

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI  
MENGUNAKAN TIKTOK DI KB LABSCHOOL UNP KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

**OSY HARISA**  
**NPM: 2214070024**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2024

Skripsi Oleh:

**OSY HARISA**  
NPM. 2214070025

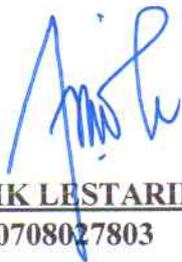
Judul :

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MENGGUNAKAN  
TIKTOK DI KB LABSCHOOL UNP KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PG PAUD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 08 Januari 2024

**Pembimbing I**



**Dr. ANIK LESTARININGRUM, M.Pd.**  
NIDN: 0708027803

**Pembimbing II**



**WIDI WULANSARI, M.Pd.**  
NIDN. 0724038803

Skripsi Oleh:

**OSY HARISA**  
NPM: 2214070024

Judul :

**ANALISIS PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI MENGGUNAKAN  
TIKTOK DI KB LABSCHOOL UNP KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 12 Januari 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd
2. Penguji I : Widi Wulansari, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Dema Yulianto, M.Psi





Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIP. 19690824 1994 03 1001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Osy Harisa  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 21 Maret 1988  
NPM : 2214070024  
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PG PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 8 Januari 2024  
Yang Menyatakan,



**OSY HARISA**  
NPM. 2214070024

**Motto:**

*Setiap orang punya jatah gagal,  
habiskan jatah gagalmu saat muda (Dahlan Iskan)*

*Gagal hanya terjadi jika kita menyerah (BJ Habebie)*

*Dunia itu tempat berjuang,  
istirahat itu di surga (Syech Ali Jaber)*

*Selama masih hidup di dunia teruslah berjuang, menebar cinta,  
kasih sayang dan kebahagiaan serta menginspirasi dengan  
berkarya sebagai tanda rasa syukur atas karunia dari sang pencipta  
( Osy Hasrisa)*

## Abstrak

**Osy Harisa** Analisis Pembelajaran Berbasis Teknologi Menggunakan *TikTok* di KB Labschool UNP Kediri, Skripsi, PG PAUD, UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Pembelajaran, Teknologi, *TikTok*

Latar belakang dari penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran berbasis teknologi menggunakan TikTok sebagai pilihan variasi kegiatan pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan untuk inovasi sesuatu yang diciptakan guna memberikan manfaat positif bagi kehidupan. Adanya internet, mampu memberikan kemudahan bagi pengguna teknologi. Pembelajaran adalah proses menyampaikan ilmu dari pendidik ke peserta didik.. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat seperti penggunaan media *facebook*, *youtube*, *whatsapp*, *Instagram*, *tiktok*, dan lain-lain. Salah satu teknologi aplikasi yang banyak digunakan adalah *TikTok*, karena di dalam aplikasi *TikTok* terdapat banyak sekali konten edukasi mengenai aspek perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *TikTok* di KB Labschool UNP Kediri, tujuan pembelajaran yaitu untuk mengembangkan aspek fisik motorik dan sosial emosional.

Metode penelitian ini menggunakan desain kualitatif, dalam penelitian ini memiliki jumlah subjek 11 anak terdiri dari 5 laki – laki dan 6 perempuan. Penelitian ini dilakukan di KB Labschool UNP Kediri selama 6 bulan. Instrument yang digunakan oleh peneliti adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif kualitatif menggunakan narasi sebagai penjabaran hasil kesimpulan.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah pembelajaran berbasis teknologi menggunakan TikTok memiliki manfaat yaitu untuk mengembangkan aspek fisik motorik dan sosial emosional. Pembelajaran menggunakan TikTok adalah pembelajaran yang sederhana namun memiliki manfaat yang sangat luar biasa. Selain mengembangkan aspek fisik motorik, perkembangan pada aspek sosial – emosional terbukti efektif. Kemampuan anak yang terlihat berupa meningkatnya rasa percaya diri dan tampil di depan umum.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini direkomendasikan kepada guru, pihak sekolah maupun orang tua. Dimana anak zaman sekarang sudah mengenal teknologi seperti *TikTok* dalam pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan teknologi akan menunjukkan manfaat apabila digunakan secara tepat apalagi dalam pembelajaran anak usia dini harus dilakukan menarik serta dengan bermain.

