

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FLASHCARD* “PA ASIK”  
SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN TERJADINYA KEKERASAN FISIK  
PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI DKI JAKARTA TAHUN 2020**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Disusun Oleh:**

**Kibitiah**

**1601035032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA  
2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

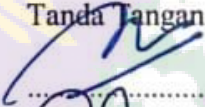

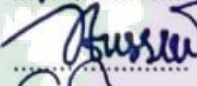
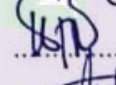

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan *Flashcard* "Pa Asik" Sebagai  
Upaya Pencegahan Terjadinya Kekerasan Fisik Pada Anak Usia  
4-6 Tahun Di DKI Jakarta Tahun 2020

Nama : Kibitiah  
NIM : 1601035032

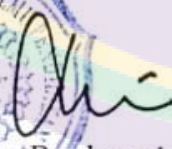
Setelah dipertahankan di hadapan Tim penguji skripsi, dan direvisi sesuai saran  
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
Hari : Jum'at  
Tanggal : 28 Agustus 2020

### Tim Penguji

Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Amelia Vinayastri, S.Psi., M.Pd.		14/10 2020
Sekretaris : Khusniyati Masykuroh, M.Pd.		27/9 2020
Pembimbing : Susianty Selaras Ndari, M. Pd.		07/10 2020
Penguji I : Khusniyati Masykuroh, M.Pd.		07/10 2020
Penguji II : Silvie Mil, SE., M. Pd.		07/10 2020

Disahkan oleh,  
Dekan

  
Dr. Desyian Bandarsyah, M. Pd.  
NIDN. 03-171-26903

## ABSTRAK

**Kibitiah:** 1601035032 . “*Pengembangan Media Flashcard “PA ASIK” Sebagai upaya Pencegahan Terjadinya Kekerasan Fisik pada ANak Usia 4-6 Tahun di DKI Jakarta, 2020*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk berupa media permainan *flashcard* untuk anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ASSURE. Media permainan *flashcard* ‘PA ASIK’ yang dikembangkan sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan pada anak usia 4-6 tahun di DKI Jakarta. Media ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil perolehan nilai rata-rata validasi oleh ahli media sebesar 97% sangat baik, validasi materi oleh validator 1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 75% dengan kategori baik dan validator 2 sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Media ini juga telah dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil pada 10 responden penilaian yang dilakukan oleh orang tua terhadap hasil pengamatan bermain anak memperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 90,18% dengan kategori sangat baik. uji coba kelompok besar memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,12% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* yang dikembangkan dapat digunakan pada anak usia 4-6 tahun.

**Kata Kunci:** Penelitian dan pengembangan (R&D), *Flashcard*, kekerasan fisik, anak usia 4-6 tahun, media permainan.

## ABSTACK

**Kibitiah: 1601035032.** *"Development of Flashcard Media" PA ASIK "as an effort to prevent the occurrence of physical violence in children aged 4-6 years in DKI Jakarta, 2020". Essay. Jakarta: Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Teaching and Education Faculty, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.*

*This study aims to develop a product in the form of a flashcard game media for children aged 4-6 years using the research and development method (Research and Development) with the ASSURE model. "PA ASIK" flashcard game media developed as an effort to prevent violence against children aged 4-6 years in DKI Jakarta. This media has been validated by media experts and material experts with the result of obtaining an average value of validation by media experts of 97% very well, validation of material by validator 1 obtained an average value of 75% with good category and validator 2 of 90% with very good category. This media has also conducted product trials in small and large groups. Small group trials on 10 respondents assessments carried out by parents to the results of observations of children's play obtained an average value of 90.18% with the very good category. large group trials obtained an average value of 87.12% with the very good category. Based on this, it can be concluded that the developed flashcard media can be used on children aged 4-6 years.*

**Keywords:** *Research and development (R&D), flashcards, physical violence, children aged 4-6 years, play media.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTACK .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK .....</b>	<b>10</b>
A. Konsep Pengembangan media.....	10
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	13
C. Kerangka Teoritik.....	20
1. Karakteristik Anak Usia Dini .....	20
2. Media Pembelajaran <i>flashcard</i> .....	24
3. Kekerasan Fisik.....	41

