
EFEKTIFITAS METODE BERCEKITA DENGAN MEDIA BERBASIS DIGITAL PADA ANAK USIA DINI DI ERA INDUSTRI 4.0

Eriqa Pratiwi

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

Eriqa.pratiwi@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Anak merupakan bagian dari perkembangan pada zaman revolusi industri 4.0. Berbagai survei dan penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa tren saat ini anak telah mengenal berbagai macam produk teknologi. Anak usia dini khususnya di Indonesia telah mencapai titik kritis dalam hal penggunaan *gadget* (HP). penggunaan media digital bagi anak usia dini yang tanpa kontrol dari orang tua akan menyebabkan perkembangan anak berjalan ditempat bahkan mengalami kemunduran. Metode bercerita merupakan salah satu kegiatan efektif penanaman sikap prososial serta mengembangkan imajinasi anak. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media berbasis digital sebagai sarana penyampaian isi cerita. Metode bercerita dengan media digital menjadi solusi yang tepat karena orangtua dan guru dengan mudah dapat mengakses melalui gadget maupun tablet PC. Penelitian ini bertujuan untuk: a) mengetahui efektifitas penggunaan metode bercerita dengan media digital terhadap perkembangan anak pada pendidikan keluarga, b) mengetahui efektifitas penggunaan metode bercerita dengan media digital dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD, c) jenis media digital apa yang paling efektif digunakan oleh orang tua dan lembaga PAUD sebagai sarana penunjang perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Penelitian ini merupakan penelitian terdahulu mengenai Efektifitas metode bercerita dengan media berbasis digital pada anak usia dini di era industri 4.0.

Kata kunci: anak, metode bercerita, media digital, revolusi industry 4.0

Abstract

Children are part of the development of the industrial revolution 4.0. Previous surveys and studies have shown the current trend of children have known with various kinds of technology products. Early childhood, especially in Indonesia, has reached a tipping point in terms of the use of gadgets (Hand Phone). The use of digital media for early childhood without control from parents will cause the child's development stuck and decline. The method of storytelling is one of the effective activities of inculcating pro-social attitudes and developing children's imagination. Therefore the need for the development of digital-based media as the medium of delivering the content of the story. This research aims to: a) know the activities of parents when using the method of storytelling with digital media on children's development, b) know the effectiveness of using the method of storytelling with digital media in the learning process at PAUD institutions, c) what types of digital media are most effectively used by parents and PAUD as a means of supporting child development. This research use literature study method, this study is a previous study of the method of storytelling with digital-based media in early childhood in the industrial era 4.0.

Keywords: children, storytelling method, digital media, industrialrevolution 4.0

1. PENDAHULUAN

Revolusi industri merupakan perubahan besar dan radikal terhadap cara manusia memproduksi barang. Perubahan besar ini tercatat sudah terjadi tiga kali dan saat ini memasuki Era Revolusi Industri 4.0, dimana terjadi perubahan besar-besaran melalui kemajuan teknologi yang ditandai hadirnya kecerdasan buatan dan era digital di berbagai bidang. Perubahan era ini memiliki dampak hampir di seluruh aspek kehidupan manusia, baik aspek ekonomi, politik, pendidikan, bahkan militer dan budaya tak luput juga aspek individu atau kepribadian. Perubahan ini tidak hanya terjadi pada kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga terjadi pada anak usia dini.

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa dimana menjadi tumpuan masa depan bangsa. Di Indonesia khususnya pada era revolusi industri 4.0 ini, anak usia

