

MEMBANGUN KOMUNIKASI POSITIF ORANGTUA DENGAN ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL

Elok Royya Algadry¹⁾, Dwi Prasetiawati²⁾, Mila Karmila³⁾

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email: ummubatul1979@gmail.com

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email: duik_pdh@yahoo.com

³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
email: miladiaz1421@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Alburhan Semarang. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologis deskriptif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki perbedaan antara orang tua yang memiliki pendidikan tinggi dan orang tua yang berpendidikan rendah, Mayoritas orang tua yang memiliki pendidikan tinggi cenderung menemukan cara-cara yang menarik untuk mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu dengan mengarahkan anak untuk membuka konten yang bermanfaat bagi pembelajaran anak dan menerapkan batas durasi serta aturan-aturan bagian anak dalam bermain gadget sehingga dapat menstimulus kemampuan literasi dan menambah pengetahuan anak prasekolah. Sedangkan orang tua yang memiliki pendidikan rendah cenderung mengalami hambatan dalam menemukan cara-cara yang menarik untuk mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini, sehingga membuat anak-anak mulai mengakses konten-konten negatif yang kurang bermanfaat bagi pembelajarannya. Faktor pendukung peran orang tua yaitu pengetahuan orang tua mengenai dampak penggunaan gadget bagian anak usia dini. Faktor penghambat peran orang tua yaitu beresal dari kendala orang tua. Kendala orang tua lebih kepada keterbatasan waktu untuk terlibat bersama anak.

Kata kunci: Peran Orang tua, mendampingi, Anak Usia Dini, Gadget.

Abstract

This study aims to understand the role of parents in assisting the use of gadgets in early childhood at Aludhan Paud Semarang. The method in this research is descriptive qualitative phenomenology. Data collection methods in this study used interviews and observations. The results of this study indicate that the role of parents in assisting the use of gadgets in early childhood has a difference between parents who have higher education and parents who have less education, the majority of parents who have higher education tend to find interesting ways to accompany the use of gadgets in early childhood that is by participating in playing gadgets with children by directing children to open content that is useful for

children's learning and applying duration restrictions and rules for children in playing gadgets so as to stimulate literacy skills and increase the knowledge of preschoolers. While parents who have low education tend to experience obstacles in finding interesting ways to assist the use of gadgets in early childhood, so that children begin to access negative content that is less useful for learning. Supporting factors for the role of parents is the knowledge of parents about the impact of the use of gadgets for early childhood. Inhibiting the role of parents is derived from parental constraints. The constraints of parents are more on the limited time to engage with children.

Keywords: *The Roles of Parents, Accompanying, Early Childhood, Gadgets*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah terbukti dengan makin beragamnya jenis gadget dengan berbagai merk dan tipe yang tersebar luas di wilayah Indonesia. Hasil yang diperoleh dari survei diketahui bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia sudah menggunakan gadget. Apalagi melihat harga gadget yang saat ini relatif murah dengan fitur yang lengkap. Fitur yang sangat banyak dari gadget ini, menjadi salah satu alasan orang membeli gadget, karena gadget dapat digunakan untuk menambah informasi dan sebagai hiburan.

Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung. Tuntutan zaman dan banyaknya manfaat dari gadget membuat banyak orang tua yang sudah mulai mengenalkan gadget sejak usia dini. Saat ini kita dapat melihat secara langsung bahwa banyak anak usia dibawah usia 6 tahun sudah pandai menggunakan gadget. Pada umumnya, anak-anak menggunakan gadget untuk menonton video dan bermain games. Hal ini sesuai dengan hasil yang ditemukan oleh Kapersky Lab

bahwasanya anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya untuk menonton film, mendengarkan musik dan menjelajah media sosial selama mereka sedang liburan sekolah. Fachrizal (2018).

Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu : "Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan".

Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan

sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih belum stabil, penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Di zaman yang serba canggih, orangtua dituntut lebih intensif mengawasi anaknya dalam bermain smartphone atau gadget. Meski di satu sisi anak perlu melek teknologi, namun keranjang bermain gadget tanpa terkontrol bisa menjadi bumerang bagi sang anak. Sementara itu, pemerhati anak, Seto Mulyadi mengakui jika di era kemajuan teknologi seperti saat ini, tak bisa menghindarkan anak-anak untuk tidak menggunakan gadget. Namun, sebaiknya pemakaian itu dilakukan secara bersama-sama dan di bawah pengawasan orangtua.

"Kalau misalnya mau main HP ya sama ibu atau ayah. Misalnya anak mau tahu sejarah perang Diponegoro. Berlangsung tahun berapa? Presiden Amerika ke-35 siapa? mungkin itu bisa dicari bersama," kata Pria yang akrab disapa Kak Seto beliau menilai, pemberian gadget terhadap anak usia dini tanpa pendampingan adalah keputusan keliru dari para orangtua di era millennial. Sebab, mereka belum pantas menerima perangkat elektronik yang bisa membuatnya berselancar tanpa batas (unlimited) di dunia maya. "Kalau toh untuk tahap awal, HP sekadar untuk komunikasi saja. HP ya untuk telepon aja. Jadi, tidak usah yang terlalu canggih," ujar Kak Seto.

Dalam hal ini, Brooks (2011) mengungkapkan bahwa orangtua memberikan gadget kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orangtua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Namun menurut Santy dan Irtanti (2017) bahwa pola asuh

permissif yang digunakan oleh orangtua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkan. Sehingga anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (temper tantrum) untuk mendapatkan apa yang diinginkan (dalam irmayanti yuli 2018)

Prasanti (2016) mengungkapkan bahwa orangtua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui gadget serta ikut berinteraksi saat anak bermain gadget dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Warisyah (2015) yang menyebutkan bahwa Modelling yang tepat dari orangtua sangat dibutuhkan bagi penggunaan gadget pada anak prasekolah. Salah satu teori yang dikemukakan oleh John Locke bahwa modelling yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak, yakni bahwa anak-anak mempelajari apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitarnya (irmayanti yuli 2018).

Terkait uraian diatas, peneliti melakukan survei awal terhadap 6 ibu dan 3 ayah untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam survei awal ini mengatakan bahwa orangtua selalu mendampingi ketika anak sedang bermain gadget, namun pada praktiknya orangtua lebih sering membiarkan anak bermain gadget sendiri sedangkan orangtua melakukan pekerjaan yang lain. Berdasarkan uraian diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Alburhan Semarang.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif fenomenologis deskriptif. Teknik yang digunakan dalam memilih informan dalam

penelitian ini adalah qualitative snowball sampling (Creswell, 2015). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan bahan audiovisual. Sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan member check yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh oleh peneliti kepada informan pemberi data Sugiyono (2013). Kriteria informan untuk penelitian ini adalah: Kriteria informan dalam penelitian ini (a) orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu, (b) memiliki anak prasekolah yang menggunakan gadget, (c) tinggal bersama anaknya. Total Informan dalam penelitian ini berjumlah 12 orang yang terdiri dari 6 orang tua, sebagai berikut:

No	Informan	Status	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Alamat
1.	- ST - SF - R	- Ayah - Ibu	- 43 - 39	- SMP - SM - K	- Buruh Jahit - IRT	Semarang
2.	- DN - R	- Ayah	- 32	- S1 - SM	- Karyawan Swas	Semarang

	TL P	- Ibu	29	K	ta - IRT	
3.	- AK - IN - D	- Ayah - Ibu	- 37 - 34	- SLT - SLT - A	- Wira - swas - ta - IRT	Semarang
4.	- AH - M - MK - F	- Ayah - Ibu	- 43 - 35	- D3 - D3	- Pega - wai - Swas - ta - IRT	Semarang
5.	- BW - FN - W	- Ayah - Ibu	- 37 - 35	- S1 - S1	- BU - MN - IRT	Semarang
6.	- NA - S - GY - T	- Ayah - Ibu	- 37 - 37	- SMP - SM - A	- Satp - am - IRT	Semarang
7.	- RE - IS - W	- Ayah - Ibu	- 43 - 34	- SM - K - S1	- Swas - ta - IRT	Semarang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara terhadap 14 informan dalam penelitian ini tersaji dalam tabel sebagai berikut: Bentuk-bentuk perilaku pendampingan oleh orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Alburhan.

