

ANALISIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID “MARBEL HURUF” DITINJAU DARI PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN

INTERACTIVE MULTIMEDIA "MARBEL HURUF" REVIEWED FROM DESIGN INSTRUCTIONAL MESSAGES PRINCIPLES

Dicki Prisma Santosa

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
manutd.prisma@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan informasi mengenai bentuk penerapan prinsip desain pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis android “*Marbel Huruf*” yang ditinjau dari prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis isi deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis android “*Marbel Huruf*” telah menerapkan prinsip desain pembelajaran. Adapun bentuk penerapan prinsip desain pembelajaran, sebagai berikut: 1) kesiapan dan motivasi meliputi teks yang menyajikan judul, narasi dan musik pendukung isi multimedia, background yang sesuai dengan tema, menampilkan tujuan pembelajaran, dan mengaitkan dengan materi sebelumnya; 2) penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penggunaan teks, gambar, animasi, dan karakter pendukung isi multimedia, notifikasi yang mengarahkan pengguna, dan efek suara pada tombol; 3) partisipasi aktif siswa meliputi menyajikan gambar dan animasi dengan ajakan bersifat fisik, menyajikan suara dengan ajakan bersifat verbal, menyajikan narasi dengan ajakan bersifat mental, dan menyajikan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran; 4) umpan balik meliputi respon terhadap jawaban pengguna, menampilkan perolehan skor permainan, dan, menampilkan pencapaian bermain pengguna; 5) perulangan meliputi *icon*/tombol untuk mengulang materi atau permainan.

Kata Kunci: desain pesan pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif, media android.

Abstract

This study aimed to describe information about the form of the principles of interactive multimedia learning based on android "Marbel Huruf" which is reviewed from the principles of learning message design including principles of readiness and motivation, principles of using focus tools, principles of student activity, feedback principle, and looping principle. This study used a descriptive content analysis approach.. The results showed that the interactive multimedia learning based on android "Marbel Huruf" apply the instructional message design principles. The forms of application of the learning design principles, as follows: 1) readiness and motivation including text that presents the title, narrative and supporting music for multimedia content, theme-based background, presenting learning objectives, and linking with previous material; 2) attention includes presenting text, images, animation, and supporting characters for multimedia content, notifications that direct the user, and sound effects on buttons; 3) active participation includes presenting pictures and animations with physical invitations, presenting sound with verbal invitations, presenting narratives with mental invitations, and presenting games related to learning material; 4) feedback includes responses to user answers, displaying game scores, and, displaying user's playing achievements; 5) repetition includes icons/buttons to repeat material or games.

Keywords: Instructional message design, interactive learning multimedia, android media.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan diharapkan mampu membentuk individu yang mampu mengembangkan sikap, kecerdasan, keterampilan, pengetahuan, serta awal dari kesuksesan. Kesuksesan suatu bangsa dapat dilihat dari sumber dayanya, terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu meningkatkan banyak aspek dalam kehidupan.

Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang terdapat dalam Pasal 9 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Pendidikan tersebut dapat dimulai sejak seorang anak memasuki jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang terdapat dalam pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini penting dilaksanakan karena anak usia 0-6 tahun berada pada masa peka yaitu masa dimana seluruh potensi anak dapat dikembangkan secara optimal baik dalam aspek fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap, perilaku, dan agama), serta bahasa dan komunikasi.

Menurut Rasyid (2012: 110) anak perlu dikenalkan dengan huruf-huruf yang menyusun tulisan untuk membantu proses

membacanya. Kemampuan membaca pada anak usia dini dapat distimulasi dengan cara melatih mendengarkan bunyi huruf, kata-kata tentang benda, dan memperlihatkan bentuk huruf dan bendanya. Memperkenalkan huruf pada anak merupakan hal yang penting untuk membantu proses membaca dan menulis.

Namun dalam proses belajar anak usia dini sering ditemukan beberapa kendala. Kendala yang dihadapi pada proses belajar anak usia dini diantaranya sulit mengontrol konsentrasi anak usia dini untuk belajar karena anak tidak mampu memusatkan perhatian pada objek-objek yang berbeda (Piaget dalam Budiningsih, 2003: 37). Sehingga diperlukan solusi dengan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu memusatkan perhatian anak.

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini telah mengubah cara pandang terhadap proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak lagi mutlak bergantung kepada tersedianya narasumber, tempat, dan waktu belajar. Ketersediaan beragam media baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, telah memungkinkan proses pembelajaran berlangsung sesuai kebutuhan individu. Akses terhadap informasi dan ilmu pengetahuan menjadi semakin luas bersamaan dengan berkembangnya teknologi informasi (Budiningsih: 2003: 130).

