



**IMPLEMENTASI MEDIA BERGAMBAR  
(STUDI KASUS DI RA 11. SITI KHADIJAH KOTA BATU)**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**NUNUK SETIYOWATI**

**NPM. 21601014031**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG**

**FAKULTAS AGAMA ISLAM**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**2020**

## ABSTRAK

Setiyowati, Nunuk. 2020. *Implementasi Media Bergambar (Studi Kasus Di RA.11 Siti Khadijah Kota Batu)*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Devi Wahyu Ertanti, SPd. M.Pd. Pembimbing 2: Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

**Kata Kunci** : Implementasi, Media Bergambar, Pengaruh Penggunaan Gawai, Anak Usia Dini, Pembelajaran Jenjang Usia Dini

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, bekerja dan belajar. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun dan kapanpun mereka memiliki kesempatan, karena bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang sampai muncul kesenangan dan kepuasan pada diri anak-anak.

Banyaknya anak usia dini terpapar pengaruh penggunaan gawai di lembaga RA 11. Siti Khadijah Kota Batu, menjadikan peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan tujuan dapat mengatasi keadaan tersebut. Implementasi media bergambar dengan studi kasus, diharapkan menjadi solusi yang baik bagi lembaga dan pendidik agar bisa menyajikan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan standart operasional prosedur yang ditetapkan. Kreatifitas dan inovasi pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak usia dini mutlak dibutuhkan demi tercapainya tujuan pendidikan bermakna dan menyenangkan.

Upaya yang ditempuh peneliti dalam mengatasi pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus yang memusatkan pada satu objek untuk dipelajari secara intensif sebagai suatu kasus yang harus segera dapat ditemukan solusinya. Triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data dari sumber valid melalui wawancara mendalam kepada informan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis taksonomi melalui pengamatan secara terus menerus untuk memperoleh data dan hasil penelitian yang akurat dan dapat dipercaya.

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah, dapat di atasinya pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini dengan implementasi media bergambar. Aspek ketercapaian perkembangan kecerdasan anak usia dini menjadi optimal dan lebih baik dalam kegiatan belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar yang disajikan pendidik melalui implementasi media bergambar dalam kegiatan pembelajaran bermakna. Simpulan dan saran peneliti adalah, selain inovasi dan kreativitas pendidik dalam penyajian pembelajaran, kerjasama orangtua peserta didik dalam pola asuh juga sangat diperlukan agar anak usia dini bisa tumbuh dan berkembang optimal memiliki kesiapan yang baik untuk bisa melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. KONTEKS PENELITIAN**

Teknologi membuat anak-anak generasi alfa tidak mengenal proses. Anak-anak selalu ingin dipuaskan dengan cepat dan apa yang diinginkan harus segera didapatkan, akibatnya anak menjadi mudah bosan dan cenderung egosentrisnya tidak terkontrol. Anak-anak generasi alfa merupakan generasi milenial yang terlahir pada abad 21 rentan tahun 2010-2025 yang membuat kelahiran mereka langsung terpapar kecanggihan teknologi yang lekat dengan kehidupan mereka. Orangtua generasi alfa didominasi oleh kelompok milenial yang telah lebih dulu familiar dengan perkembangan teknologi.

Sikap anak yang identik selalu ingin tahu dan penasaran akan hal baru dan bercampur dengan asupan informasi dari internet menimbulkan kekhawatiran tersendiri, terutama dalam masa tumbuh kembang anak usia dini. Disisi lain gawai memiliki berbagai fitur dan aplikasi menarik, bervariasi, interaktif dan fleksibel, sehingga menambah daya tarik bagi setiap orang terutama bagi anak usia dini. Gawai memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia jika digunakan dengan baik dan tepat, tetapi gawai juga memberikan dampak negatif khususnya bagi anak usia dini jika digunakan tanpa adanya pengawasan orangtua.