dini berhadapan dengan tantangan-tantangan yang unik dan bervariasi. Anak usia dini sudah tidak asing lagi dengan dunia digital sehingga terbiasa berada dalam arus informasi dan penggunaan produk-produk hasil teknologi. Dunia digital yang paling erat yaitu penggunaan *hanphone* atau *gadget* dalam kehidupan sehari-hari anak yang berdampak pada perkembangan kepribadian, sosial dan emosional, kognitif, bahasa, motorik bahkan cara belajar anak. Kebiasaan membacakan bercerita menghilang seiring perubahan gaya hidup masyarakat modern Indonesia. Anak usia dini di era revolusi industri 4.0 khususnya di Indonesia telah mencapai titik kritis dalam hal penggunaan *gadget* (HP). Penggunaan media digital bagi anak usia dini yang tanpa kontrol dari orang tua dapat menyebabkan munculnya sikap negatif antara lain kecanduan *gawai/gadget*, *cyber bullying*, kecenderungan menggunakan bahasa digital (bahasa dalam video atau *game*) yang kaku atau bahkan turunnya moral dan akhlak anak. Kesiapan anak usia dini menjadi generasi yang siap menghadapi kondisi digital ini dibutuhkan dukungan berbagai pihak secara sinergis, termasuk di dalamnya peran guru dan orangtua.

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang sangat banyak. Salah satu warisan nenek moyang dalam menjaga kearifan lokal yaitu melalui kegiatan bercerita. Bercerita merupakan salah satu bentuk penyampaian pesan-pesan kepada orang lain termasuk pada anak usia dini. Terdapat berbagai variasi bentuk cerita asli Indonesia yang rekreatif, edukatif, dan inspiratif. Pada Era digital saat ini, bercerita kepada anak usia dini dalam bentuk dongeng, cerita epos, legenda, dan fabel telah jarang dilakukan oleh orang tua dan guru di lembaga PAUD. Anak usia dini cenderung mendengarkan cerita pasif dari media digital (*gadget*)

Penggunaan media digital untuk kegiatan bercerita bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini. Caranya adalah dengan menginternalisasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran PAUD yang dikemas dalam metode bercerita dengan media digital hal serupa dapat pula dilakukan oleh orangtua di rumah. Sehingga menghasilkan kesesuaian tema yang akulturatif dengan bermuatan lokal. Tujuan pembelajaran selain kesesuaian dengan tema tetapi juga dirancang dan dilakukan untuk peserta didik mengenal budaya-budaya lokal yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari (Nuraini, 2013).

Melalui kegiatan bercerita dengan media digital maka diharapkan anak dapat mulai memahami dan meneladani kearifan masyarakatnya. Berdasarkan masalah yang dikaji tersebut maka gagasan penelitian ini bertujuan untuk: a) mengetahui efektifitas penggunaan metode bercerita dengan media digital terhadap perkembangan anak pada pendidikan keluarga, b) mengetahui efektifitas penggunaan metode bercerita dengan media digital dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD, c) jenis media digital apa yang paling efektif digunakan oleh orang tua dan lembaga PAUD sebagai sarana penunjang perkembangan anak.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 “ Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang berada pada masa prasekolah yang sering disebut Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)”. Masa prasekolah ini merupakan waktu yang terbaik bagi anak untuk mengembangkan kepribadian, sosial dan emosional, kognitif, bahasa serta motorik. Cara belajar yang unik dan efektif seiring dengan perkembangan era revolusi 4.0, maka membutuhkan media yang dapat menjembatani antara orangtua atau guru dengan anak usia ini untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Salah satu cara yang digunakan adalah melalui metode bercerita dengan media berbasis digital, sehingga orang tua dan guru diharapkan mampu menjadi pendongeng kreatif.

Menurut Fadilah (2012) "bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat, tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi, atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan". Bercerita adalah salah satu metode dan teknik bermain yang banyak dipergunakan di berbagai lembaga PAUD sebagai sarana pengembangan bahasa yang dapat mengembangkan beberapa aspek lainnya, diantaranya fisik, kepribadian, sosial dan emosional, kognitif, bahkan merupakan salah satu cara belajar yang unik dan efektif. Metode bercerita dengan media digital menjadi solusi yang tepat karena orang tua dan guru dengan mudah dapat mengakses melalui *gadget* maupun tablet PC.