Dengan demikian teknologi tersebut dapat bermanfaat untuk mencari media pembelajaran yang tepat dan efektif, sehingga mempermudah proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan, mudah diakses dan dianggap dapat menarik perhatian anak yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis android.

Salah satu pemanfaatan teknologi *smartphone* berbasis *android* sebagai media pembelajaran adalah diciptakannya multimedia pembelajaran interaktif "*Marbel Huruf*" oleh pengembang produk berbasis android Educa Studio yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini. Multimedia pembelajaran interaktif "*Marbel Huruf*" dibuat untuk

mempermudah proses belajar pengenalan huruf alfabet “a” sampai “z” serta penjelasan mengenai huruf besar dan huruf kecil yang dirancang interaktif disertai gambar, suara, dan permainan yang menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif “*Marbel Huruf*” merupakan salah satu media pembelajaran tentang mengenal huruf yang cukup populer dan mendapat penilaian yang cukup baik oleh penggunanya. Berdasarkan data yang tercantum pada aplikasi *Google Play Store* yang merupakan layanan toko *online* produk-produk aplikasi android milik perusahaan *Google*, multimedia pembelajaran interaktif “*Marbel Huruf*” memiliki riwayat unduh lebih dari 1.000.000 kali unduh dan memiliki *rating* pengguna dengan skala 4.4 dari 5.

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang baik diperlukan adanya desain pesan pembelajaran. Budiningsih (2003: 119) mengungkapkan ada lima prinsip utama dalam desain pesan pembelajaran, yaitu prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Penerapan prinsip desain pesan pembelajaran sangat menentukan terancangnya media pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bila desain pesan pembelajaran diabaikan, maka pesan yang ingin disampaikan kepada siswa tidak dapat dipahami dengan baik.

Oleh karena itu, peneliti mengkaji penerapan dari prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif “*Marbel Huruf*”. Kajian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang diungkapkan oleh Asri Budiningsih dalam multimedia pembelajaran interaktif “*Marbel Huruf*”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis isi deskriptif. Eriyanto (2011: 47) menyatakan analisis isi deskriptif adalah analisis yang dimaksudkan untuk

menggambarkan secara detail suatu pesan, atau suatu teks tertentu. Analisis isi tidak menguji hipotesis ataupun hubungan antar variabel, namun menggambarkan aspek dan karakteristik dari suatu pesan. Dalam penelitian ini analisis isi menggambarkan bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis android *Marbel Huruf* ditinjau dari prinsip kesiapan dan motivasi, alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer yakni data yang diperoleh langsung dari objek penelitian dengan mengkaji serta mengamati objek penelitian. Objek penelitian yang digunakan adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis android *Marbel Huruf* yang dapat diunduh melalui aplikasi *Google Play Store*. Data dalam penelitian ini adalah bagian yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis android *Marbel Huruf* yang terdiri dari halaman utama, submenu belajar, dan submenu bermain.

Objek Penelitian

Objek utama dari penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis android *Marbel Huruf* yang dikembangkan oleh pengembang multimedia pembelajaran khusus anak usia dini Educa Studio yang berlokasi di kota Salatiga, Jawa Tengah. Sedangkan untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian analisis isi deskriptif ini, langkah awal yang dilakukan adalah menentukan unit analisis. Penentuan unit analisis yang tepat dapat menghasilkan data yang valid dan menjawab tujuan penelitian.

Prosedur Penelitian

Analisis isi pada penelitian ini mengikuti tahapan proses analisis isi. Eriyanto (2011: 56) menguraikan tahapan analisis ini diawali dengan perumusan tujuan dan konseptualisasi, kemudian menyusun lembar koding (*coding sheet*) atau kisi-kisi instrumen, penentuan populasi dan sampel,

proses koding, input data, dan analisis.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk lembar koding (coding sheet), untuk mengetahui bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis android *Marbel Huruf*

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data adalah analisis deskripsi kualitatif. Dalam penelitian ini bukan dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu atau menguji hubungan antar variabel, melainkan dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Dalam hal ini, peneliti mengidentifikasi dan mendeskripsikan berdasarkan bagian-bagian seperti teks, gambar, animasi, dan suara yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif berbasis android *Marbel Huruf* berdasarkan prinsip-prinsip desain pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Multimedia *Marbel Huruf* merupakan salah satu multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan diproduksi oleh Educa Studio yang menyampaikan pesan pembelajaran berupa mengenal huruf alfabet. Berdasarkan dari data hasil koding yang diperoleh menunjukkan bahwa multimedia ini sudah memenuhi penerapan prinsip-prinsip desain pembelajaran meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Adapun bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pembelajaran dalam Multimedia *Marbel Huruf* adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Multimedia *Marbel Huruf* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi. Hal tersebut nampak pada bentuk berikut ini:

- a. Teks yang menyajikan judul
- b. Penggunaan narasi pendukung isi multimedia
- c. *Background* yang sesuai dengan tema
- d. Penggunaan musik pendukung isi multimedia
- e. Menampilkan tujuan pembelajaran
- f. Mengaitkan dengan materi sebelumnya

2. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Multimedia *Marbel Huruf* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi. Hal tersebut tercermin pada bentuk berikut ini:

- a. Penggunaan teks, gambar, dan karakter pendukung isi multimedia
- b. Notifikasi yang mengarahkan pengguna
- c. Penggunaan animasi pendukung isi multimedia
- d. Efek suara pada tombol

3. Prinsip Partisipasi Aktif Siswa

Multimedia *Marbel Huruf* menampilkan teks, audio, visual dan animasi yang menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi. Hal tersebut nampak pada bentuk berikut ini:

- a. Menyajikan gambar dan animasi dengan ajakan bersifat fisik
- b. Menyajikan suara dengan ajakan bersifat verbal
- c. Menyajikan narasi dengan ajakan bersifat mental
- d. Menyajikan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran

4. Prinsip Umpan Balik

Multimedia *Marbel Huruf* menampilkan teks, audio, dan visual yang menerapkan prinsip kesiapan dan motivasi. Hal tersebut tercermin pada bentuk berikut ini:

- a. Respon dalam bentuk audio dan visual terhadap jawaban pengguna
- b. Menampilkan perolehan skor permainan
- c. Menampilkan pencapaian bermain pengguna

5. Prinsip Perulangan

Penerapan prinsip perulangan pada multimedia *Marbel Huruf* adalah *icon*/tombol untuk mengontrol pengulangan materi atau permainan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa Multimedia *Marbel Huruf* menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran, Prinsip-prinsip desain pembelajaran yang diterapkan dalam Multimedia *Marbel Huruf* diantaranya prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan.

Prinsip kesiapan dan motivasi merupakan prinsip yang paling mendasar dalam desain pesan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Uno (2010: 13) bahwa kesiapan adalah kemampuan potensial baik yang bersifat fisik maupun mental untuk melakukan sesuatu. Jika siswa siap untuk melakukan proses belajar, hasil belajar dapat diperoleh dengan baik. Sebaliknya, jika siswa tidak siap, tidak diperoleh hasil yang baik. Selain itu, motivasi juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan Budiningsih (2003, 120) bahwa semakin tinggi motivasi seorang anak, maka semakin tinggi pula proses dan hasil belajarnya (Budiningsih, 2003: 120).

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil lembar koding, multimedia *Marbel Huruf* dikategorikan memenuhi prinsip kesiapan dan motivasi. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi tersebut meliputi teks yang menyajikan judul, penggunaan narasi pendukung isi multimedia, *background* yang sesuai dengan tema, penggunaan musik pendukung isi multimedia, menampilkan tujuan pembelajaran, dan mengaitkan dengan materi sebelumnya.

Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif siswa meliputi penggunaan teks, gambar, dan karakter pendukung isi multimedia, notifikasi yang mengarahkan

pengguna, penggunaan animasi pendukung isi multimedia, dan efek suara pada tombol. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Budiningsih (2003: 122) bahwa proses dan hasil belajar siswa akan semakin baik jika perhatian terpusat pada pesan yang dipelajari.

Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif siswa dibuktikan dengan adanya teks, gambar, animasi, suara dan narasi dengan ajakan bersifat fisik, verbal, maupun mental serta menyajikan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip partisipasi aktif siswa yang diungkapkan Budiningsih (2003: 124) jika dalam proses belajar siswa berperan aktif, maka proses dan hasil belajar akan meningkat. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalaminya sendiri (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 44).