D.	Rancangan Model .....	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		58
A.	Tujuan penelitian .....	58
B.	Tempat dan waktu penelitian .....	58
C.	Karakteristik media yang dikembangkan.....	62
D.	Pendekatan dan Metode penelitian .....	62
E.	Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	63
1.	Penelitian Pendahuluan .....	63
2.	Perencanaan dan Pengembangan Model .....	67
3.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	67
4.	Implementasi Model.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		79
A.	Hasil Pengembangan Media Permainan .....	79
1.	Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	79
2.	Menentukan Standar dan Tujuan Pembelajaran .....	81
3.	Memilih Strategi dan Sumber .....	85
4.	Memanfaatkan sumber .....	87
5.	Melibatkan partisipasi peserta didik.....	92
6.	Evaluasi dan revisi .....	93
B.	Kelayakan Media Permainan.....	93
1.	Validasi Media .....	93
2.	Validasi Materi.....	95



3. Uji coba produk.....	97
C. Efektivitas Media Permainan .....	104
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	104
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>109</b>
A. SIMPULAN .....	109
B. IMPLIKASI.....	110
C. SARAN .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kekerasan adalah perilaku yang dapat merugikan orang lain, dilakukan dalam bentuk verbal ataupun fisik dengan tindakan menyakiti orang lain secara sengaja maupun tidak sengaja yang bertujuan untuk menindas. Tindakan kekerasan terjadi ketika seseorang merasa teraniaya dari tindakan orang lain, berupa kata-kata atau dalam bentuk fisik. Isu kekerasan terhadap anak di Indonesia saat ini telah menjadi keprihatinan banyak pihak. Belum ditemukan secara pasti penyebab utama kekerasan pada anak (Agustin, Saripah, & Gustiana, 2016).

Kasus kekerasan masih terus terjadi terutama kekerasan pada anak, bahkan cenderung meningkat disetiap tahunnya. Kekerasan terhadap anak meliputi kekerasan seksual, kekerasan fisik, verbal, psikososial, emosi, dan juga penolakan. Kekerasan emosional dalam bentuk penolakan, teror, mengucilkan, dan mengisolasi atau menjauhi. Sedangkan kekerasan dalam bentuk verbal berupa mengejek, menjelek-jelekan, dan sebagainya. Kekerasan dalam bentuk fisik berupa penindasan yang dilakukan yang menyebabkan anggota tubuh terluka, memar, sakit fisik, atau penderitaan fisik lainnya. Contoh kekerasan fisik bisa berupa memukul, menendang, mencubit,



menjambak, dan lain sebagainya hingga menyebabkan seseorang terluka dan yang lebih tragis adalah meninggal (Mawani, Handini, & Yetti, 2018).

Sumber data yang berhasil diakses memperkuat tindak kekerasan yang dialami oleh anak di Indonesia seringkali terjadi. Hasil survei kekerasan yang dilakukan pada anak yang berusia 18-24 tahun yang dialami oleh anak laki-laki sebelum berumur 18 tahun sebanyak 7,46 persen dan anak perempuan sebanyak 5,68 persen. Pada data tersebut menunjukkan bahwa kekerasan seksual yang dialami oleh anak pada kelompok usia 18-24 tahun sebelum memasuki 18 tahun. Tindakan kekerasan fisik pada kelompok usia tersebut pada anak laki-laki sebanyak 38,86 persen dan pada anak perempuan sebanyak 9,53 persen. Sedangkan anak laki-laki yang mengalami kekerasan emosional pada kelompok usia tersebut sebanyak 12,28 persen dan 4,55 persen terjadi pada anak perempuan (Nurjannah, Hasanah, Utami, Ndari, & Julianti, 2016).

Hal ini selaras dengan penelitian yang berjudul “prevalensi kekerasan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan di Indonesia” hasil survei menunjukkan kekerasan yang terjadi pada anak-anak lebih sering terjadi pada anak laki-laki dari pada anak perempuan. Dengan data kekerasan seksual pada anak yang berusia di bawah 18 tahun, menunjukkan sebesar 6,36% laki-laki dan 6,28% perempuan. Kekerasan fisik pada anak yang berusia di bawah 18 tahun menunjukkan 40,57 % laki-laki 7,63 % pada anak perempuan.

Kekerasan emosional pada anak laki-laki sebesar 13,35% dan pada anak perempuan sebesar 3,76 % (Kurniasari et al., 2018).

