p-ISSN 2338-980X *Elementary School 7 (2020) 124-131* e-ISSN 2502-4264
Volume 7 nomor 1 Januari 2020

PENGEMBANGAN MEDIA BK INTERAKTIF BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER PADA SISWA SD

Herwinda Putri Daniswari* dan Drajat Edy Kurniawan
Universitas PGRI Yogyakarta

Diterima: 25 November 2019. Disetujui: 28 Desember 2019. Dipublikasikan: Januari 2020

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk dalam bentuk Media Bimbingan dan Konseling Interaktif berbasis Macromedia Flash untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya memberikan layanan Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan media interaktif untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D. Secara operasional, langkah-langkah penelitian R&D dijelaskan dalam tiga tahap, yaitu tahap survei, tahap pengembangan model, dan tahap pengujian model. Pada tahap awal survei dilakukan yang berguna untuk (1) mengidentifikasi ruang lingkup masalah; (2) mengidentifikasi bidang layanan bimbingan dan konseling. Tahap kedua adalah tahap pengembangan dan pengujian media. Tahap ketiga adalah tahap uji validasi produk. Pada tahap ini pengujian panduan interaktif dan media konseling menggunakan macromedia flash dilakukan untuk siswa sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini adalah dalam bentuk produk-produk Interaktif Media Bimbingan dan Konseling Interaktif berbasis Macromedia untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Media Bimbingan dan Konseling Interaktif, Macromedia Flash, Nilai Karakter

Abstract

The purpose of this study was to produce a product in the form of Macromedia Flash-based Interactive Guidance and Counseling Media to Embed Character Values in Elementary Students. This research is motivated by the importance of providing Guidance and Counseling services by using interactive media to instill character values in elementary students. The method used in this research is R&D. Operationally the R&D research steps are described in three stages, namely the survey stage, the model development stage, and the model testing stage. In the initial stage a survey was conducted which was useful to (1) identify the scope of the problem; (2) identify areas of guidance and counseling services. The second stage is the stage of media development and testing. The third stage is the product validation test stage. At this stage the testing of interactive guidance and counseling media using macromedia flash was conducted for elementary school students. The results of this study are in the form of Macromedia Flash-based Interactive Guidance and Counseling Media products to Embed Character Values in Elementary Students.

Keyword : Interactive Guidance and Counseling Media, Macromedia Flash, Character Values

***Alamat Korespondensi**
Universitas PGRI Yogyakarta
herwinda@upy.ac.id dan drajat@upy.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana dalam menanamkan nilai-nilai sehingga terinternalisasi dalam diri peserta didik yang mendorong terwujudnya perilaku yang baik, sedangkan menurut Lickona (2004) pendidikan karakter adalah usaha untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika. Usia anak-anak merupakan usia emas dalam mengembangkan potensi serta penting dalam pembentukan karakter. Banyak pakar mengatakan bahwa kegagalan penanaman karakter sejak usia dini, akan membentuk pribadi yang bermasalah dimasa dewasa. Oleh karena itu pendidikan karakter harus dilakukan sedini mungkin.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan karakter belum terlaksana dengan baik. Kasus gagalnya pendidikan karakter pada anak masih banyak terlihat. Data KPAI siswa sebagai pelaku tawuran mengalami peningkatan, pada tahun 2014 ada 46 kasus dan tahun 2015 mencapai 103. Selain itu ditemukan juga salah satu kasus yaitu tepatnya tanggal 8 Juni 2016 dua pasang siswa SD dipergoki (bermesraan) oleh petugas satpol PP di taman Kabupaten Lumajang Jawa Timur.

Sebagian besar kasus tersebut disebabkan oleh gagalnya penanaman nilai-nilai karakter. Pelaksanaan pendidikan karakter harus melibatkan semua komponen di lingkungan. Lingkungan sekolah berperan penting dan aktif dalam pelaksanaan pendidikan karakter, tidak terkecuali konselor atau guru BK. Konselor diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi dan bakatnya dengan menenamkan nilai-nilai karakter agar nantinya menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter. Hal tersebut dipertegas dengan Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan dasar dan Menengah. Menurut Permendikbud 111 Tahun 2014 Pasal 10 ayat 1 "Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling pada SD/MI atau yang sederajat dilakukan oleh Konselor atau guru BK".

