

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN LINGUISTIK DAN KETERAMPILAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR “BISA!”

Rimah Yusnita; Agus Suradika; Dirgantara Wicaksono

Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

bundabahagia3@yahoo.com

ABSTRACT

The digital era brings many benefits for the convenience of humans in obtaining information and interacting. However, on the other hand, it causes many negative impacts, especially in early childhood. They need direct body interaction in socializing to stimulate their linguistic and interpersonal skills. Therefore, schools need to arrange learning in such a way as to optimally develop aspects of language and social-emotional development for early childhood children, especially children aged 3-4 years. This game is taken based on the characteristics of early childhood learning, namely learning while playing and playing while learning. Through this game, it is hoped that children can participate in activities in a fun way while at the same time achieving the indicators that have been set. The research design uses methods of research and development (Research & Development) with the ADDIE approach. The result of this research is the card game learning media and innovation in the learning process to replace conventional learning activities useful for developing linguistic and interpersonal skills in children aged 3-4 years.

Keywords: Learning Design, Innovative Media, R&D, ADDIE

ABSTRAK

Era digital membawa banyak manfaat bagi kemudahan manusia dalam mendapatkan informasi maupun melakukan interaksi. Namun disisi lainnya menimbulkan banyak dampak negatif terutama pada anak usia dini. Dimana mereka sangat membutuhkan interaksi tubuh langsung dalam bersosialisasi guna menstimulus keterampilan linguistik serta keterampilan interpersonalnya. Oleh karena itu, penting bagi sekolah menyusun sedemikian rupa suatu pembelajaran agar dapat mengembangkan aspek perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional anak usia dini terutama anak usia 3-4 tahun secara optimal. Permainan ini diambil berdasarkan karakteristik pembelajaran anak usia dini yakni belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Melalui permainan ini diharapkan anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan menyenangkan sekaligus dapat mencapai indikator yang telah ditetapkan. Desain penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan pendekatan ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran permainan kartu yang merupakan inovasi dalam proses pembelajaran menggantikan kegiatan pembelajaran konvensional yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan linguistik dan keterampilan interpersonal pada anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: Desain Pembelajaran, Media Inovatif, R&D, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Peran orang tua sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh anak dalam pembentukan karakter yang baik dan

cerdas (Madyawati, 2016). Di era digital saat ini hadirnya gadget bukan hanya berfungsi untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Banyak orang tua

dari berbagai lapisan ekonomi memanfaatkan gadget sebagai media edukasi bahkan alat untuk membuat anak menjadi tenang. Gadget dulunya digunakan oleh kalangan ekonomi menengah ke atas, namun sekarang digunakan oleh semua kalangan orang termasuk anak-anak (Hon dkk., 2016). Walhasil, dengan kurangnya orang tua dalam pengaturan penggunaan gadget pada anak mengakibatkan keterlambatan pengembangan pada keterampilan linguistiknya serta tidak adanya minat untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maupun teman sebayanya. Penggunaan gadget yang berlebihan memiliki banyak efek negatif pada anak-anak, di antaranya adalah stres, kecanduan, depresi, dan masalah emosional, kognitif dan moral gangguan perkembangan, selanjutnya sangat berbahaya bagi anak yang tidak memperhatikan orang di sekitarnya karena sibuk dengan gadgetnya (Master dkk., 2016; Thomée dkk., 2011). Anak yang mempunyai kecerdasan linguistik umumnya mampu membaca dan mengerti apa yang dibaca, mampu mendengar dengan baik dan memberikan tanggapan dalam komunikasi verbal, maupun menulis dan berbicara secara efektif, dan memiliki perbendaharaan kata yang luas, menyukai puisi maupun permainan kata (Madyawati, 2016). Dalam hal interpersonal, anak usia dini sebenarnya secara naluriah memiliki

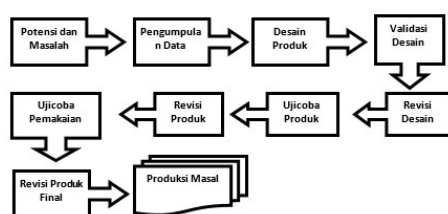
minat untuk berteman. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya (Madyawati, 2016). Sementara perihal bermain dan permainan memiliki banyak manfaat yang telah banyak diteliti oleh para tokoh pendidikan dunia. Seperti Plato, Aristoteles dan Froebel. Mereka menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis yaitu bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Tedjasaputra, 2001).