Di era disrupsi ini anak-anak telah menjadi konsumen aktif, kebanyakan orangtua zaman milenial lebih memilih praktis dan instant dalam pola asuh terhadap anak-anak mereka, asalkan anak mau sekolah, masuk kelas, diam tidak membuat keributan orangtua akan dengan tenang dan bangga memberikan gawai

pada anak-anak mereka. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan mulai tanggal 04 Nopember 2019 terdapat 11 peserta didik kelompok A dari jumlah 38 anak didik di lembaga RA. 11 Siti Khadijah Kota Batu telah terpapar penggunaan gawai. Anak mulai rewel dan menangis ketika gawai kesayangannya tidak berada dalam genggaman tangannya pada saat pergi kesekolah, di dalam kelas pun anak-anak yang terbiasa dengan gawai tidak mau belajar bersama teman-teman dan gurunya, mereka lebih cenderung bersikap egois tidak mau berinteraksi dan tidak mau mengikuti aturan/disiplin kelas. Tentu hal ini menjadikan pembelajaran belum bisa berjalan dengan baik

Dalam hal ini orangtua yang tidak memikirkan dan tidak mengetahui berapa durasi waktu yang baik dalam anak menggunakan gawai dan kurang faham pada fase tumbuh kembang anak usia dini tidak dapat melakukan banyak hal selain menuruti keinginan anak. Padahal pada hakikatnya, anak belum saatnya mengenal gawai, mereka masih memerlukan interaksi yang lebih luas dengan lingkungan sekitarnya. American Academy of Pediatrics tahun 2016 telah mengeluarkan pedoman yang merekomendasikan untuk anak usia 2 hingga 5 tahun hanya boleh menggunakan gawai tidak lebih dari 1 jam setiap harinya. Idealnya anak mengenal gawai pada usia diatas 12 tahun (AAP, 2020).

Anak usia dini adalah aset masa depan suatu bangsa yang harus diperhatikan dalam setiap tahap masa perkembangannya. Semua aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini tercantum dalam Kurikulum 2013, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi kecerdasan moral agama, kecerdasan motorik,

kecerdasan kognitif, kecerdasan sosial emosional, kecerdasan bahasa serta kecerdasan seninya harus mendapatkan stimulus, tauladan dan pembiasaan yang berulang, tegas dan konsisten. Orangtua yang bijak dan berfikir jauh kedepan harus mau belajar dan mengetahui tentang berbagai keunikan dan karakter yang dibutuhkan dalam fase tumbuh kembang anak usia dini agar anak usia dini benar-benar menjadi generasi unggul yang siap menghadapi segala tantangan dan perubahan zaman. Seperti dalam sebuah Hadits mengatakan:

*Yang artinya: “Setiap anak dilahirkan ke dunia dalam keadaan fitrah (suci). Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi”.*  
(HR. Al-Baihaqi dan At-Thabrani).

Dalam hadits tersebut diterangkan bahwa setiap anak terlahir fitrah (suci), fitrah manusia dimaknai dengan potensi-potensi yang dimiliki. Konsep Fitrah dalam Islam ialah setiap anak berhak mendapatkan pendidikan yang baik dari orang tuanya, sehingga anak tersebut dapat berguna bagi nusa dan bangsanya.

Demikian pula seperti teori “Tabula rasa” tentang anak usia dini yang dikemukakan John Locke bahwa setiap anak dilahirkan seperti kertas putih yang siap diisi dengan bermacam goresan tinta. Teori ini memandang bahwa pada saat lahir anak tidak berdaya dan tidak memiliki apa-apa. Anak berada dan hidup di dalam lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap proses pembentukan dirinya. Implementasi media bergambar dalam hal ini diharapkan dapat membantu anak usia dini menuangkan imajinasinya secara maksimal dengan arahan dan bimbingan guru dan orangtua.

Gawai memang memiliki dampak negatif bagi tumbuh kembang anak usia dini, meski memang ada dampak positifnya. Dampak negatif dan positif bagi anak usia dini yang menggunakan gawai di lembaga PIAUD RA.11 Siti Khadijah Kota Batu yaitu; dampak negatif antara lain merusak mata/radiasi emisi, perilaku agresif dan menyendiri, minat belajar rendah, prestasi dan kreativitas menurun, sulit berinteraksi dengan orang disekitarnya, mengganggu pendengaran dan mengganggu saat istirahat, sedangkan dampak positif antara lain memperkaya imajinasi, mencari informasi, menambah pengetahuan dan teman, serta mengetahui cara belajar menggunakan metode-metode baru. Pada akhirnya anak yang akan menjadi korban dampak negatif bila penggunaan gawai tanpa pendampingan dari orangtua (Republika, 2019).