Penelitian lain dengan judul penelitian pola cedera kasus kekerasan fisik pada anak di R. S. Bhayangkara Manado periode tahun 2013, menunjukkan bahwa kekerasan didominasi oleh kekerasan fisik dengan persentase 66% terjadi pada kekerasan fisik berupa cedera yang dialami anak pada bagian tubuh yang memar sebanyak 53%, luka robek 27%, dan luka lecet 20%. Sedangkan persentase kekerasan seksual yang dialami oleh anak sebanyak 34% (Janise, Kristanto, & Siwu, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Mawani, Handini, & Yetti (2018) terhadap kekerasan non seksual pada anak di daerah DKI Jakarta, dengan hasil penelitian penunjukkan bahwa kekerasan non seksual berupa kekerasan fisik, kekerasan verbal dan emosional pada anak sering terjadi. Penyebab terjadinya kekerasan non seksual pada anak disebabkan oleh beberapa factor, factor utama dari tindak kekerasan berupa perilaku pelaku mendominasi korban sehingga menyebabkan korban meninggal dunia, dikarenakan korban masih anak-anak dan belum mampu untuk menghindari terjadinya kekerasan. Pemicu kekerasan pada anak selain ketidakharmonisan keluarga, latar belakang kondisi ekonomi dan game online menjadi penyebab terjadinya insiden kekerasan pada anak. Upaya pencegahan kekerasan seksual non-anak, anak harus berhak dilindungi dari segala bentuk kekerasan (Mawani et al., 2018).

Dilansir dari Liputan 6 oleh Mutiah (2015), 5 kisah anak korban kekerasan memilukan yang terjadi pada tahun 2015. 4 dari 5 kasus kekerasan terjadi di Jakarta, yaitu kasus terlantarnya anak di Cibubur, kasus berawal dari laporan warga sekitar tentang adanya anak yang berusia 8 tahun berinisial AD berkeliaran disekitar rumah kompleks selama satu bulan. Selama satu bulan anak tersebut tidur di pos jaga dan mendapatkan makanan dari warga sekir. Selain itu, terdapat luka dikaki anak yang menunjukkan akibat pukulan dari benda tumpul, setelah dilakukan penyelamatan oleh polisi dan berlanjut menggeledah rumah orang tua korban, polisi mendapati 4 saudari perempuan AD dalam kondisi fisik yang buruk. Selanjutnya kasus pembunuhan sadis ibu dan anak, sepasang ibu dan anak ditemukan tewas dalam kondisi mengenaskan di Cakung Jakarta timur. Koraban tewas akibat dari benda tajam yang digunakan oleh pelaku. Masih dengan kasus pembunuhan, seorang anak ditemukan tewas terbungkus kardus di Kalideres, Jakarta barat. Pada saat kardus dibuka, mulut, kaki, dan tangan korban dilakban dengan ketat oleh pelaku. Kasus terakhir, pembunuhan siswi SMP, korban dibunuh oleh pamannya sendiri setelah diperkosa.

Dari data kekerasan di atas, dapat dimaknai bahwa kekerasan fisik sering kali terjadi dan tidak dapat diabaikan karena dapat menyebabkan anak terluka secara fisik dan mengalami trauma secara emosional/psikologis. Maka dari itu diperlukan media permainan untuk mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak. Untuk memanimalisir korban kekerasan fisik pada anak,

diperlukan model promosi edukatif melalui media permainan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *flashcard* untuk pencegahan terjadinya kekerasan fisik.

*Flashcard* merupakan salah satu media visual yang berbentuk seperti kartu di mana kontennya memuat gambar dan kata-kata yang berperan penting dalam membantu peserta didik dalam mengingat pembelajaran. Media *flashcard* pada umumnya dapat membantu guru dalam memberikan permainan dan pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Purwanti dkk menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *flashcard* dan media gambar lainnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali aspek Bahasa Inggris. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan pengetahuan seseorang terhadap sesuatu (Purwanti, Aslamiah, Suriansyah, & Dalle, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian dilakukan oleh Taghizadeh et, al menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik pembelajaran yang berbeda yaitu game digital, lagu dan *flashcard* pada setiap topik pembelajaran dengan melihat gaya belajar dan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kosa kata yang dikuasai oleh peserta didik. (Taghizadeh, Vaezi, & Ravan, 2017). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Dahniarti et al, yaitu penggunaan media *flashcard* pada anak *speech delay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* efektif

dalam memperkaya kosa kata peserta didik untuk meningkatkan keterampilan Bahasa pada anak *speech delay* (Dahniarti, Siti, & Fajar, 2019).