Mengacu pada hal tersebut sejatinya layanan BK di sekolah dasar dilakukan oleh konselor. Akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa belum ada guru BK / Konselor di tingkat Sekolah Dasar, sehingga guru kelas yang berperan untuk merangkap menjadi guru BK. Realita tersebut berdampak tidak optimalnya pemberian layanan BK di sekolah dasar. Selain banyaknya tugas yang harus diampu oleh guru kelas, kendala yang menghambat pemberian layanan BK yaitu belum dilaksanakannya layanan BK menggunakan media yang interaktif. Menurut Barus (2011:2) terdapat beberapa kendala/hambatan pelaksanaan layanan BK di SD diantaranya yaitu ketiadaan sarana pelayanan bimbingan klasikal serta belum adanya media penyajian yang praktis, dan mudah digunakan oleh guru kelas.

Oleh karena itu perlu dikembangkan media yang interaktif dalam penyampaian layanan BK. Salah satu program untuk membuat media interaktif yaitu dengan aplikasi *macromedia flash*. Melalui *Macromedia Flash*, guru bisa memberikan layanan BK dengan mudah khususnya materi nilai karakter yang akan ditanamkan kepada siswa. Tampilan menarik membuat siswa antusias menerima layanan, karena anak usia SD akan lebih mudah menerima materi dengan tampilan serta animasi yang menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Bagi Guru Kelas Untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Pada Siswa SD**.** Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa Media Bimbingan dan Konseling

Interaktif berbasis *Macromedia Flash* untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter Pada Siswa SD. Luaran yang akan dihasilkan dari penelitian ini ada dua luaran yaitu 1) **publikasi ilmiah** dalam jurnal lokal "*ELEMENTARY SCHOOL*" Universitas PGRI Yogyakarta ISSN p-2338-980X || e-2502-4264, 2) **produk** berupa *Compact Disk* (CD) media bimbingan dan konseling interaktif menggunakan *macromedia flash*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pendekatan *research and development* menurut Borg & Gall (1979 : 624) yang mendefinisikan penelitian pengembangan pendidikan sebagai "*a process used to develop and validate educational products*". Langkah-langkah pengembangan media mengunakan model pengulangan atau siklus berdasarkan kajian yang ditemukan kemudian dikembangkan suatu produk. Secara operasional langkah-langkah penelitian diatas dijabarkan dalam tiga tahap, yaitu tahap prasurvai, tahap pengembangan model, dan tahap pengujian model.

Tahapan Penelitian

Pada tahap awal dilakukan prasurvei yang berguna untuk (1) mengidentifikasi ruang lingkup permasalahan; (2) mengidentifikasi bidang layanan bimbingan dan konseling. Proses pengidentifikasian dilakukan melalui studi literature/pustaka dan *Focus Group Discussion* (FGD). Hasil prasurvai digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan media bimbingan dan konseling interaktif menggunakan macromedia flash bagi siswa sekolah dasar.

Tahap kedua adalah tahap pengembangan dan uji coba media. Pada tahap ini, peneliti mencoba membuat media bimbingan dan konseling interaktif menggunakan *macromedia flash* bagi siswa sekolah dasar. Dalam proses pembuatan media terdiri dari tiga langkah, yaitu 1) penentuan bidang layanan bimbingan dan konseling, 2) pemetaan materi layanan bimbingan dan konseling, 3) penyusunan materi untuk dikemas di dalam media BK menggunakan *macromedia flash*.

Tahap ketiga adalah tahap uji validasi produk. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap draft media bimbingan dan konseling interaktif menggunakan macromedia flash bagi siswa sekolah dasar. Validasi dilakukan dengan dua cara, yaitu validasi isi (*content validity*) dan validasi berdasarkan kriteria (*criterion-related validity)*. Validasi isi ialah validasi yang diestimasi lewat pengujian isi dengan analisis rasional oleh *professional judgement*. Tujuan validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian materi yang sudah dikemas dalam media bimbingan dan konseling menggunakan *macromedia flash*. Sedangkan validasi berdasarkan kriteria adalah validasi yang menghendaki tersedianya kriteria eksternal yang dapat dijadikan sebagai dasar pengajuan skor alat ukur. Validasi kriteria didasarkan pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan media tersebut.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tamansari II dengan melibatkan 10 Guru kelas untuk dijadikan sebagai subjek ujicoba. Dalam penelitian ini yang diukur atau diamati adalah penguasaan konsep dan materi 18 nilai-nilai karakter yang disampaikan menggunakan media BK interaktif.