Tujuh elemen *digital storytelling* menurut Haryono, 2007: (1) Sudut pandang, (2) Sebuah pertanyaan dramatis, pertanyaan kunci yang membuat pendengar tetap fokus dan memperhatikan pada akhir cerita; (3) Konten emosional, isu serius untuk membuat cerita menjadi lebih menarik dan dihubungkan dengan pendengar. (4) Pemberian suara, (5) Kekuatan musik atau suara lain yang mendukung dan memperindah alur cerita. (6) Ekonomi, menggunakan cukup konten untuk menceritakan cerita tanpa penonton merasa bosan. (7) Pengaturan ritme digunakan ketika bercerita, cepat atau lambatnya cerita.

Menurut Bernard (2008) *digital storytelling* atau metode bercerita dengan media berbasis digital adalah aplikasi teknologi yang diatur dengan sedemikian rupa untuk membantu para guru dan orang tua dalam penggunaan teknologi secara produktif di kelas maupun di rumah mereka sehingga memungkinkan penggunaan *gadget* maupun tablet PC untuk menjadi pendongeng aktif dan kreatif.

Harapan dengan adanya media digital tersebut yang pertama dapat membantu orang tua dan guru untuk menyampaikan isi cerita kepada anak usia dini dengan cara yang lebih mudah dan praktis. Kedua Metode bercerita melalui media digital diharapkan dapat memberikan hiburan sekaligus sarana pengenalan budaya Indonesia pada anak-anak. Ketiga, Melalui isi cerita yang disampaikan juga dapat menstimulus daya kreatif dan kritis pada anak dalam menghadapi sebuah permasalahan serta penanaman moral dan pengembangan aspek lain yaitu fisik, dan bahasa, Keempat, dengan adanya media digital ini dapat membiasakan anak Indonesia untuk gemar mendengarkan cerita sehingga mampu menceritakan kembali isi cerita kepada teman. Media ini diharapkan dapat membantu usaha penyelenggaraan kegiatan pengembang pendidikan anak usia dini di lingkungan lembaga PAUD maupun lingkungan keluarga.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah metode atau pendekatan kepustakaan (*library research*), Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2003:3). Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir:1988). Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan

budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono:2012). Maka pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelaah atau mengeksplorasi beberapa Jurnal, buku, dan dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) serta sumber-sumber data dan informasi lainnya yang dianggap relevan dengan penelitian atau kajian.

Metode penelitian kepustakaan ini digunakan untuk menyusun konsep mengenai Efektifitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Industri 4.0 yang nantinya dapat digunakan sebagai pijakan dalam mengembangkan langkah-langkah praktis sebagai alternatif metode bercerita dengan media digital. Adapun langkah-langkah dalam penelitian kepustakaan menurut Kuhlthau (2002) adalah sebagai berikut : 1. Pemilihan topik 2. Eksplorasi informasi 3. Menentukan fokus penelitian 4. Pengumpulan sumber data 5. Persiapan penyajian data 6. Penyusunan laporan

Sumber data yang menjadi bahan pada penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih. Sumber data penelitian ini terdiri dari 5 buku dan 14 jurnal tentang Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah daftar check-list klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Analisis ini digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konteksnya (Krippendorff, 1993). Pada analisis ini akan dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relevan (Serbaguna, 2005). Sebagai upaya menjaga kekekalan proses pengkajian dan mencegah dan mengatasi mis – informasi (Kesalahan pengertian manusiawi yang bisa terjadi karena kekurangan penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan memperhatikan komentar orangtua dan guru, serta melihat langsung proses dan hasil dari kegiatan bercerita dengan media digital yang dilakukan oleh guru dan orangtua (Sutanto, 2005).

3. HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

- a. Efektifitas Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Digital Terhadap Perkembangan Anak Pada Pendidikan Keluarga
 - 1) Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Melissa dengan judul BUDAYA DIGITAL DAN PERUBAHAN KONSUMSI MEDIA MASYARAKAT penelitian tersebut menghasilkan fakta yang menyatakan bahwa teknologi media digital telah membudaya yang berkesinambungan. Hasil penelitian diatas dapat diartikan bahwa orang tua dan masyarakat telah banyak menggunakan media digital sebagai sarana memperlancar kepentingannya. Jika orang tua berkepentingan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak maka media digital dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menjembatani antara keinginan dengan ketersedianya media, media digital dapat menjadi sarana pengembang seluruh aspek perkembangan anak khususnya pada metode

bercerita yang diharapkan dapat menjadi sarana penanaman moral, dan karakter dengan cara adalah dengan menginternalisasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran PAUD di dalam keluarga.