Bentuk penerapan prinsip umpan balik meliputi respon dalam bentuk audio dan visual, menampilkan perolehan skor permainan, dan menampilkan pencapaian bermain pengguna. Terdapat dua respon ketika pengguna menjawab pertanyaan pada permainan yaitu berupa teks, gambar, dan narasi yang berupa pujian ketika menjawab pertanyaan dengan benar dan teks, gambar, dan narasi yang berupa penyemangat untuk mencoba lagi ketika menjawab pertanyaan dengan salah. Dimana umpan balik berupa pujian tersebut akan mendorong pengguna untuk lebih giat belajar lagi karena merasa senang serta lebih dihargai atas hasil yang diperolehnya dan umpan balik berupa penyemangat ketika salah menjawab pertanyaan akan membuat pengguna lebih semangat lagi dalam melanjutkan proses pembelajaran. Selanjutnya teks yang memberitahukan perolehan skor ditampilkan selama permainan berlangsung dan pada akhir permainan, skor ditampilkan dalam bentuk perolehan nilai dan pencapaian bintang. Selain itu bentuk penerapan lainnya yaitu berupa menu yang menampilkan laporan berisi materi atau permainan yang telah diselesaikan, sehingga pengguna dapat mengetahui sejauh mana kemajuan

belajarnya dalam menggunakan multimedia tersebut. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Budiningsih (2003: 126) yang berbunyi umpan balik berfungsi untuk memberikan konfirmasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, agar siswa mengetahui kemajuan belajarnya, sehingga dapat melakukan tindakan selanjutnya dalam belajar

Bentuk penerapan prinsip perulangan dibuktikan dengan adanya fungsi *icon/tombol* untuk mengulang materi atau permainan yang terdapat pada submenu belajar, yaitu berupa *icon* anak panah ke kiri (←) dan anak panah ke kanan (→) yang memungkinkan pengguna untuk mengulang informasi secara bebas. Selain itu terdapat pengulangan informasi berupa suara yang disampaikan oleh narator, dimana pengguna menyentuh *icon* huruf pada layar. Bentuk lainnya juga terdapat pada menu bermain tebak huruf, pecah balon, dan gelembung huruf, dimana dalam menu tersebut terdapat *icon* berbentuk *bel trompet* yang apabila disentuh maka informasi tentang huruf apa yang harus dipilih akan disampaikan ulang oleh narator. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Budiningsih (2003: 127) bahwa tanpa adanya perulangan, informasi akan sulit ditangkap dan mudah dilupakan. Dengan adanya pengulangan maka siswa akan mengerti informasi mana yang lebih penting dan harus mendapatkan perhatian yang lebih.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif *Marbel Huruf* terbukti menerapkan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif *Marbel Huruf* meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip partisipasi aktif siswa, prinsip umpan balik, dan prinsip perulangan. Bentuk penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif adalah

sebagai berikut:

1. Bentuk penerapan prinsip kesiapan dan motivasi meliputi teks yang menyajikan judul, penggunaan narasi pendukung isi multimedia, background yang sesuai dengan tema, penggunaan musik pendukung isi multimedia, menampilkan tujuan pembelajaran, dan mengaitkan dengan materi sebelumnya.
2. Bentuk penerapan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian meliputi penggunaan teks, gambar, dan karakter pendukung isi multimedia, notifikasi yang mengarahkan pengguna, penggunaan animasi pendukung isi multimedia, dan efek suara pada tombol.
3. Bentuk penerapan prinsip partisipasi aktif siswa meliputi menyajikan gambar dan animasi dengan ajakan bersifat fisik, menyajikan suara dengan ajakan bersifat verbal, menyajikan narasi dengan ajakan bersifat mental, dan menyajikan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
4. Bentuk penerapan prinsip umpan balik meliputi respon dalam bentuk audio dan visual terhadap jawaban pengguna, menampilkan perolehan skor permainan, dan, menampilkan pencapaian bermain pengguna.
5. Bentuk penerapan prinsip perulangan meliputi *icon/tombol* untuk mengulang materi atau permainan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, maka ada saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi pengembang multimedia pembelajaran disarankan untuk memperhatikan penggunaan prinsip desain pesan pembelajaran, serta pertimbangan dari ahli materi dan ahli media dalam merancang suatu multimedia pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat meneliti media pembelajaran lainnya, baik media cetak, audio, maupun video. Agar semakin menambah wawasan pengetahuan mengenai penerapan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran dalam merancang, mengembangkan, dan memproduksi suatu media pembelajaran.

3. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi orang tua murid dalam pemilihan multimedia pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

Budiningsih, A. C. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.

Dimiyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial*

Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rasyid, H. M. & Suratno. (2012). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Gama Media.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: PT Citra Umbara.

_____. No. 23 Tahun (2002). *Perlindungan Anak*. Bandung: PT Citra Umbara.

Uno, H. B., dkk. (2010). *Desain Pembelajaran*. Bandung: MQS Publishing.