Penelitian lain yang membandingkan antara pengaruh *storytelling and flashcard* terhadap pengetahuan gizi dalam pendidikan anak usia dini, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan kedua metode tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *storytelling* pengetahuan tentang gizi meningkat sebanyak 24,45%, sedangkan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan pengetahuan gizi sebanyak 31,84%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *flashcard* efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang gizi dalam pendidikan anak usia dini (Setiana, Woro, Handayani, & Suminar, 2020).

Selanjutnya penelitian tentang penggunaan *flashcard* pada anak yang mengalami keterlambatan perkembangan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada ketiga peserta mengalami peningkatan perkembangan ketika penggunaan *flashcard*. Akan tetapi tidak semua peserta mengalami peningkatan yang sama, peningkatan jumlah peserta bervariasi (Mangundayao, McLaughlin, Williams, & Toone, 2013).

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas dapat dimaknai bahwa penggunaan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan perkembangan pengetahuan peserta didik, terutama pada peserta didik yang mengalami keterlambatan, baik itu *speech delay* ataupun mengalami keterlambatan

perkembangan lainnya, terutama pada perkembangan bahasa anak. Media *flashcard* dapat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosa kata anak.

Karakteristik anak usia 4-6 tahun bermain menggunakan media yang menarik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh anak dengan baik. Namun pada kenyataannya media permainan *flashcard* untuk pencegahan terjadinya kekerasan fisik masih kurang sehingga guru dan orangtua sulit menyampaikan pengetahuan kekerasan fisik dalam aktifitas bermain. Kurangnya media permainan *flashcard* untuk perlindungan anak dari kekerasan fisik menyebabkan maraknya kasus kekerasan fisik terus terjadi pada anak usia 4-6 tahun, oleh sebab itu diperlukan sebuah media permainan untuk mencegah terjadinya kekerasan fisik melalui *flashcard*. Pemilihan *flashcard* sebagai media promosi edukatif untuk memudahkan anak memahami pesan yang terkandung dari media tersebut. Selain itu pemilihan *flashcard* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi perlindungan anak dari kekerasan fisik pada KBM.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kualitas proses pembelajaran dalam upaya perlindungan anak dari kekerasan fisik dengan judul “Pengembangan Media Permainan *Flashcard* “PA ASIK (Perlindungan Anak dari Kekerasan Fisik)” Sebagai Upaya Pencegahan



Terjadinya Kekerasan Fisik Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di DKI Jakarta Tahun 2020”.

### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, fokus penelitian ini adalah pengembangan media permainan *flashcard* sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan fisik pada anak usia 4-6 tahun.

### **C. Rumusan Masalah**

Berikut ini adalah rumusan masalah terkait dengan penelitian berdasarkan dari latar belakang dan fokus masalah:

1. Bagaimana pengembangan media permainan *flashcard* “PA ASIK” sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan fisik pada anak usia 4-6 tahun ?
2. Bagaimana keberhasilan media pembelajaran *flashcard* “PA ASIK” sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan fisik pada anak usia 4-6 tahun?

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah tersebut maka kegunaan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media permainan *flashcard* “PA ASIK” sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan fisik pada anak usia 4-6 tahun.