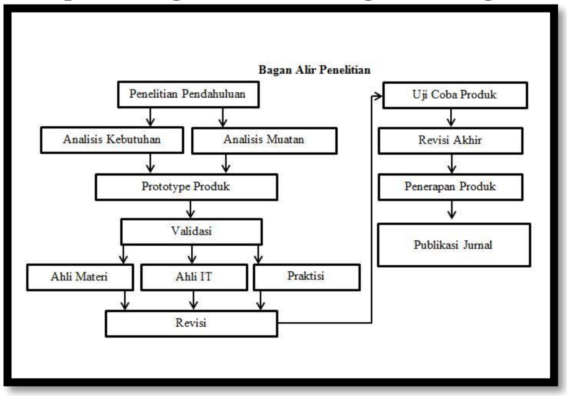
Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini mengukur pemahaman siswa mengenai nilai-nilai karakter menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket yang digunakan berupa angket *pretest* dan *postest*. *Pretest* dan *postest* dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai nilai-nilai

karakter sebelum dan sesudah menggunakan media bimbingan dan konseling interaktif dengan *macromedia flash*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil pemahaman, sikap dan perilaku mahasiswa. Untuk menganalisis data dalam penelitian digunakan teknik analisis data yang terdiri dari teknik analisis diskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk mendiskripsikan validasi media bimbingan dan konseling interaktif menggunakan *macromedia flash* bagi siswa sekolah dasar. Data hasil validasi selanjutnya di kategorikan dalam skala likert dengan lima kriteria, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang baik.



HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang telah dilakukan. Terdapat 3 tahapan penelitian yang dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data.

Tahap Persiapan

Tujuan tahap ini adalah untuk mempersiapkan perangkat penelitian setelah menganalisis permasalahan yang terdapat ditempat penelitian. Kegiatan pada tahap ini meliputi analisis konsep nilai-nilai karakter, penyusunan instrumen penelitian dan penyusunan media yang akan dikembangkan. Uraian tahap persiapan ini dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Analisis konsep nilai karakter
   Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain pendidikan karakter mengajarkan anak didik berpikir cerdas, mengaktivasi otak tengah secara alami. Beberapa nilai nilai karakter yang dapat ditanamkan kepada peserta didik diantaranya yaitu karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demikratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai presetasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggungjawab.
2. Penyusunan Instrumen Penelitian
   Instrumen penelitian yang dibuat yaitu instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna media. Validator untuk ahli materi dalam penelitian ini yaitu Eko Perianto, M.Si dan Arum Setiowati, M.Pd. Kedua validator tersebut adalah dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Sementara itu, validator untuk ahli medianya yaitu Hengky Yudha Barnaba, M.Pd dan Urip Muhayat Wiji Wahyudi, M.Pd. Kedua validator tersebut adalah dosen media Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selanjutnya, untuk validator ahli pengguna media yaitu guru SD Negeri 2 Tamansari.
3. Penyusunan media
   Media yang dikembangkan disusun berdasarkan isi dan kebutuhan di lapangan. Media yang dikembangkan berupa media Bimbingan dan Konseling berbasis *macomedia flash* bagi guru kelas untuk menanamkan

nilai karakter pada siswa. Tujuan pengembangan media ini yaitu mengembangkan macromedia flash menjadi sebuah media yang dapat digunakan untuk membekali para guru kelas dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa. Proses penyusunan media melalui beberapa tahapan yaitu penyusunan materi, pembuatan media, dan uji ahli.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dilakukan dalam pelaporan kemajuan penelitian ini yaitu studi pendahuluan di tempat penelitian, dan uji coba lapangan awal. Berikut dipaparkan rincian tahap pelaksanaan penelitian :