2. PEMBAHASAN

• RESEARCH & DEVELOPMENT METHODE

Metode penelitian yang saya gunakan adalah Penelitian & Pengembangan (*Research & Development*) dengan pendekatan ADDIE. Metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall (2007), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” (Gall dkk., 2007). Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengertian yang hampir sama dikemukakan oleh Asim (2001) bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sugiyono (2008) menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti ditunjukkan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1 Langkah-langkah penggunaan metode R&D menurut Sugiyono (2008)

Dalam konteks penelitian dan pengembangan keterampilan linguistik dan keterampilan interpersonal pada anak usia 3-4 tahun melalui permainan kartu bergambar, langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

✓ **Potensi dan Masalah Penelitian.**

Masa emas (Golden Age) terletak pada usia dini, pada masa inilah orang tua dituntut untuk harus menstimulasi perkembangan kecerdasan anak untuk membentuk karakter yang mulia (Kertamuda, 2015). Menurut Teory Gardner yang merupakan tokoh pendidikan dunia menyatakan bahwa pada hakikatnya setiap anak cerdas.

Gardner melihat kecerdasan dari berbagai dimensi. Setiap kecerdasan akan menghantarkan anak menuju kesuksesan. Pendidik/guru perlu memfasilitasi setiap kecerdasan yang dimiliki anak dalam pembelajaran. Satu diantara kecerdasan tersebut adalah Kecerdasan Linguistik (Bahasa) yakni kecerdasan yang berkaitan dengan keterampilan dan persepsi mengolah kata dan Bahasa (Yus, 2011).

Namun ternyata di era digital saat ini dimana seolah-olah gadget menjadi pegangan yang wajib dimiliki oleh setiap manusia memiliki pengaruh para orang tua dalam memberikan pola asuh terhadap anak di rumah. Gadget yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah *handphone* (52%), dan PC (69%) sedangkan media elektronik yang umum digunakan adalah TV (70%) (Gayatri dkk., 2015; Hendriyani dkk., 2012). Banyak orang tua dari berbagai lapisan ekonomi memanfaatkan gadget sebagai media edukasi bahkan alat untuk membuat anak menjadi tenang. Gadget dulunya digunakan oleh kalangan ekonomi menengah ke atas, namun sekarang digunakan oleh semua kalangan orang termasuk anak-anak (Hon dkk., 2016). Walhasil, dengan kurangnya orang tua dalam pengaturan penggunaan gadget pada anak mengakibatkan keterlambatan perkembangan pada keterampilan linguistiknya serta tidak adanya minat

untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maupun teman sebayanya. Penggunaan gadget yang berlebihan memiliki banyak efek negatif pada anak-anak, di antaranya adalah stres, kecanduan, depresi, dan masalah emosional, kognitif dan moral gangguan perkembangan, selanjutnya sangat berbahaya bagi anak yang tidak memperhatikan orang di sekitarnya karena sibuk dengan gadgetnya (Master dkk., 2016; Thomée dkk., 2011).

