## DAFTAR PUSTAKA


Citra, A, D,. (2013). Makalah Psikologi Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Universitas Negeri Padang

Darma., Jarot, S., dan Shenia, A. (2009). *Buku Pintar Menguasai Multimedia.* Jakarta: Mediakita

Hafizh, A, M,. (2010). *Perancangan sosialisasi melalui event tentang peranan orang tua dalam mendidik pola asuh untuk mewujudkan keluarga sejahtera*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia

Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Yogyakarta: C.V ANDI

Susilana, R., dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima. *Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*

Tridhonanto, Al. (2013). *Pola Asuh Kreatif.* Jakarta: Beranda Agency
Elex Media Kompetindo, Jakarta

**Lampiran**

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 04 April 2016 bertempat di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 10, dengam alamat di jl. Garunggang Kulon No. 431/65 kota Bandung dengan narasumber Drs. Imas Maesaroh selaku kepala sekolah TK Aisyah dan Kurnia Utami selaku pengajar di TK Aisyiyah, menghasilkan wawancara yang diuraikan sebagai berikut:

Wawancara dengan kepala sekolah

Pertanyaan: Bagaimana metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini?

Jawaban: Karena pembelajaran di TK untuk anak anak dan karakteristik anak adalah aktif, maka harus dibedakan pembelajaran pada anak usia dini dan anak yang sudah dewasa, dengan memberikan pengajaran yang atraktif belajar sambil bermain agar pembelajaran yang diberikan mudah untuk di ingat.

Pertanyaan: Materi pembelajaran apa saja yang bisa disampaikan dengan metode belajar sambil bermain?

Jawaban: semua materi pembelajaran bisa disampaikan dengan metode belajar sambil bermain.

Pertanyaan: Media dan apa saja yang digunakan untuk pembelajaran kepada anak usia dini?

Jawaban: dengan media berupa bentuk balok yang dapat disusun agar memperkenalkan bentuk bentuk geometris kepada anak dan untuk melatih daya imajinatif anak

Pertanyaan: Apa alasan orang tua menyekolahkan anaknya ke TK atau PAUD?

Jawaban: Orang tua menginginkan pendidikan yang memadai untuk anak usia dini sehingga karaktek dan kepribadian anak terbentuk ke arah yang positif.

Pertanyaan: Bagaimana karakteristik anak dan kebiasaan anak saat ini?

Jawaban: Karakter anak sangat ditentukan oleh lingkungannya entah dari lingkungan keluarga atau lingkungan bermainnya. Kebiasaan anak menggunakan gadget di usia dini sudah menjadi hal yang biasa dan akan berdampak pada kepribadian dan mental anak menjadi kurang dalam bersosialisasi dan peduli terhadap orang lain karena sibuk memainkan gadgetnya.

Pertanyaan: Pentingnya bagi anak untuk berdoa dan menghafal doa?

Jawaban: dengan berdoa anak akan terbiasa berdoa karea dijelaskan dalam agama islam, setiap aktifitas yang akan dilakukan dari mulai belajar dan apapun yang akan dilakukan minimal mengucap bislmillah, karena dengan terbiasa sejak kecil berdoa akan berdampak positif bagi anak.

Pertanyaan: Doa- doa apasaja yang diajarkan pada anak usia dini?

Jawaban: Doa sehari hari yang ada dalam aktifitas anak usia dini seperti doa makan, doa belajar, doa ke kamar mandi, dll.

Berikut Dokumentasi foto dari hasil observasi di TK Aisyiyah:



Kepala sekolah TK Aisyiyah



Proses belajar mengajar di TK Aisyiyah



Mengajarkan tata cara sholat



Anak di TK Aisyiyah sedang bermain

**Kosakata/Glossary**

| | |
|---|---|
| *Digital:* | Digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner) |
| *e-learning :* | Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran |
| *Fullscreen:* | Menampilkan halaman secara penuh pada layar monitor |
| *Gadget :* | Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus |
| *Golden Age :* | Masa keemasan, mas potensial dalam belajar |
| *Interface:* | Layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi |
| *Landscape :* | Bentang alam atau kenampakan di atas permukaan bumi termasuk komponen penyusun hasil kegiatan dan pengaruh manusia |
| *Tracker :* | Adalah suatu server yang bertugas untuk membantu komunikasi dan pertukaran data diantara peer. Juga menyediakan informasi mengenai peer yang terhubung |