1. Studi pendahuluan
   Kegiatan studi pendahuluan, dilaksanakan peneliti untuk mengetahui kondisi riil di lapangan yang dijadikan sebagai tempat penelitian. Penelitian ini mengambil tempat di SDN II Tamansari. Instrumen yang digunakan untuk studi pendahuluan yaitu pedoman wawancara dan pedoman observasi. Tujuan studi pendahuluan ini yaitu agar peneliti memiliki gambaran mengenai cara guru kelas menggunakan media dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa.
2. Uji coba lapangan awal
   Uji coba lapangan awal bertujuan untuk menguji isi materi atau informasi yang akan dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan apakah sudah layak dikombinasikan ke dalam media ataukah belum. Uji coba ini melibatkan pihak lain yaitu ahli materi. Ahli materi yang dilibatkan yaitu dua dosen bimbingan dan konseling yang mengampu mata kuliah bimbingan konseling di sekolah dasar.

4.3 Tahap Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini memiliki beberapa sub tahapan yang dapat dijabarkan. Penjabaran dari sub tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Uji kelayakan instrumen penelitian
   Instrumen dari penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara, pedoman observasi dan lembar validasi ahli. Uji kelayakan digunakan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan digunakan untuk penelitian. Uji kelayakan instrumen dilakukan dengan menggunakan *expert judgement* seorang ahli bimbingan dan konseling yang mengampu matakuliah BK di TK dan SD yaitu Drs. Makin,M.Pd. Hasil uji kelayakan instrumen yaitu semua instrumen dinyatakan layak digunakan untuk penelitian.
2. Studi Pendahuluan
   Studi pendahuluan dilaksanakan guna mengetahui kondisi realita di lapangan kaitannya dengan permasalahan penelitian.Kegiatan studi pendahuluan dilakukan peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara dan pedoman observasi.Wawancara dilaksanakan dengan mewawancarai dua guru kelas SD Negeri II Tamansari.Hasil wawancara diperoleh keterangan bahwa di SD tempat penelitian belum memiliki guru BK yang bertugas memberikan layanan Bimbingan dan Konseling. Kegiatan yang bersifat ke BKan biasanya dilakukan oleh guru kelas dengan proses yang alakadarnya. Menurut keterangan dari guru tersebut, proses penyampaian pendidikan karakter sudah di inklud kan dengan matapelajaran akan tetapi respon siswa kurang begitu bagus sehingga butuh media khusus yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa.

Selanjutnya, hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan Bimbingan dan Konseling tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya. Selain itu penerapan pendidikan karakter kurang direspon oleh siswa dan belum menggunakan media dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa.Data dari hasil observasi membuktikan bahwa perlu dikembangkan suatu media yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa.Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti yaitu menyusun materi yang berkaitan dengan pendidikan karakter dengan memuat nilai-nilai karakter bagi siswa.(Bukti terlampir)

3. Uji kelayakan materi

Materi dalam penelitian ini berisi pendidikan karakter dan nilai-nilai karakter yang akan ditanamkan pada siswa sekolah dasar. Sebelum disajikan dalam bentuk media, materi harus diuji kelayakannya terlebih dahulu.Instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan materi yaitu lembar validasi ahli materi yang sudah diuji kelayakannya.Uji kelayakan materi dilakukan oleh ahli yang memiliki keahlian di bidang bimbingan dan konseling pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Uji kelayakan materi dilakukan dengan melibatkan dua dosen bimbingan dan konseling yang mengampu matakuliah Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar. Kedua dosen tersebut yaitu Eko Perianto, M.Si dan Arum Setiowati, M.Pd.

Berdasarkan hasil penilaian dari lembar uji ahli materi diperoleh skor total dari ahli materi I (Eko Perianto, M.Si) yaitu sebesar 78 dan ahli materi II (Arum Setiowati, M.Pd) sebesar 83, nilai tersebut tergolong dalam kriteria sangat valid. Selain hasil penilaian kuantitatif dari instrumen, diperoleh penilaian secara deskriptif berupa saran dari kedua ahli. Saran yang diperoleh dari ahli yakni diperlukan adanya beberapa perbaikan penggunaan kalimat agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian pada instrumen uji ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah layak untuk dimasukkan ke dalam media interaktif.(Bukti terlampir)