## KATA PENGANTAR

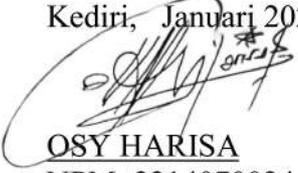
Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGPAUD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UNP Kediri
2. Dr. Agus Widodo , M.Pd selaku Dekan FKIP
3. Dr. Anik Lestaringrum, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGPAUD dan selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberi motivasi dan arahan dengan penuh kesabaran selama membimbing penulis.
4. Widi Wulansari, M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberi motivasi dan arahan dengan penuh kesabaran selama membimbing penulis.
5. Seluruh dosen PG-PAUD yang telah memberikan ilmu, motivasi dan pengalaman hidup kepada penulis.
6. Kepada Teman-teman PG-PAUD 2020 yang telah kompak saling memberikan dukungan dan motivasi untuk sama-sama dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. RRM CJM yang selalu menginspirasi agar jangan pernah menyerah.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan

Kediri, Januari 2024  
  
**OSY HARISA**  
NPM: 2214070024

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGEAJUAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	8
2. Teknologi .....	22
3. Jenis – jenis teknologi untuk pembelajaran AUD.....	25
4. Pembelajaran Berbasis Teknologi Menggunakan Tiktok .....	27
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	32
C. Kerangka berpikir.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
B. Kehadiran Peneliti .....	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
D. Sumber Data .....	36
E. Teknik Analisis Data .....	39
F. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	41

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
<b>A. Gambaran Umum Dan Lokasi Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>B. Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Menggunakan</b>	
TikTok.....	49
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>105</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran.....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pada zaman modern sekarang ini, dunia sedang dilanda perkembangan yang sangat pesat terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat seperti jejaring sosial, dan dunia virtual. Kehadiran internet dalam kehidupan manusia mampu menembus batas dimensi kehidupan mereka/pengguna, tentang ruang dan waktu, termasuk yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Seperti penggunaan media *facebook*, *youtube*, *whatsapp*, *Instagram*, *tiktok*, dan lain-lain. Aplikasi pengguna tersebut tidak hanya dapat di akses melalui computer akan tetapi dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*. Aplikasi ini sangat mudah untuk di akses sehingga dari kalangan dewasa samapi anak dapat menggunakan aplikasi tersebut hanya dengan mengguankan *smartphone* Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan untuk inovasi sesuatu yang diciptakan guna memberikan manfaat positif bagi kehidupan. Adanya internet, mampu memberikan kemudahan bagi pengguna teknologi.

Kecanggihan teknologi sebagai ajang untuk mencari kepopuleran atau perhatian banyak orang Salah satu teknologi aplikasi yang banyak digunakan adalah *TikTok*. Aplikasi *Tiktok* adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini digunakan oleh pengguna untuk mengunggguh video mereka sendiri yang kemudian dibagikan kepada pengguna aplikasi *Tiktok* lainnya. Aplikasi ini

adalah aplikasi musik yang digunakan dengan cara *lip-sync* dengan durasi hanya berkisar 15 detik. Sebagian besar pengguna aplikasi *TikTok* ini adalah para remaja, namun tidak dapat dipungkiri bahwa pengguna *TikTok* juga sebagian adalah anak-anak termasuk anak usia dini (Adawiyah, 2020) dalam (Rifani et al., 2022). *TikTok* merupakan salah satu aplikasi yang paling populer dan dinikmati di dunia. *TikTok* memungkinkan penggunanya membuat video berdurasi 15 detik di sertai musik, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Pada aplikasi *TikTok* pemakai dapat menciptakan video berdurasi sekitar 1 menit, pemakai memanfaatkan berbagai efek-efek yang kreatif serta memikat dengan berbagai pilihan lagu-lagu kemudian pemakai mampu menciptakan penampilan menggunakan bermacam gaya, gerak maupun tarian sehingga pemakai dapat berkreativitas atau menjadi *content creator* (Susilowati, 2018) dalam (Nabilah At Tibyani, 2021).