Melihat berbagai dampak negatif positif dari pengaruh penggunaan gawai tersebut, menunjukkan bahwa implementasi media bergambar sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan tumbuh kembang dan peningkatan segala aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini. Peneliti dalam hal ini menekankan penggunaan media bergambar yang efektif dan maksimal akan membantu anak usia dini dalam meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi anak usia dini untuk mengurangi dan meminimalisir pengaruh penggunaan gawai.

Media bergambar yang peneliti gunakan dalam bentuk kartu bergambar yang telah peneliti sesuaikan dengan tema pembelajaran, tingkat kebutuhan dan kemampuan setiap anak usia dini sekaligus menyenangkan anak usia dini dalam bermain dan menggunakannya. Kartu bergambar tersebut antara lain berbentuk; kartu huruf dan angka, kartu hijaiyah dan angka, kartu perlengkapan beribadah,

kartu perlengkapan sekolah dan belajar anak, kartu perlengkapan makan/mandi, kartu gambar hewan dan tumbuhan berikut gambar visual dan warna yang cerah yang mendukung kartu-kartu tersebut untuk menarik minat belajar anak usia dini.

Harapan dengan adanya implementasi media bergambar yang peneliti sajikan, akan sangat membantu bagi semua orangtua dalam pola asuh bagi anak-anak untuk meminimalisir dalam pengaruh penggunaan gawai, terutama bagi orangtua akan menambah wawasan dan dapat mengarahkan ke arah yang lebih positif dalam proses tumbuh kembang anak usia dini. Disisi lain peran media bergambar akan sangat membantu kreativitas anak dalam berimajinasi, serta meningkatkan kemampuan gerak motorik halus kasar dan perkembangan kognitif anak akan lebih optimal.

## **B. FOKUS PENELITIAN**

Dari uraian konteks penelitian ini, dapat dirumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media bergambar agar bisa mengatasi pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini?
2. Bagaimana meningkatkan implementasi media bergambar dalam upaya mengatasi pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini?
3. Bagaimana aspek ketercapaian perkembangan kecerdasan anak usia dini dengan implementasi media bergambar?



### C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi media bergambar agar bisa mengatasi pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini.
2. Mendeskripsikan peningkatan implementasi media bergambar dalam upaya mengatasi pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini.
3. Mendeskripsikan aspek ketercapaian peningkatan perkembangan kecerdasan anak usia dini melalui implementasi media bergambar.

### D. KEGUNAAN PENELITIAN

Hasil penelitian ini banyak sekali kegunaannya, baik bagi orangtua, anak usia dini, masyarakat dan seluruh pelaku pendidikan agar dapat berjalan beriringan menciptakan dan menyiapkan generasi yang tangguh dan unggul di masa yang akan datang.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan wawasan khususnya orangtua. Serta menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini.
2. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan menambah pengetahuan lebih luas dengan implementasi media bergambar dalam upaya mengatasi pengaruh penggunaan gawai pada

anak usia dini dengan pengawasan orang tua, serta menambah ilmu pengetahuan bagi para pembaca.

## E. DEFINISI OPERASIONAL

Kesalahan dalam menafsirkan dan memahami istilah-istilah yang ada bisa saja terjadi, oleh karena itu peneliti perlu memberi penegasan serta penjelasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai berikut:

### 1. Implementasi Media Bergambar

Suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci.

### 2. Media Bergambar

Alat visual yang bisa dilihat dan diraba serta tidak mempunyai unsur suara (audio), yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan berfungsi untuk menyampaikan pesan sekaligus sebagai sarana pembelajaran yang diberikan guru kepada siswanya.

### 3. Pengaruh Penggunaan Gawai

Segala akibat atau hasil dari penggunaan gawai yang berakibat positif dan negatif bagi tumbuh kembang anak usia dini.

### 4. Anak Usia Dini

Anak yang berada pada rentanan usia 0-6 tahun atau disebut golden age dan berada dalam masa kritis. Arti kritis adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya, apabila masa kritis tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan

berikutnya. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus dan sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak usia dini.

#### 5. Pembelajaran Jenjang Usia Dini

Upaya pembinaan yang dilakukan secara sadar ditujukan dan dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Jenjang pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan nonformal (KB,SPS,TPA) pada usia 2-4 tahun, formal (TK/RA) pada usia 4-6 tahun, dan informal/pendidikan dimulai dari keluarga sejak usia dalam kandungan (1000 HPK/Hari Pertama Kelahiran) sampai dengan seterusnya.