✓ **Pengumpulan Data**

Munculnya rancangan ini pastilah karena ditemukannya ketidaksesuaian pencapaian penilaian pada periode tertentu dengan indikator idealnya. Data yang menjadi referensi penilaian adalah STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) (Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2007) yang didalamnya terdapat indikator 6 aspek perkembangan anak usia 3-4 tahun. Penilaian dalam PAUD sifatnya naratif bukan numerik. Berikut adalah rubrik penilaian yang digunakan di PAUD (Suminah dkk., 2015), yakni:



Gambar 2 Rubrik Penilaian PAUD

Data yang berikutnya dikumpulkan adalah hasil wawancara orang tua. Pada proses wawancara, orang tua juga diminta untuk berkonsultasi kepada klinik tumbuh kembang sehingga bisa diketahui aka nada atau tidaknya hal-hal klinis pada anak selain pola asuh yang menjadi penyebab keterlambatan pencapaian aspek keterampilan linguistik dan keterampilan interpersonalnya, apabila keterlambatan ini hanya diakibatkan dari pola asuh maka stimulus yang maksimal melalui permainan kartu bergambar “BISA!!” dapat dilakukan. Namun apabila ditemukan adanya hal-hal klinis, maka keterlibatan dokter dan psikolog sangat amat dianjurkan.

✓ **Desain Produk**

Produk yang akan dihasilkan adalah kartu bergambar yang diberi nama Kartu Bergambar “BISA!”. Adanya produk ini di buat dengan harapan dapat menjadi media yang tepat dan cepat dalam mengembangkan keterampilan linguistik. Rancangan produk tersebut

dibuat berdasarkan penilaian terhadap produk lama dimana biasanya kartu hanya dibuat untuk dibaca dan di presentasikan oleh guru atau anak di depan kelas tanpa ada tujuan yang integratif serta tidak dengan pendekatan bermain sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap produk tersebut. Hasil akhir dari kegiatan *research and development* adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Yakni disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran. Komponen pendukung dalam penyampaian materi adalah teks sederhana dan gambar. Teks adalah bentuk yang paling mudah disimpan dan dikenali juga memiliki struktur yang sederhana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam teks adalah:

- 1) Gaya teks
- 2) Ukuran
- 3) Warna
- 4) Huruf kecil (bukan kapital)

Gaya teks menggunakan teks biasa yang tidak memiliki tepi pada teks. *Font* yang digunakan adalah jenis *comic sans*. Ukuran teks yang digunakan adalah 18 pt. Warna teks yang digunakan hitam untuk mendukung proses pembacaan. Setelah itu memasukkan gambar pada kartu, ini merupakan media yang mempermudah dalam memahami pembentuk informasi pada anak. Gambar yang dipilih adalah gambar-gambar yang

bersifat instruksi atau arahan untuk melakukan suatu tugas tertentu. Sebagian besar gambar membutuhkan interaksi sosial dalam pengerjaannya.

✓ **Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini Kartu Bergambar “BISA!” secara rasional dikatakan lebih efektif dibandingkan produk media sebelumnya. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Kaitannya dalam pengembangan ini minimal ada dua orang pakar dalam bidang media dan materi. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelumnya peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai dikembangkannya produk tersebut.

✓ **Perbaikan Desain**

Setelah desain Kartu Bergambar “BISA!” divalidasi melalui diskusi dengan pakar media dan materi, maka

akan dapat diketahui kelemahan-kelemahannya. Desain akan dibuat ulang guna meminimalisir kelemahan-kelemahan-kelemahan yang telah ditemukan pada tahap validasi.

✓ Uji coba Produk

Jika validasi dan revisi telah dilakukan maka Produk dapat langsung diuji cobakan. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan Kartu Bergambar “BISA! pada kelompok terbatas. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mencari informasi apakah produk tersebut lebih efektif dibanding dengan produk yang lama. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas produk lama dengan yang baru. Indikator efektivitas produk tersebut adalah anak terlihat gembira saat melakukan kegiatan bermain Kartu Bergambar “BISA!” serta dapat menampilkan aksi yang diminta oleh instruksi pada gambar baik secara verbal maupun *gesture*. Anak pun terlihat antusias untuk berinteraksi satu dengan yang lain. Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai program pembelajaran baru (*before-after*) atau dengan membandingkan antara kelompok yang tidak memakai produk dengan yang memakai produk.