Ayah	Ibu
<ul style="list-style-type: none"> - Sesekali terlibat - sesekali mengajari anak cara mengoperasikan gadget - membantu anak mencari video di youtube - Sebagian besar ayah juga menerapkan batasan bermain gadget maksimal 30 hingga 60 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten-konten tertentu, melarang bermain gadget diluar rumah, 	<ul style="list-style-type: none"> - lebih sering terlibat bermain gadget bersama anak - ibu berpendidikan tinggi memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak seperti pengenalan kisah nabi dan Rosul melalui cerita kartun, mengenalkan lagu-lagu islami, mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan,

Faktor yang mendukung dan menghambat orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Alburhan

Ayah	Ibu
<ul style="list-style-type: none"> - Faktor yang menghambat kebanyakan ayah yaitu keterbatasan waktu ayah karena seluruh ayah selalu pergi bekerja. Sedangkan kendala anak yang rewel. Ayah juga merasa tidak perlu untuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Faktor yang menghambat kebanyakan ibu yaitu dalam hal mengerjakan pekerjaan rumah, perilaku temper tantrum pada anak, dan rendahnya tingkat pendidikan ibu.

<ul style="list-style-type: none"> mengurangi penggunaan gadget didepan anak. - memantau kegiatan anak dalam bermain gadget. 	<ul style="list-style-type: none"> belajar bahasa inggris, mengenal berbagai lagu anak-anak, menerapkan batasan durasi yaitu maksimal 30 hingga 60 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, meredupkan kecerahan layar gadget - ibu dengan tingkat pendidikan rendah cenderung membebaskan anak dan tidak menerapkan aturan.
--	---

<ul style="list-style-type: none"> selalu turut terlibat bersama anak. - Faktor yang mendukung sebagian ayah yaitu pengetahuan ayah mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Kesadaran ayah akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gadget. 	<ul style="list-style-type: none"> - Faktor yang mendukung sebagian ibu yaitu pengetahuan ibu mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Adanya kesadaran ibu akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gadget.
--	---

--	--

Dampak perilaku pendampingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Alburhan

Ayah	Ibu
<ul style="list-style-type: none"> - Perilaku kebanyakan anak dalam bermain gadget lebih kepada al positif, meskipun masih ada anak yang melihat dan bermain gadget kearah hal negatif. - Kegiatan kebanyakan anak saat memegang gadget yaitu bermain game dan membuka youtube yang bersifat edukatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Mayoritas anak dalam bermain gadget lebih kepada al positif seperti menghafal lagu dan cerita nabi, serta belajar membaca dan bercerita. Namun, terdapat pula anak yang bermain gadget kearah hal negatif. - Kegiatan kebanyakan anak saat memegang gadget yaitu bermain game dan membuka youtube yang bersifat edukatif

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat ini sedang melakukan aktivitas bersama anak dalam bermain gadget, seluruh ayah justru melakukan aktivitas lain seperti menonton televisi, bermain catur, mengobrol dengan tetangga, melakukan pekerjaan, dan sebagainya. Keterlibatan sebagian besar ibu yang berpendidikan yaitu berinteraksi dengan anak melalui kegiatan belajar mengajar antara ibu dan anak melalui video youtube atau dengan bermain game. Sedangkan hasil observasi pada ibu yang tidak berpendidikan menunjukkan bahwa ibu melakukan aktivitas seperti menonton televisi dan sama sekali tidak terlibat bermain gadget bersama anak.

Peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada

anak dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orang tua dalam melakukan aktivitas pendampingan dengan anak.

Penelitian menemukan bahwa sebagian besar orang tua memiliki kesediaan untuk mendampingi anak saat bermain gadget. Hanya saja terdapat perbedaan kesediaan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak prasekolah, dimana sebagian besar ibu yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga lebih sering terlibat saat anak bermain gadget dengan ikut bermain gadget bersama anak dan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak.