Dirjen PAUD, Harris Iskandar menyatakan bahwa keluarga merupakan salah satu pilar penting dalam tri sentra pendidikan (rumah, sekolah, masyarakat) yang berperan penting dalam membentuk generasi emas yang berkarakter dan berbudaya prestasi dimasa yang akan datang.

## BAB VI PENUTUP

### A. Temuan pokok

Berdasarkan uraian yang telah peneliti paparkan di atas, maka temuan pokok dari penelitian ini adalah; anak usia dini terpapar pengaruh penggunaan gawai banyak disebabkan oleh pola asuh orangtua dirumah. Orangtua berpendapat bahwa anak yang menggunakan dan dapat dengan mudah bisa mengoperasikan gawai dizaman sekarang adalah anak modern yang tidak ketinggalan zaman, karena apapun bisa didapat dan dikerjakan dari aplikasi yang ada pada gawai. Anak usia dini yang sudah bisa mengoperasikan gawai adalah anak milenial yang pandai dalam pandangan orangtuanya.

Banyak orangtua yang mengesampingkan aspek perkembangan yang ada pada anak usia dini, dikarenakan orangtua yang terlahir diabad milenial ini telah terlebih dahulu terpapar dan familiar dengan penggunaan gawai. Sehingga dengan alasan tersebut maka orangtua kebanyakan pekerja aktif dengan sendirinya akan menggunakan gawai sebagai permainan tanpa kontrol atas pengasuhan anak mereka yang banyak dititipkan kepada kedua orangtunya (kakek/nenek). Waktu yang dimiliki orangtua bersama anaknya sangatlah minim dan bisa dikatakan hampir tidak ada.

Berbagai fakta temuan pokok masalah di atas telah menjelaskan bahwa anak usia dini terpapar penggunaan gawai bukanlah keinginan anak sendiri, anak hanya mengerjakan dari kebiasaan yang telah mereka terima dari kebiasaan sehari-hari yang dilihat, dirasakan dan dikerjakan. Lingkungan disekitar anak usia dinilah yang menjadikan terbentuknya suatu karakter pada anak, pola asuh dan

lingkungan sekitar adalah faktor penentu paling dominan atas semua perkembangan yang terjadi pada anak usia dini.

## B. Kesimpulan

Pribadi anak usia dini terbentuk dari pola asuh dan lingkungan tempat tinggal anak usia dini. Berbagai faktor yang mempengaruhi bagi tumbuh kembangnya sangat berperan besar untuk kelangsungan fase perkembangan yang optimal. Anak usia dini di era disrupsi ini banyak sekali terpapar pengaruh penggunaan gawai, orangtua yang sadar dan peduli atas tahapan tumbuh kembang anak usia dini pasti mampu untuk menggunakan gawai sebagai fungsi seharusnya. Penerapan alat permainan edukatif media bergambar dalam hal ini berbentuk kartu gambar visual adalah upaya untuk meminimalisir dampak dan pengaruh negatif dari gawai pada anak usia dini.

Berbagai rangsangan baik yang didapat anak usia dini dari lingkungan sekitar tempat anak usia dini tinggal sangat penting untuk menstimulus berbagai potensi dan semua aspek tumbuh kembang yang ada. Hal ini tergantung dari kesadaran orangtua sebagai guru pertama anak di rumah dalam menyajikan suasana lingkungan pendidikan yang baik dan mendukung untuk tumbuh kembang anak usia dini.

Gawai pada dasarnya sangat membantu dalam kehidupan manusia. Karena dari gawai, antar individu satu dengan individu yang berjauhan bisa berkomunikasi dan saling memberi kabar, untuk memperoleh pengetahuan baru yang kurang dimengertipun informasi bisa didapat dari gawai. Berada ditangan

yang bertanggungjawab gawai banyak dampak positifnya, wawasan baru dalam segala bidang kehidupan manusia bisa terakses dengan mudah hanya dengan sekali tekan pada salahsatu tombol gawai. Penggunaan dari aplikasi yang bermanfaat dapat memberikan akses kemudahan bagi penggunanya.