Anak adalah aset bangsa, oleh karena itu menjadi tanggung jawab kita semua untuk mengembangkan potensi dan kreasi secara optimal. karena di dalam aplikasi *TikTok* terdapat banyak sekali konten edukasi mengenai aspek perkembangan anak usia dini. Anak usia dini adalah individu yang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, pemilihan konten video pada aplikasi *TikTok* untuk anak usia dini mampu membantu anak mengasah kemampuan motorik kasar dan sosial emosionalnya. Hasnida mengungkapkan motorik kasar adalah gerakan badan dengan memanfaatkan semua anggota badan mulai dari kepala sampai

kaki atau otot-otot besar dengan dorongan pertumbuhan anak itu sendiri. Motorik kasar anak dapat dilatih dengan berbagai aktivitas dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses menyampaikan ilmu dari pendidik ke peserta didik. Pengertian pembelajaran sendiri adalah sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing peserta didik untuk mencapai kematangan dirinya (Muhammad & Novan :3, 2014 dalam Fajar A., Lestaringrum A.et al, 2023). Pembelajaran juga dapat diartikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis yaitu peristiwa tersebut terjadi interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan untuk mencapai kematangan pada diri anak – anak. Dimana pada proses pembelajaran melalui bermain, anak belajar mengatur emosi dan cara bersosial serta meningkatkan kemampuan fisik motorik.

Fisik motorik kasar yakni gerakan perpindahan dengan memakai otot-otot besar pada anggota badan dengan berbagai macam gerakan. Hasnida (2015) mengungkapkan fisik motorik kasar adalah gerakan badan dengan memanfaatkan semua anggota badan mulai dari kepala sampai kaki atau otot-otot besar dengan dorongan pertumbuhan anak itu sendiri. Fisik motorik kasar anak dapat dilatih dengan berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Kekuatan motorik kasar berkaitan oleh aktivitas otot-otot besar dalam anggota badan anak, terdapat tiga bagian kekuatan motorik, yaitu: 1) kekuatan non lokomotor meliputi gerakan mendorong, mengangkat, menggulung, menarik, lompat, berjalan, berdiri menggunakan kaki satu serta bergiliran mengayunkan kaki; 2)

kekuatan locomotor meliputi berjalan, melompat dan meluncur; (Hidayanti, 2013). Burhaein (2017) menyatakan kegiatan fisik sangat penting, karena dalam perkembangan keterampilan dan sikap berpengaruh juga pada perilaku, perkembangan sosial, kognitif serta pengembangan neurologis bagi anak (Nabilah At Tibyani, 2021).

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses dimana anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan dengan orang tua, teman sebaya dan orang dewasa. Perkembangan kepekaan anak terhadap kondisi sosial terjadi melalui mendengarkan, mengamati, meniru dan dapat dirangsang dengan penguatan yang ada. Perkembangan perilaku anak itu sendiri dapat dilihat dari perkembangan sosial emosional anak ketika menggunakan aplikasi Tiktok. Karena ada perasaan pada anak usia dini yang bisa berubah jika anak menerima pelajaran yang juga mengubah proses sosial anak. Perkembangan sosio-emosional anak berupa anak yang puas dengan semua teman sebayanya, anak yang puas dengan prestasinya, toleran terhadap keadaan orang lain dan anak yang bisa mengendalikan emosinya, anak yang mudah memahami dan mandiri, anak percaya diri dapat mengekspresikan kreativitasnya.

Harlock's Social Emotional Abilities menyebutkan kerja sama, persaingan, kemurahan hati, keinginan untuk penerimaan sosial, kasih sayang, empati, ketergantungan, kebajikan, tidak mementingkan diri sendiri, meniru perilaku keterikatan. Berdasarkan pola pikir sosial ini, terlihat bahwa anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan keinginannya untuk diterima oleh orang lain.

