari sudah tumbuh menjadi wanita hebat dan kuat.

Harapan saya semoga skripsi ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, sehingga kami dapat memperbaiki bentuk maupun isi skripsi ini sehingga kedepannya dapat lebih baik. Skripsi ini saya akui masih banyak kekurangan karena pengalaman yang kami miliki sangat kurang. Meskipun demikian, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi saya selaku peneliti umumnya bagi yang membaca skripsi yang peneliti buat, serta pengembangan untuk Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Oleh karena itu kami harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk skripsi ini.

Cirebon, Juni 2024

Faridah Puspitasari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERSETUJUAN.....	iv
NOTA DINAS.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO HIDUP	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	10
A. Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	10
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	12
B. Media <i>Vocal Games Digital</i>	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Tujuan Media Pembelajaran.....	14
3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	14

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
5. Peran Media Pembelajaran <i>Digital</i>	17
6. Media <i>Vocal Games Digital</i>	18
C. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	19
1. Pengertian Bahasa Anak.....	19
2. Tahapan Perkembangan Bahasa	21
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa	23
4. Pelafalan bahasa anak usia 3-5 tahun	24
5. Indikator Bahasa Anak Usia Dini.....	24
D. Penelitian Relevan.....	26
E. Kerangka Berpikir	29
F. Hipotesis Pengembangan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Desain Pengembangan Produk.....	32
C. Sumber Data	33
D. Kisi-Kisi Instrumen	34
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Gambaran Umum	41
1. Profil Lembaga TK Al-Washilah Panguragan Cirebon.....	41
B. Hasil Penelitian	41
1. Pengembangan <i>Media Vocal Games Digital</i>	41
2. Kelayakan <i>Media Vocal Games Digital</i>	49
3. Implementasi Produk <i>Media Vocal Games Digital</i>	59
4. Kemampuan Pelafalan Huruf Vokal Anak Pra Pengembangan Media	58
C. Revisi Produk	64
D. Uji Coba Terbatas <i>Media Vocal Games Digital Digital</i>	68
1. Kelayakan <i>Media Vocal Games Digital</i>	69

2. Kemampuan Pelafalan Huruf Vokal Anak.....	70
E. Hasil Akhir Produk Media <i>Vocal Games Digital</i>	71
F. Pembahasan.....	73
1. Pengembangan Media <i>Vocal Games Digital</i>	73
2. Kelayakan Media <i>Vocal Games Digital</i> untuk Meningkatkan Pelafalan Huruf Vokal.....	78
3. Kemampuan Pelafalan Huruf Vokal Anak Pasca Pengembangan Media.....	82
G. Kelebihan dan Keterbatasan Pengembangan Media <i>Vocal Games Digital</i>	83
1. Kelebihan Pengembangan Media <i>Vocal Games Digital</i>	83
2. Keterbatasan Pengembangan.....	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
RIWAYAT HIDUP	132

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan.....	28
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna.....	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Observasi Anak	35
Tabel 3.6 Skala <i>Presentase</i> Kelayakan Produk.....	39
Tabel 3.7 Skala <i>Presentase</i> Kemampuan Pelafalan Bahasa Anak.....	40
Tabel 4.3 Kemampuan Pelafalan Huruf Vokal Pra Pengembangan Media	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	50
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	51
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	52
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	53
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	53
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	54
Tabel 4.10 Hasil <i>Presentase</i> Validator Ahli	55
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Pengguna.....	56
Tabel 4.12 Hasil <i>Presentase</i> Pengguna.....	57
Tabel 4.13 Kemampuan Pelafalan Huruf Vokal Pasca Menggunakan Media <i>Vocal Games Digital</i>	70

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Penelitian <i>RnD</i>	31
Gambar 4. 1 Pengumpulan Gambar-gambar dan <i>Background</i> dari <i>Canva</i>	42
Gambar 4.2 Pembuatan Konsep Media <i>Vocal Games Digital</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	43
Gambar 4. 3 User Interface Smart Apps Creator 3	
Gambar 4.4 Pemilihan <i>Template</i> Media <i>Vocal Games Digital</i>	46
Gambar 4.5 Penambahan Konten Media <i>Vocal Games Digital</i>	46
Gambar 4.6 Pengeditan Teknis Media <i>Vocal Games Digital</i>	47
Gambar 4.7 <i>Publish</i> Media <i>Vocal Games Digital</i> Menjadi APK	49
Gambar 4. 8 Grafik Validator Ahli	56
Gambar 4. 9 Grafik Hasil Penilaian Pengguna	57
Gambar 4.10 Menghilangkan Gambar	64
Gambar 4.11 Pembeda Warna Huruf Vokal	65
Gambar 4.12 Penyesuaian Font dan Elemen Gelembung.....	65
Gambar 4. 13 Kontras Warna.....	66
Gambar 4. 14 Menambahkan kegiatan main dan materi.....	67
Gambar 4. 15 Mengubah Huruf dan Cerita yang Menarik	67
Gambar 4. 16 Hasil Produk Akhir Media	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penilaian Anak Pra Pengembangan	95
Lampiran 2 Penilaian Anak Pasca Pengembangan	96
Lampiran 3 Catatan Wawancara 1	97
Lampiran 4 Catatan Wawancara 2	98
Lampiran 5 Surat Pengantar Penelitian.....	99
Lampiran 6 Surat Persetujuan Penelitian	100
Lampiran 7 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	101
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	104
Lampiran 11 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media	105
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	106
Lampiran 13 Surat Pernyataan Validasi Ahli Media Tahap II.....	108
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	109
Lampiran 15 Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi Tahap I.....	111
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	112
Lampiran 17 Surat Pernyataan Validasi Ahli Materi Tahap II.....	114
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II.....	115
Lampiran 19 Surat Pernyataan Validasi Ahli Bahasa Tahap I.....	117
Lampiran 20 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I	118
Lampiran 21 Surat Pernyataan Ahli Bahasa Tahap II.....	120
Lampiran 22 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II	121
Lampiran 23 Angket Validasi Pengguna I.....	123
Lampiran 24 Angket Validasi Pengguna II.....	125
Lampiran 25 Surat Keputusan.....	127
Lampiran 26 Kartu Bimbingan	128
Lampiran 27 Dokumentasi.....	129