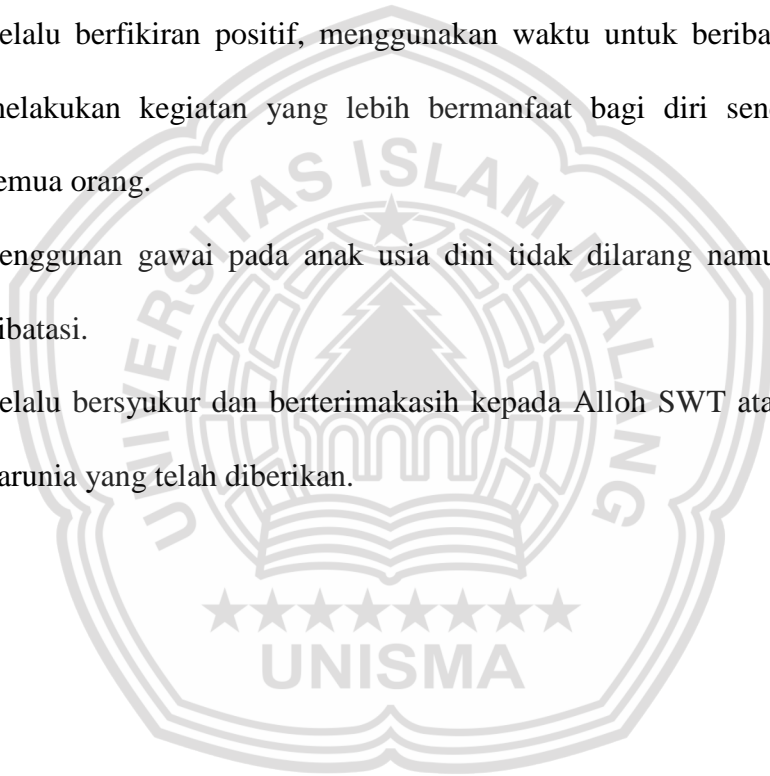
Sedangkan dampak negatif dari gawai sudah banyak berpengaruh bagi penggunanya, tanpa terkecuali bagi anak usia dini. Perilaku agresif, pasif, egois, gangguan belajar, sulit mengendalikan diri dalam bersosialisasi, sulit berkomunikasi bahkan sampai gangguan pada mata hingga menyebabkan kebutaan dan obesitas adalah salah satu dari sekian banyak akibat pengaruh penggunaan gawai yang tidak bertanggung jawab. Peran orangtua, pendidik, lingkungan dan masyarakat hendaknya dapat bersikap bijak dengan mendukung dalam semua upaya PAUD untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang mandiri, berkarakter dan berkepribadian luhur.

### C. Saran

Pengaruh penggunaan gawai pada anak usia dini agar dapat diminimalisir pengaruh negatifnya, peneliti menyarankan beberapa alternatif yang harus dilakukan oleh semua pelaku komponen pendidikan terutama orangtua, diantaranya adalah sebagai berikut;

1. Mengurangi intensitas penggunaan gawai secara bertahap, menggunakan gawai ketika memang diperlukan saja.
2. Melakukan kegiatan yang tidak menggunakan gawai, menghargai waktu berkumpul bersama keluarga/saudara dan teman.

3. Membuang aplikasi/konten yang dapat membuat ketagihan.
4. Mengurangi notifikasi pada gawai, mengatur notifikasi hanya untuk memunculkan pesan penting saja.
5. Memanfaatkan kreatifitas dan inovasi diri sendiri untuk berkreasi menciptakan kegiatan yang melibatkan fisik motorik yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh/olahraga.
6. Selalu berfikiran positif, menggunakan waktu untuk beribadah dan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat bagi diri sendiri dan semua orang.
7. Penggunaan gawai pada anak usia dini tidak dilarang namun harus dibatasi.
8. Selalu bersyukur dan berterimakasih kepada Alloh SWT atas segala karunia yang telah diberikan.