Sedangkan seluruh ayah yang memiliki tugas mencari nafkah, tergolong sangat jarang terlibat saat anak bermain gadget karena ayah lebih banyak berada di luar rumah sehingga kesediaan ayah sebatas memantau kegiatan anak dalam bermain gadget (dalam Irmayanti Yuli, 2018)

Hal tersebut senada dengan pemahaman yang beredanya yaitu bentuk kehidupan keluarga adalah ibu mengurus rumah dan mengasuh anak sedangkan ayah aktif di luar rumah mencari nafkah (Dagun, 2002). Senada dengan hasil observasi dimana pada saat ini sedang melakukan aktivitas bersama anak dalam bermain gadget, ayah sedang melakukan aktivitas lain seperti menonton televisi, atau melakukan pekerjaan.

Berdasarkan uraian tersebut maka kesediaan orang tua untuk terlibat terhadap penggunaan gadget pada anak prasekolah lebih menonjol pada ibu daripada ayah.

Berdasarkan uraian di atas, keterlibatan ibu dalam mengarahkan dan mengajarkan anak dapat menstimulus kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan anak.

Ruhaena dan Ambarwati (2015) juga menyebutkan bahwa salah satu fasilitas yang diberikan oleh orang tua dalam proses pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak prasekolah di rumah yaitu dengan memanfaatkan media digital. Senada dengan pendapat tersebut hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan ibu

dalam mengarahkan anak menonton video atau game pembelajaran dengan cara mengajak anak berkomunikasi antara lain bertanya kepada anak tentang video yang ditonton atau game yang dimainkan, seperti meminta anak menyebutkan macam-macam warna benda yang terdapat di dalam video atau game, bertanya kepada anak tentang aktivitas yang sedang terjadi di dalam video, dan sesekali membenarkan bacaan anak saat anak melihat video hafalan Quran.

Dalam (Irmayanti Yuli, 2018) Selain dengan kesediaan dan keterlibatan secara langsung, sebagian besar orangtua baik ayah maupun ibu juga mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anaknya, dengan cara menerapkan batasan durasi yaitu maksimal 30 hingga 60 menit, hal ini selaras dengan Edy (2015) bahwa orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan gadget kepada anak, tujuannya untuk mencegah anak dari kecanduan gadget. Selanjutnya orangtua memastikan konten yang dibuka anak bermanfaat, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, dan selalu

Peran orangtua adalah mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki perbedaan antara peran ayah dan peran ibu. Peran ayah berupamemantau kegiatan anak dalam bermain gadget. Sedangkan peran ibu lebih kepada rutin terlibat bermain gadget bersama anak dengan mengajarkan anak membaca cerita dongeng, menghafal lagu anak-anak, berhitung, mengenal nama hewan dan tumbuhan, serta mengenal berbagai warna dan bentuk-bentuk geometri baik melalui video youtube maupun dengan bermain game.

Penelitian menemukan bahwa keterlibatan ibu dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak dapat menstimulasi kemampuan literasi anak dan menambah ilmu pengetahuan anak.

memantau kegiatan anak dalam bermain gadget. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ebi (2017) bahwa orangtua bertanggung jawab melakukan pengawasan dan pendampingan penggunaan gadget pada anak prasekolah, serta memastikan bahwa anak-anak menggunakan gadget untuk mengakses informasi sebagai bahan pelajarannya. Orangtua juga melarang anak membawa gadget keluar rumah, meredupkan kecerahan layar gawai sebelum dipinjamkan kepada anak, mengunduh video-video untuk mengurangi intensitas anak membuka youtube.