2. Dapat digunakan oleh orang tua sebagai media permainan untuk anak bermain dirumah sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan fisik.
3. Guru dapat mengguakan sebagai media permainan ketika KBM berlangsung sebagai upaya pencegahan terjadinya kekerasan fisik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Saripah, I., & Gustiana, A. D. (2016). Melatarbelakanginya Analysis Typical of Violence in Children , Effect and the. *Ilmiah VISI PGTK PAUD Dan DIKMAS*, 13(1), 1–10.
- Ariesta, R. (n.d.). *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar untuk anak usia 0-1 tahun*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=Ip0hAwAAQBAJ&pg=PT3&dq=Standar+pendidikan+PAUD&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjz15n4iZfrAhXzjOYKHaNLDmAQ6AEwAXoECAUQAq#v=onepage&q=Standar+pendidikan+PAUD&f=true>
- Cattanah, A. (1995). *Play Therapy With Abused Children*. London: British Library Cataloguing in Publicating Data.
- Christiani. (2019). *Mengajar Membaca itu Mudah*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ClSDwAAQBAJ&pg=PT52&dq=pengertian+flashcard&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjehKKotqLrAhUJILcAHUjsB2EQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=pengertian+flashcard&f=true>
- Contin, P. (2012). A familiar face. In *Architectural Digest* (Vol. 69). <https://doi.org/10.1177/014833310905800328>
- Dahniarti, C., Siti, M., & Fajar, A. (2019). Flashcard for Enriching and Developing the Child Vocabulary with Speech Delay to Improve Lingual Skill. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 100. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v11i2.5042>
- Delima, R., Kurnia Arianti, N., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(April), 2443–2229.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa (aplikasi teori belajarn dan strategi pengoptimalan pembelajaran)*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ONqFDwAAQBAJ&pg=PA18&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi1sazO8snoAhW4wjgGHVmlDgUQ6AEIMDAB#v=onepage&q=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran&f=true>
- Durrant, J. E., Stewart-Tufescu, A., & Afifi, T. O. (2019a). Recognizing the child's right to protection from physical violence: An update on progress and a call to action. *Child Abuse and Neglect*, (October), 104297. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2019.104297>
- Durrant, J. E., Stewart-Tufescu, A., & Afifi, T. O. (2019b). Recognizing the child's right to protection from physical violence: An update on progress and a call to action. *Child Abuse and Neglect*, (October), 104297. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2019.104297>
- Grant, K., & Ray, J. (2013). *Home, School, and Collaboration*. United States Of

- America: Sage Publication.
- Gustafon, K. L., & Branch, R. M. (1997). *Survey Of Intructional Development models*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=2IQrAQAAMAAJ&printsec=frontcover&dq=survey+of+instructional+development+models&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiXu7aCp5\\_rAhXt63MBHaDzCNYQ6wEwAHoECAIQAQ#v=onepage&q=survey+of+instructional+development+models&f=false](https://books.google.co.id/books?id=2IQrAQAAMAAJ&printsec=frontcover&dq=survey+of+instructional+development+models&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiXu7aCp5_rAhXt63MBHaDzCNYQ6wEwAHoECAIQAQ#v=onepage&q=survey+of+instructional+development+models&f=false)
- Hasanah, H., & Sumiharsono, R. (2017). *Media Pembelajaran: Buku bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Media+Pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjuvcjbxdroAhVBbSsKHc5dAgUQ6AEIMjAB#v=onepage&q=Media+Pembelajaran&f=false>
- Huraerah, A. (2018). *Kekerasan terhadap anak*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Ika Dyah Kurniawati. (2017). *Pengembangan media flashcard pada pembelajaran ipa materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya kelas v sd negeri gundi grobogan*.
- Janise, C. L., Kristanto, E. G., & Siwu, J. F. (2015). Pola Cedera Kasus Kekerasan Fisik Pada Anak Di R. S. Bhayangkara Manado Periode Tahun 2013. *Jurnal Biomedik (Jbm)*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jbm.7.1.2015.7290>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khomaeny, E. F. F., & Mazah, N. (2019). *Metode-metode Pembelajaran Pendidikan Parakter Pada Anak Usia Dini Menurut Q.S Lukman 12-19* (Cetakan pe). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=tELADwAAQBAJ&pg=PA41&dq=karakteristik+anak+usia+dini&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwil9u3-jtfqAhXb7HMBHZCXAXYQ6AEwBnoECAMQAg#v=onepage&q=karakteristik+anak+usia+dini&f=false>
- Kurniasari, A., Widodo, N., Yusuf, H., Susantyo, B., Wismayanti, Y. F., & Irmayani, N. R. (2018). Prevalensi Kekerasan Terhadap Anak Laki-Laki Dan Anak Perempuan Di Indonesia. *Sosio Konsepsia*, 6(3), 287–300.
- Kustandi, C., & DaddyDarmawan. (2020). *pengembangan media pembelajaran*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&pg=PA105&dq=kelebihan+dan+kelemahan+model+pengembangan+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj3LKspp\\_rAhXj4nMBHQJUDw8Q6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=kelebihan+dan+kelemahan+model+pengembangan+addie&f=true](https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&pg=PA105&dq=kelebihan+dan+kelemahan+model+pengembangan+addie&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj3LKspp_rAhXj4nMBHQJUDw8Q6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=kelebihan+dan+kelemahan+model+pengembangan+addie&f=true)
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=gpYqDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=kustiawan+2016&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwisnKjC9pbrAhVKOisKHbUJB84Q6AEwAHoECAyQAg#v=onepage&q=kustiawan+2016&f=true>
- Malinosky-rummell, R., Hansen, D. J., Malinosky-rummell, R., Hansen, D. J., & Lincoln, N. (1993). *Digital Commons @ University of Nebraska - Lincoln Long-Term Consequences of Childhood Physical Abuse Long-Term*