Keterampilan sosial anak usia dini berorientasi pada perkembangan sosial yang baik, seperti kerjasama, gotong royong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan. Oleh karena itu, tujuan pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini adalah keterampilan berkomunikasi, keterampilan bersenang-senang dan bahagia, persahabatan, etika-etika yang baik (Rahmadani, 2023). Oleh karena itu, materi perkembangan sosial yang diterapkan pada anak usia dini meliputi: Disiplin, kerjasama, gotong royong, empati dan tanggung jawab serta percaya diri. Dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan SKAP no.33 tahun 2022 Keempat, lebih memberikan pijakan bagi anak untuk memahami dirinya dan dunia. Anak-anak membutuhkan kepercayaan diri dan kepercayaan pada kemampuan mereka agar dapat secara efektif menjelajahi dan belajar tentang dunia mereka. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengalisis pembelajaran berbasis teknologi menggunakan tiktok untuk mengembangkan aspek fisik motorik dan sosial emosial di kb Labschool unp Kediri.

## **B. Fokus Penelitian**

Pada dasarnya kelompok bermain berfungsi memberikan sentuhan dasar yang begitu esensial bagi anak dan merupakan saat yang tepat. Oleh karena itu, peneliti mengamati pembelajaran menggunakan tiktok untuk menumbuhkan aspek perkembangan fisik motoric dan sosial emosional sehingga peneleti mengalisis pembelajaran berbasis teknologi menggunakan tiktok untuk mengembangkan aspek fisik motoric dan sosial emosial di kb Labschool unp kediri.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peneliti mengalisis pembelajaran berbasis teknologi menggunakan tiktok untuk mengembangkan aspek fisik motoric dan sosial emosial di kb Labschool unp kediri.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan wawasan terutama berkenaan dengan asperkembangan anak usia dini khususnya fisik motoric dan sosial emosional menggunakan aplikasi TikTok.

#### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, Dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta meningkatkan kemampuan fisik motoric baik motoric kasar maupun motoric halus.
- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan membuat konten untuk pembelajaran yang tidak hanya dapat menumbuhkan aspek perkembangan fisik motoric dan sosial emosional saja tetapi juga aspek perkembangan lainnya.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atabik, A., & Burhanuddin, A. (2008). Prinsip dan Metode Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Thufula*, 3(2), 264–280.
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling *م ل ع ي م ل ع م ل م ل ا م ن س ن ل ل ق ل ا ب م ل ع ي ل ل ا م ل ع م*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Irsyadillah, N. S., Putri, R. I., Rindri, M., Amori, B., Wati, S., Afrianti, S. A., Haidlor, M., & Afandi, A. (2022). Efek Penggunaan Teknologi Informasi Dalam. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, 3(1), 10–16.
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan anak usia dini*. 1–34.
- Lestaringrum, A. (2017). Buku PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD\_ISBN\_9786026135544.pdf. In *Adjie Media Nusantara* (pp. 1–107).
- Maulana, A., Yuniarti, N., Hikmah, R. N., Rusmana, & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2a), 1–9.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Munasti, K., Purnama, S., Winarti, W., Mutmainnah, M., Nessa, R., Fitriani, D., Abd Aziz, U. Bin, Saptiani, S., Rosmiati, R., & Rahmi, R. (2022). Aplikasi TikTok sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7153–7162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2981>
- Nabilah At Tibyani, P. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Tiktok Untuk Menstimulasi Fisik Motorik Kasar Pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Terata*, 10(2), 67–82.
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 001. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>

- Nisa, L. C. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.21580/sa.v7i2.651>
- Pratiwi, E. S., & Utsman, A. F. (2022). ANAK USIA DINI PENDAHULUAN Perencanaan adalah menyiapkan secara sistematis kegiatan yang akan dilakukan dengan tujuan tertentu ( Angga Dewi et al ., 2021 ). Dalam proses mencapai tujuan , perencanaan disusun dengan beberapa aspek yang meliputi apa yang ak. 2(2), 232–240.
- Rahmadani, A. (2023). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Aplikasi Tiktok. 7, 2941–2948.
- Rifani, H., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 2 Peteluan Indah Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2119–2124. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.918>
- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 35–44. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>
- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofialdi, N. (2017). Metode Pembelajaran Yang Digunakan Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.2010>
- Syifauzakia. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam. In *AL-TARBIYAH: JURNAL PENDIDIKAN (The Educational Journal)* (Vol. 3, Issue 2). <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/160/>
- Widyawati. (2019). Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Ya Bunayya*, 1(1), 16–28.