✓ Revisi Desain

Jika pengujian efektivitas produk pada terbatas di atas menunjukkan hasil yang lebih efektif dari produk lama atau sebelum menggunakan produk maka selanjutnya simulasi dapat dilakukan pada kelompok yang lebih luas. Namun jika masih ada kelemahan maka harus di desain ulang kembali agar keefektivitasan dan keberhasilan tujuan produk dapat tercapai.

✓ Pembuatan Produk Masal

Apabila produk tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian maka produk tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Akhirnya produk tersebut juga dapat diproduksi secara masal untuk disebarluaskan di pasaran.

• ADDIE APPROACH

Selain menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang ditawarkan Sugiyono tersebut, peneliti juga bisa menggunakan pendekatan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* (Branch, 2010).

ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE sedang diterapkan di sini untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filosofi pendidikan untuk

penerapan ADDIE ini adalah bahwa pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Konsep pengembangan produk secara sistematis telah ada sejak terbentuknya komunitas sosial. Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat paling efektif saat ini. Karena ADDIE hanyalah sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka panduan untuk situasi yang kompleks, sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. Tujuan dari buku ini adalah untuk memperkenalkan ADDIE sebagai proses fundamental untuk menciptakan sumber belajar yang efektif. *The simplicity of the ADDIE concept combined with its multiple drive for inclusivity continues to prove its effectiveness* (Branch, 2010).

Tabel 1 Prosedur desain instruksional umum yang diselenggarakan oleh ADDIE

	Anal alyze	Desi gn	Devel op	Imple ment	Evalu ate
Concept	Identify the probable causes for a performance gap	Verify the desired performances and appropriate testing methods	Generate and validate the learning resources	Prepare the learning environment and engage the students	Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation
Common Procedures	1. Validate the performance gap 2. Determine instructional goals 3. Confirm the intended audience 4. Identify required resources	7. Conduct a task inventory 8. Compare performance requirements	11. Generate content 12. Select or develop supporting media 13. Develop guidance for the student 14. Develop	17. Prepare the teacher 18. Prepare the student	19. Determine evaluation criteria 20. Select evaluation tools 21. Conduct evaluations

5. Determine potential delivery systems (including cost estimate)	9. Generate testing strategies	15. Conduct formative revisions		
6. Compose a project management plan	10. Calculate return on investment	16. Conduct a Pilot Test		
A n a l y s i s S u m m a r y	D e s i g n B r i e f	L e a r n i n R e s o u r c e s	Imple ntati on Strat egy	Ev a l u a t i o n P l a n

Penjabaran Rancangan dengan judul Mengembangkan Keterampilan Linguistik Dan Keterampilan Interpersonal Pada Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar “BISA!” menggunakan Model ADDIE yang digunakan adalah sebagai berikut:

✓ **Analysis/Analisis**

Pada tahap ini adalah tahap mendefinisikan masalah, mengidentifikasi sumber masalah, dan menentukan solusi yang mungkin dari masalah tersebut (Muruganatham, 2015). Pada tahap awal dilakukan analisis deskriptif yang terdiri dari beberapa kegiatan.

- 1) Analisis kompetensi dasar dan indikator. Menganalisis kompetensi dasar, dan indikator hasil belajar berdasarkan struktur

kurikulum dan silabus pembelajaran.

- 2) Analisis dilakukan dengan melaporkan temuan perilaku anak selama 6 bulan mengikuti kegiatan sekolah kemudian melakukan wawancara bersama orang tua. Saya meminta dukungan orang tua untuk berkonsultasi dengan para ahli yakni dokter anak dan psikolog.
- 3) Analisis dilakukan dengan berkonsultasi pada dokter anak dan psikolog mengenai kemungkinan adanya keterlambatan bicara dikarenakan hal-hal yang lebih klinis

✓ **Design/ Rancangan**

Tahap desain akan diaplikasikan dalam beberapa kegiatan.

- 1) Pemilihan bentuk media. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu anak untuk memahami materi yang diberikan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga lebih memahami materi itu sendiri, sehingga bentuk media yang dipilih adalah permainan kartu bergambar "Bisa!".
- 2) Merancang instrumen evaluasi. Instrumen yang digunakan dalam mengukur keberhasilan

pengembangan media berupa *rating scale* prestasi belajar.

- 3) Memetakan materi kegiatan dengan menggunakan kartu bergambar. Pada tahap ini unsur pendukung yang disajikan pada masing-masing kompetensi disusun secara prosedural untuk memenuhi tujuan pembelajaran.
- 4) Mendesain kartu untuk mempermudah pengembangan desain penyajian materi dan mengidentifikasi materi mana yang harus dibuat, diperoleh, atau disusun dengan konsep yang telah ditentukan.

✓ **Develop/Pengembangan**

Tahap pengembangan merupakan tahap dimana komponen-komponen yang dibutuhkan disusun menjadi satu kesatuan berdasarkan fungsinya. Pengembangan dilakukan berdasarkan rencana tahap desain. Materi dikumpulkan, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran. Komponen pendukung dalam penyampaian materi adalah teks sederhana dan gambar. Teks adalah bentuk yang paling mudah disimpan dan dikenali juga memiliki struktur yang sederhana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam teks adalah:

- 1) Gaya teks
- 2) Ukuran

- 3) Warna
- 4) Huruf kecil (bukan kapital)

Gaya teks menggunakan teks biasa yang tidak memiliki tepi pada teks. *Font* yang digunakan adalah jenis *comic sans*. Ukuran teks yang digunakan adalah 18 pt. Warna teks yang digunakan hitam untuk mendukung proses pembacaan. Setelah itu memasukkan gambar pada kartu, ini merupakan media yang mempermudah dalam memahami pembentuk informasi pada anak. Gambar yang dipilih adalah gambar-gambar yang bersifat instruksi atau arahan untuk melakukan suatu tugas tertentu. Sebagian besar gambar membutuhkan interaksi sosial dalam pengerjaannya.

✓ **Implement/Implementasi**

Pengembangan produk akhir adalah satu set 100 kartu yang saya beri nama "BISA!". Kartu tersebut terdiri dari 8 warna berbeda, dan masing-masing warna mewakili setiap indikator serta ditambahkan kartu bergambar bintang sejumlah 20 lembar.

Ini adalah aturan mainnya:

- 1) Permainan kartu di bagi menjadi 8 bagian sesuai dengan warna indikator. Satu warna untuk 1 kali permainan.
- 2) Siapkan kursi anak sejumlah 9 buah kemudian susun dalam bentuk lingkaran
- 3) Kartu akan disimpan di atas kursi
- 4) Kemudian guru dan anak akan bernyanyi lagu permainan yang berjudul "Bermain dalam lingkaran" sambil berjalan mengelilingi kursi
- 5) Saat lagu selesai dinyanyikan anak akan dipersilahkan untuk duduk di kursi tersebut
- 6) Satu persatu anak akan diminta untuk menyebutkan gambar yang ada didalam kartu. Anak harus mengucapkan kata "BISA!" sebelum mulai mempraktikkan instruksi dalam kartunya tersebut.
- 7) Jika ada yang mendapat kartu bintang, maka ia bebas memilih temannya untuk tampil lebih dulu.
- 8) Jika semua telah melakukan instruksi kartu, maka anak diminta untuk menyimpan kartunya kembali di kursi yang berbeda.
- 9) Anak-anak diminta mengulangi permainan seperti sebelumnya sampai semua anak melakukan semua instruksi yang ada di kartu "BISA!" tersebut.
- 10) Permainan pun selesai. Untuk *reward* dan memotivasi anak untuk lebih semangat ikut serta di permainan berikutnya, maka bagi anak yang dapat melakukan instruksi dalam kartu dengan benar maka akan diberikan stiker bergambar sebagai hadiah.

✓ **Evaluat/ Evaluasi**

Selain penilaian/ evaluasi yang dilakukan oleh guru, stimulus ini harus dievaluasi setiap masa berakhirnya kartu indikator dimainkan. Apakah tujuan pembelajaran telah terpenuhi atau belum. Jika belum maka permainan harus diulangi sebelum berganti kartu indikator berikutnya. Evaluasi ini juga melibatkan orang tua anak yang bersangkutan serta psikolog.

3. PENUTUP

Era terus berubah, teknologi semakin berkembang. Banyak hal yang berubah yang sangat mempengaruhi perkembangan berbagai aspek pada Anak Usia Dini. Banyak orang tua yang rata-rata keduanya bekerja sehingga tidak mendampingi anak secara penuh atau bahkan orang tua yang secara penuh bisa mendampingi anak di rumah namun belum tahu pola asuh yang tepat untuk anak, sangat amat terbantu dengan hadirnya gadget sebagai media komunikasi dan edukasi yang ternyata jika penggunaannya tidak terkontrol akan menjadi bumerang bagi perkembangan anak. Walhasil banyak ditemukan anak-anak dengan keterlambatan bicara, keterlambatan kemampuan bersosialisasi dan lain sebagainya ditemukan. Untuk itu penting bagi para pengajar membuat inovasi strategi maupun media pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan 6

aspek perkembangan anak secara menyeluruh dan optimal. Dengan adanya Permainan Kartu Bergambar “BISA!” diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan kegiatan anak, guru dan orang tua dalam mengembangkan keterampilan bahasa serta interpersonalnya.

4. REFERENSI

- Asim. (2001). *Sistematika Penelitian Pengembangan*. Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.
- Gall, M. D., Gall, J. P., Borg, W. R., & Gall, J. P. (2007). *Educational research: An introduction* (8 ed.). Pearson.
- Gayatri, G., Rusadi, U., Meiningsih, S., Mahmudah, D., Sari, D., & Nugroho, A. C. (2015). *DIGITAL CITIZENSHIP SAFETY AMONG CHILDREN AND ADOLESCENTS IN INDONESIA*. 6(1), 18.
- Hendriyani, Hollander, E., d’Haenens, L., & Beentjes, J. W. J. (2012). Children’s media use in Indonesia. *Asian Journal of Communication*, 22(3), 304–319. <https://doi.org/10.1080/01292986.2012.662514>

- Hon, K. Y., Chua, B. S., Hashmi, S. I., Teh, L. T., & Indran, R. (2016). *Why gadget usage among preschoolers should matter to teachers? A pilot study*. *Journal of Applied Research*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Developing-of-E-content-package-by-using-ADDIE-Muruganatham/d2a65369a48801ff47391f071fca04257999647c>
- Kementrian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 13 TAHUN 2007*. Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kertamuda, M. A. (2015). *Golden Age—Strategi Sukses membentuk Karakter Emas pada Anak Sejak Usia Dini*. Elex Media Komputindo.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenadamedia Group.
- Master, M. K., Kaur, C. P., Narasimhan, A., Nadeem, M., Ali, M., & Shaik, R. B. (2016). IMPACT OF ELECTRONICGADGETS ON PSYCHOLOGICAL BEHAVIOR OF MIDDLE SCHOOL CHILDREN IN UAE. *POSTER PROCEEDINGS*, 5, 54–60.
- Muruganatham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International*
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2015). *PEDOMAN PENILAIAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Thomé, S., Härenstam, A., & Hagberg, M. (2011). Mobile phone use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults—A prospective cohort study. *BMC Public Health*, 11(1), 66. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-11-66>
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.