4. Uji Kelayakan media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media bimbingan dan konseling berbasis *macromedia flash*.Sebelum disajikan dalam bentuk media interaktif, media harus diuji kelayakannya terlebih dahulu untuk menilai apakah media tersebut layak ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar.Media yang dibuat berupa *prototype* yang perlu mendapatkan masukan dari ahli media. Uji Ahli media dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar. Uji kelayakan media melibatkan dua dosen yang mengampu matakuliah pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar. Kedua dosen tersebut adalah Hengky Yudha Barnaba, M,Pd dan Urip Muhayat Wiji Wahyudi, M.Pd.

Berdasarkan hasil penilaian dari lembar uji ahli media diperoleh skor yang cukup baik dari ahli media I (Hengky Yudha Barnaba, M,Pd) dan ahli media II (Urip Muhayat Wiji Wahyudi, M.Pd.), nilai tersebut tergolong dalam kriteria sangat valid. Selain hasil penilaian kuantitatif dari instrumen, diperoleh penilaian secara deskriptif berupa saran dari kedua ahli. Saran yang diperoleh dari ahli yakni media sudah layak dan menarik

digunakan untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian pada instrumen uji ahli media dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sudah layak ditujukan untuk siswa sekolah dasar (Bukti terlampir)

5. Uji Lapangan Media (Uji Pengguna Media)

   Media yang sudah lulus uji kelayakan selanjutnya diuji cobakan di lapangan. Lapangan yang menjadi setting penelitian ini adalah SD Negeri Tamansari II.Pelaksanaan uji lapangan media atau juga bisa disebut dengan uji kepada pengguna media ini dimaksudkan untuk menguji apakah media sudah tepat sasaran dan layak digunakan ataukah belum.Subyek yang menjadi sasaran dalam uji lapangan media ini adalah guru di SD Negeri Tamansari II.Berdasarkan penilaian dari uji lapangan media yaitu, media yang dibuat layak digunakan tanpa revisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Bimbingan Dan Konseling Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Bagi Guru Kelas Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa SD sudah layak untukdigunakan.(Bukti terlampir).

Luaran yang dicapai

Adapun luaran penelitian yang telah dicapai penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Luaran Penelitian

No	Jenis Luaran	Wajib	Tambahan	Indikator Capaian
1	Artikel ilmiah dimuat di Jurnal Nasional Elementary School ISSN p-2338-980X ‖ e-2502-4264	√		*Accepted*
2	Produk berupa media bimbingan dan konseling interaktif berbasis *macromedia flash* dalam bentuk CD (*Compact Disk)*	√		CD *(Compact Disk)*

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan diantaranya

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media interaktif berbasis *Macromedia Flash* bagi guru kelas untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa SD
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif layak dan tepat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar

Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya guna diuji keefektifannya agar membuktikan apakah ada peningkatan atau perubahan dalam karakter siswa dengan menggunakan media interaktif tersebut. Selain itu penelitian ini dapat digunakan di sekolah yang berbeda namun dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan di sekolah yang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Andi. 2004. *Panduan Aplikasi Desain Web dengan Macromedia Dreamweaver MX*. Wahana Komputer: Semarang.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Barus. 2011.Analisis Kinerja Reksadana menggunakan Metode Sharpe dan Treynor.*Jurnal*:Universitas Diponegoro

Borg, W.R., Gall, M. D., Gall. J. P. 2003. *Educational Research : An Introduction*. New York: Pearson Education, Inc.

Hamalik, Oemar ,2002 *Psikologi Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Al-gensindo

Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan PendidikanKarakter*. Jakarta: Kemendiknas

Koesoema, Doni A. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. cet I. Jakarta: Grasindo

Lickona, Thomas. 2004. *Educating for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

Madcoms.2008. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Surakarta: Universitas Terbuka.

Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

Prasetyo, Dimas Arno. 2006. *Panduan Praktis Menggunkan Macromedia Flash*.Jakarta: PT Ercontara Rajawali.

Sujiono,Bambang Dan Yuliani Nurani Sujiono .2005. *Menu Pembelajaran AnakUsia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.

Wirawan, Istiono. 2006. *Education Game with flash 8.0*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.