- b. Efektifitas penggunaan metode bercerita dengan media digital dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD,
- 1) Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui *Digital Storytelling* Di Tk Apple Kids Salatiga yang dilakukan oleh Dwi Nami Karlina, yaitu menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak melalui digital *storytelling* di TK B Apple Kids Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak pada pratindakan sebesar 40%, meningkat menjadi 56,33% pada tindakan siklus I, dan mencapai 81,33% pada tindakan siklus II.
 - 2) Penelitian efektifitas penggunaan metode bercerita dengan media digital juga dilakukan oleh Ruyita dengan metode tindakan kelas, yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik yang dilakukan pada dua siklus dengan 10 pertemuan. Menggunakan instrumen data wawancara, observasi dan dokumentasi selama penelitian untuk reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan komik elektronik tematik dapat menjawab permasalahan keterampilan berbicara anak di TK Setia Budhi.
 - 3) Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Wulan pada tahun 2016 dengan judul Peningkatan Mengenal Kata Anak Melalui Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Visual dengan objek penelitian anak TK Perintis Tuna Bangsa Way Tebu di Lampung Barat terlihat peningkatan kemampuan mengenal kata meningkat dari 44% menjadi 83.3% pada siklus ke dua.
 - 4) PENERAPAN METODE BERCERITA DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK USIA DINI yang dilakukan oleh Limarga Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan kemampuan empati anak setelah diterapkan metode bercerita dengan media audio visual. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita dengan media audio visual efektif dalam meningkatkan kemampuan empati anak Kelompok A1 TK Santo Aloysius dan juga mengembangkan daya imajinasi anak, menciptakan situasi belajar yang menggembirakan. Peneliti merekomendasikan kepada guru agar secara konsisten menerapkan metode bercerita dengan media audio visual dalam rangka meningkatkan kemampuan empati anak dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
 - 5) PEMANFAATAN DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD yang dilakukan oleh Prananta dkk , hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Guru harus memiliki keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan yaitu berupa Digital Storytelling (DST). DST ini menggabungkan

seni bercerita dengan fitur multimedia. DST memiliki kelebihan yaitu, (1) DST dapat digunakan dalam beragam gaya belajar siswa; (2) DST dapat digunakan dalam beberapa bidang studi termasuk bahasa, ilmu sosial, seni, dan ilmu pengetahuan; (3) DST dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya DST maka dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tematik di SD. Berdasarkan beberapa kajian tersebut diatas dapat diketahui bahwa penggunaan metode bercerita menggunakan media digital dilingkungan lembaga PAUD sangat efektif.

c. Jenis Media Digital Apa Yang Paling Efektif Digunakan Oleh Orang Tua Dan Lembaga Paud Sebagai Sarana Penunjang Perkembangan Anak.

1) BUKU DIGITAL CERITA ANAK BERBASIS MOBILE yang di rancang oleh Didik Dwi Prasetya, dkk: Penyajian konten cerita ke dalam buku digital memiliki potensi strategis untuk didistribusikan secara luas dan menarik. buku digital cerita anak pada perangkat mobile dengan format EPUB. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development atau production, implementation atau delivery, dan evaluation*). Dengan Hasil validasi produk menyatakan bahwa buku digital yang dikembangkan sudah valid dengan nilai 87,5% (ahli materi) dan 91,25% (ahli media). Dengan buku digital cerita anak berbasis mobile dapat menjadi alternative media yang dapat digunakan oleh guru maupun orangtua untuk digunakan sebagai media bercerita dengan anak usia dini sehingga terjadi proses dongeng yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