Berdasarkan uraian di atas terkait cara orangtua mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini di Paud Alburhan terlihat adanya kerjasama antara ayah dan ibu dalam membatasi serta menerapkan aturan-aturan bagi anak dalam bermain gadget. Sebagaimana Brooks (2011) menyatakan bahwa ketika ibu dan ayah merasakan dukungan dari satu sama lain, kompetensi keduanya sebagai orang tua akan tumbuh, dan interaksi dengan anak menjadi lebih efektif. PENUTUP

Ayah dan Ibu memiliki persamaan dalam hal melakukan antisipasi terhadap dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Cara yang dilakukan ayah dan ibu dalam mengantisipasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak berupamembatasi durasi anak dalam bermain gadget yaitu maksimal 30 hingga 60 menit, melakukan pengawasan dan memastikan bahwa anak-anak menggunakan gadget untuk mengakses informasi-informasi positif sebagai bahan pelajarannya, memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang hal-hal apa saja yang boleh diakses serta hal-hal atau situs-situs yang tidak boleh diakses. Dalam (Irmayanti Yuli, 2018) Faktor pendukung peran ayah dan ibu dalam mendampingi pengguna

an gadget pada anak prasekolah yaitu adanya pengetahuan mengenai manfaat maupun resiko penggunaan gadget pada anak, sehingga menumbuhkan kesadaran yang lebih tinggi akan pentingnya mendampingi saat anak bermain gadget. Faktor penghambat peran ayah lebih kepada keterbatasan waktu ayah untuk bersama anak karena selalu pergi bekerja. Sedangkan faktor penghambat peran ibu lebih kepada aktivitas mengerjakan pekerjaan rumah sehari-hari dan perilaku temper tantrum pada anak. Dalam hal ini peneliti menemukan bahwa faktor lain yang menentukan peran orang tua terutama peran ibu dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu latar belakang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Irmayanti Yuli (2018). Publikasi Ilmiah. Fakultas Psikologi UMS.

Brooks, J. (2011). The process of parenting. Yogyakarta :PustakaPelajar.

Dagun, S.M. (2002). Psikologi Keluarga. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Ebi, S. (2017). Golden age parenting. Yogyakarta: Psikologi Corner.

Edy, A. 2015. Ayah Edy Menjawab Problematika Orang tua ABG dan Remaja. Jakarta: Noura Book Publisng.

Ruhaena, L. &Ambarwati, J. (2015). Dari jurnal Budiningsih,Asri. (1995). "Intensitas penggunaan media IPA di sekolah dasar". *Jurnal Kependidikan*.

Pengembangan minat dan kemampuan literasi awal anak pra sekolah di rumah. The 2nd University Research Coloquium, 172-179.

Santy, W. H., &Irtanti, T. A. (2017). Pola asuh orang tua mempengaruhi temper tantrum pada anak usia 2-4 tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading, Jatiarjo, Mojokerto.

Jurnal Ilmiah Kesehatan, 7(12), 73-75.

Warisyah, Y. (2015). Pentingnya pendampingan dialog orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan, 130138.

Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>

Creswell, Jhon W. (2010). Research Design Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan Mixed. Yogyakarta: PustakaPelajar.

Fachrizal, R. 2018 Diakses tanggal 2 Oktober 2018.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : ALFABETA

XXV(1),23-30. Bandung: PGSD
IKIPBandung.

Pritchard, P.E. (1992). "Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Journal of Biological Education*, 26 (1), 14-17.

Dari Kumpulan

abstrakpenelitianatauproceeding :

Giaquinta, R.T. Quebedeaux, B., Sandler, N.L., &Franceschi, V.R. (1984). Assilate partitioning in soybean leaves during seed filling. Dalam R. Shibles, (Ed). *Word Soybean Research Conference III: Proceeding.* (pp.729-738). Iowa: Iowa stateUniversity.

Paidi (2002). Evaluasialternatifuntukpembelajaran sainsdalamrangkaantisipasi pelaksanaankurikulumberbasisko mpetensi. *Prosiding, seminar dan musyawarahnasional IKA UNY dalamrangka dies natalis UNY ke 38. 6 Juli 2002.* Yogyakarta: Universitas NegeriYogyakarta.

Dari Internet

Gluekauf, R.I., Whittonn, J., Bazter, J., Kain. J., & Hudson, M. (Juli, 1984). Videocounseling for families of rural teens with epilepsy. *Telehealth News*, 2(2). http://www.ncddr.org/product/researchexchange/v07n02/8_homebased.html.

[diaksespadatanggal 6 Juni 2002].