## DAFTAR RUJUKAN

- AAP. (2020). *Gawai sebagai sarana informasi dan komunikasi. Copyright 2020. American Academy of Pediatrics. All rights reserved.*  
(Online) , (<https://sains.kompas.com/read/2019/04/26/130106123/hai-orangtua-perlajari-pedoman-baru-who-untuk-batasan-gadget-bagi-anak-balita>), diakses 12 Pebruari 2020 pukul 09.15 WIB.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI* hal. 134. Jakarta: PT Rineka Cipta
- , (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas, KBBI, Balai Pustaka, Jakarta, (2005; 329). *Fungsi sosial media bergambar. (Online)*,  
([https://id.wikipedia.org/wiki/Kamus\\_Besar\\_Bahasa\\_Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Kamus_Besar_Bahasa_Indonesia)),  
diakses Rabu 06 Nopemner 2019, 23:00 WIB.
- Dirjen PAUD, Iskandar. H. (2019). *Keluarga Merupakan Pilar Penting Tri Sentra Pendidikan*. REPUBLIKA.co.id (Online) ,  
(<https://nasional.republika.co.id/berita/q0k4bj349/kemendikbud-pendidikan-keluarga-harus-relevan-dengan-zaman>) , di akses Rabu 06 Nopember 2019, 23:54 WIB
- Hapidi, D. (2013), dalam Subana, (1998). *Manfaat media bergambar.*  
(<http://desihapidi.blogspot.com/2013/01/media-gambar-realita-dan-model.html>), diakses Rabu 10 Maret 2020, 23:59 WIB.
- Haryana, D. (2019). Republika.CO.ID, Jakarta. *Pendiri Yayasan Jiwa Semai Amini (SEJIWA)*. (Online), (<https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/parenting/19/10/09/pz3p1i328-bahaya-anak-gunakan-gawai-tanpa-pendampingan>) di akses Rabu 10 Maret 2019, 23:59 WIB.



Haryoko, Sapto (2009). *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4. ISSN 2354-614X.185. (Online)*,  
(<https://scholar.google.co.id/citations?user=C0PKDOcAAAAJ&hl=id>), diakses Sabtu 14 Maret 2020, 16:45 WIB.

Hasan, A. P. (2006). *Psikologi Perkembangan Islami (Cet 1)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kompri, (2015: 227). *Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Kompasiana, (2019). *Anak Usia Dini Terpapar Penggunaan Gawai. (Online)*,  
(<https://www.kompasiana.com/vernandaekahardianto9922/5e083c8dd541df75e40d12c5/penggunaan-gawai-pada-anak-bermanfaat-atau-berbahaya>), di akses Sabtu 14 Maret 2020, 17:00 WIB.

Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA

Nopalwiyanita, (2014). Depdiknas, USPN. (2004: 4). *Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini Yang Diselenggarakan Pada Jalur Formal, Nonformal Dan Informal. (Online)*,  
(<http://nopawilyanita.blogspot.com/2014/02/pendidikan-anak-usia-dini-paud-dan.html>), diakses Sabtu 14 Maret 2020, 17:05 WIB.

Prastiti, W. D. (2008). *Psikologi anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (Online)*,  
(<https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137->

2014StandarNasionalPAUD.pdf, diakses Rabu 06 Nopember 2019,  
23:49 WIB.

Sadiman, A. (2003: 25). *Media Pendidikan dan Syarat media bergambar* Jakarta:  
PT Raja Grafindo Persada.

Santi, D. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. Jakarta:  
PT Indeks

Semiawan, C. R (2008). *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah  
Dasar. Cet. II.*Jakarta: PT Indeks.

\_\_\_\_\_, C. R. (2010). *Kreativitas Keberbakatan Mengapa, Apa Dan  
Bagaimana*. Jakarta: PT indeks.

Sudjana, N., & Ahmad Rivai, (2010: 4). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru  
Algesindo Offset

Sugiyono, (2007: 274). *Triangulasi Dalam Pengujian Kredibilitas*  
(Online),  
([http://etheses.uinmalang.ac.id/2511/7/09510124\\_Bab\\_3.pdf](http://etheses.uinmalang.ac.id/2511/7/09510124_Bab_3.pdf)), diakses

\_\_\_\_\_, (2009). *Karakteristik Anak Usia Dini*.  
(Online), (<http://digilib.unila.ac.id/10526/23/BAB%20III.pdf>), diakses  
Senin 23 Maret 2020, 09:20 WIB.

\_\_\_\_\_, (2010). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.  
Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.  
Jakarta: PT Indeks.



Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Tentang pendidikan Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun. Jakarta: Sinar Grafika.

Santrock, J. W. (2012). *Life Span Develepoment. Perkembangan Masa Hidup*. (Jilid I). Erlangga: PT Gelora Aksara Pratama.

Sugiyono, (2005: 89-90). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: C.V Alfabeta.