*Consequences of Childhood Physical Abuse.*

- Mangundayao, J., McLaughlin, T. F., Williams, R. L., & Toone, E. (2013). An Evaluation of a Direct Instructions Flashcard System on the Acquisition and Generalization of Numerals, Shapes, and Colors for Preschool-Aged Students with Developmental Delays. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*, 25(4), 461–473. <https://doi.org/10.1007/s10882-012-9326-9>
- Maudiarti, S., M., A. S., & Salma Prawiradilaga, D. (2015). *Buku Kerja Prinsip Disain Pembelajaran (Intructional Design Principles)*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=a9xDDwAAQBAJ&pg=RA1-PA47&dq=kelemahan+model+ASSURE&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiOouSh5p\\_rAhXI8HMBHXuACVoQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=kelemahan model ASSURE&f=true](https://books.google.co.id/books?id=a9xDDwAAQBAJ&pg=RA1-PA47&dq=kelemahan+model+ASSURE&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiOouSh5p_rAhXI8HMBHXuACVoQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=kelemahan model ASSURE&f=true)
- Mawani, S., Handini, M. C., & Yetti, E. (2018). Non Sexual Violence in Children Age. *International Journal of Multidisciplinary and Current Research*, 6(04), 822–824. <https://doi.org/10.14741/ijmcr/v.6.4.23>
- Megawangi, R., Wiyorino, E., & Puspitawati, H. (2008). *Mari Akhiri Kekerasan pada Anak*. Jakarta: Indonesian Heritage Foundation.
- Mutiah, D. (2015). 5 Kisah Anak Korban Kekerasan Paling Memilukan Sepanjang 2015. *Liputan 6*. Retrieved from <https://www.liputan6.com/news/read/2398135/5-kisah-anak-korban-kekerasan-paling-memilukan-sepanjang-2015>
- Nalinda, H. (2018). *pengembangan multimedia interaktif berbasis problem based learning pada muatan pembelajaran IPA kelas IV SDN Kalisegoro Semarang*.
- Nurjannah, Hasanah, L., Utami, A. D., Ndari, S. S., & Julianti, A. D. (2016). *pola pengasuhan untuk perlindungan anak berbasis budaya lokal*.
- Poerwandari, E. K. (2004). *Mengungkap Selubung Kekerasan Telaah Filsafat Manusia*. Bandung: Kepustakaan Eja Insani.
- Purba, N. (2016). *pengembangan media kartu kosa kata (K3) sebagai alat komunikas Verbal (studi pengembangan di SLB/C kelas 1 Jakarta Selatan)*.
- Purwanti, R., Aslamiah, Suriansyah, A., & Dalle, J. (2018). Introducing Language Aspect (English) To Early Childhood Through The Combination Of Picture And Picture Model, Talking Stick Model, Flashcard Media, And Movement And Song Method In B1 Group At Matahariku Bilingual Kindergarten Landasan Ulin Tengah. *European Jurnal of Education Studies*, 5, 27. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1494188>
- Putra, N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA FLASHCARD UNTUK PEMBINA SINGARAJA Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*. 6, 30–39.
- Rahman, T., & Fuadatun, F. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media Flashcard. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 118–128.
- Santrock, J. W. (2015). *Life Span Development Fifteenth Edition*. University Of Texas Dallas.



- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, dan Jenis)*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ&pg=PA276&dq=penelitian+dan+pengembangan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwixi-jJ05brAhXF63MBHb5zCOsQ6AEwBXoECAQQAg#v=onepage&q=penelitian dan pengembangan&f=true](https://books.google.co.id/books?id=2fq1DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Penelitian+Pendidikan+(Metode,+Pendekatan,+dan+Jenis).&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwil85TTndnoAhVDbSsKHcY9BUUQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Penelitian Pendidikan (Metode%2C Pendekatan%2C dan Jenis).&Setiana, Y. N., Woro, O., Handayani, K., & Suminar, T. (2020). <i>The Effect of Theme-Based Storytelling and Flash Card on Nutritional Knowledge in Early Childhood Education</i>. 9(4), 342–350.</p>
<p>Setyosari, P. (2016). <i>Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan</i>. Retrieved from <a href=)
- Simamora, R. H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Siswina, T., Lusiana, Pramuwidya, & Asmaurika. (2020). *P - Issn 2460 - 1853 Tk Dharul Khair Effect of Flashcard on Development of Children Language Jurnal Kebidanan Khatulistiwa , P - Issn 2460 - 1853*. 6, 43–47.
- Situmorang, syafizal H. (2010). *Analisis Data: Untuk riset manajemen dan bisnis*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ZjUWxHJWO4AC&pg=PA5&dq=skala+likert&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj2yOfVifroAhXNF3IKHeExChsQ6AEIPjAD#v=onepage&q=skala likert&f=false>
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar statistik pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, E., & Susanto, A. (2018). *Kekerasan terhadap anak*. Bandung: Nuasa Cendekia.
- Sulastri, D. (2017). *Stop Tindak Kekerasan di Sekolah PAUD-TK*. Tangerang Selatan: Aksara Pustaka Edukasi.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=0qRPDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=susanto+2011&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjz1bzgjqHrAhXF7XMBHdbeAuYQ6AEwA3oECAYQAg#v=onepage&q=susanto 2011&f=true>
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=Blc\\_DwAAQBAJ&pg=PA45&dq=karakteristik+media+untuk+anak+usia+4-6+tahun&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwif1uTB\\_qDrAhUijOYKHZ7ECQ8Q6AEwAuoECAYQAg#v=onepage&q=karakteristik media untuk anak usia 4-6 tahun&f=true](https://books.google.co.id/books?id=Blc_DwAAQBAJ&pg=PA45&dq=karakteristik+media+untuk+anak+usia+4-6+tahun&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwif1uTB_qDrAhUijOYKHZ7ECQ8Q6AEwAuoECAYQAg#v=onepage&q=karakteristik media untuk anak usia 4-6 tahun&f=true)
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *media pembelajaran (hakikat, pengembangan,*



- pemanfaatan dan penilaian*). Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=yqHAwAAQBAJ&pg=PT82&dq=karakteristik+media+flash+card&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEw9Y7anLHoAhWe4HMBHbgtAcQ6AEIKDAA#v=onepage&q=karakteristik media flash card&f=true](https://books.google.co.id/books?id=yqHAwAAQBAJ&pg=PT82&dq=karakteristik+media+flash+card&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEw9Y7anLHoAhWe4HMBHbgtAcQ6AEIKDAA#v=onepage&q=karakteristik%20media%20flash%20card&f=true)
- Suswadari, & Ndari, S. S. (2019). *Kajian Model Promosi Strategis untuk Pencegahan Tindakan Kekerasan Perempuan dan Anak di Provinsi DKI Jakarta*. 20.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=RIInDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Kiat+sukses+Meraih+Hibah+Penelitian+Pengembangan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj28rz3ntnoAhWPfH0KHYYbyApiQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Kiat sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan&f=false](https://books.google.co.id/books?id=RIInDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Kiat+sukses+Meraih+Hibah+Penelitian+Pengembangan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwj28rz3ntnoAhWPfH0KHYYbyApiQ6AEIKDAA#v=onepage&q=Kiat%20sukses%20Meraih%20Hibah%20Penelitian%20Pengembangan&f=false)
- Taghizadeh, M., Vaezi, S., & Ravan, M. (2017). Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 5(4), 156–171.
- Undang-undang Dasar 1945*. (n.d.).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=yaumi+2018&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwimgI2G6JbrAhVOeH0KHROXDIAQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=yaumi 2018&f=true](https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=yaumi+2018&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwimgI2G6JbrAhVOeH0KHROXDIAQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=yaumi%202018&f=true)