2) DIGITAL STORYTELLING INTERAKTIF DAN MENGGEMBIRAKAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY dilakukan oleh Sukirman pada tahun 2016; dapat diketahui melalui hasil penelitian tersebut bahwa aktivitas mendongeng melalui konten digital (*digital storytelling*) menggunakan aplikasi AR lebih menarik dan menggembirakan bagi anak. Penelitian dilakukan dalam bentuk survey pada murid PAUD dan kelas 1 SD sebanyak 30 orang dan dongeng terbatas pada cerita binatang. Dari hasil pengamatan diperoleh bahwa 85% anak-anak lebih senang memperoleh dongeng melalui aplikasi AR dibanding cerita lisan. Sekitar 75% audiens juga lebih aktif saat aktivitas bercerita dilakukan. Kata kunci: storytelling, augmented reality, konten digital

Berdasarkan beberapa media yang dapat dijadikan sebagai media digital dapat metode bercerita memiliki keefektifan masing-masing dalam penggunaannya. Sehingga butuh ketelitian orang tua maupun guru dalam memilih media digital yang akan digunakan sebagai sarana pengembangan anak usia dini baik di lembaga PAUD maupun PAUD dalam keluarga.

4. PENUTUP

Simpulan

Ketika orang tua berkepentingan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak maka media digital dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menjembatani antara keinginan dengan ketersedianya media, media digital dapat menjadi sarana pengembang seluruh aspek perkembangan anak khususnya pada metode bercerita yang diharapkan dapat menjadi sarana penanaman moral, dan karakter dengan cara adalah dengan menginternalisasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran PAUD di dalam keluarga.

Berdasarkan beberapa kajian literatur dapat diketahui bahwa penggunaan metode bercerita menggunakan media digital di lingkungan lembaga PAUD sangat efektif digunakan sebagai sarana pengembang semua aspek pengembangan anak usia dini.

Berdasarkan beberapa media yang dapat dijadikan sebagai media digital dapat metode bercerita memiliki keefektifan masing-masing dalam penggunaannya. Sehingga butuh ketelitian orang tua maupun guru dalam memilih media digital yang akan digunakan sebagai sarana pengembangan anak usia dini baik di lembaga PAUD maupun PAUD dalam keluarga.

Saran

Kepada orang tua dan guru di lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan jeli dalam memilih media digital ketika akan melakukan kegiatan bercerita dengan anak usia dini yang akan digunakan sebagai sarana pengembangan anak usia dini baik di lembaga PAUD maupun PAUD dalam keluarga karena setiap media terutama media digital memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta PT Rineka Cipta.
- Bernard, Robin R. (2008). *Digital storytelling: A Powerful Technology Tool For the 21st Century Classroom*.
- Fadilah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Handoko. 2018. *Gangguan berbicara*. 5(2), 1–10. Online: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30820.17285>
- Haryono, Arif dkk. 2007. *Teknik Pembuatan Presentasi Menggunakan Power Point & SWISHmax*. Informatika: Bandung.
- Krippendoff, Klaus. 1993. *Analisis Isi: Pengantar Teori dan Metodologi*. Jakarta: Citra Niaga Rajawali Press.
- Limarga. 2017. *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*. Vol.3 | No.1 | April 2017 Tunas Siliwangi Halaman 86 – 104 86.
- Melissa. 2015. *Budaya Digital Dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat*. Jurnal Publikasi.
- Nuraini. 2013. *Mengembangkan Pendidikan Nilai Budi Pekerti Pada Pendidikan Anak Usia Dini: Mengedepankan Kearifan Budaya Lokal*. Kudus: Universitas Muria Kudus (Online) www.eprints.umk.ac.id Diakses pada 6 Desember 2013.

- Prananta.2017. *Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di Sd* .
Jurnal Publikasi Univesitas Negeri Malang.
- Prasetya. 2016. *Buku Digital Cerita Anak Berbasis Mobile*. TEKNO, Vol 26 September 2016,
ISSN : 1693-8739
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sukirman. 2016. *Digital Storytelling Interaktif Dan Menggembirakan Menggunakan Augmented
Reality*. Jurnal Publikasi
- Undang-undang Sisdiknas tahun .2003.
- Zed, Mestika 2003. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia