

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Maulina Rahayu^{1*}, Isti Rusdiyani², Fadlullah³

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

²Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

³Teknologi Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstrak

Kurangnya penguasaan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran peserta didik kurang berpartisipasi aktif, karena media pembelajaran kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman yang konkret. Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan *one group pre-test post-test design* untuk sampel 10 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis presentase uji t-test dilakukan untuk menganalisis hasil pretes dan postes yaitu dengan menggunakan *independent sample t-test*. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 22.0. Hasil awal pre-test menghasilkan tingkat ketercapaian sebesar 60,2% dan setelah perlakuan hasil post-test diperoleh tingkat ketercapaian sebesar 85,2%. Hal ini menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan bahasa

Kata Kunci: multimedia pembelajaran interaktif, efektivitas, kemampuan berbicara

Abstract

Lack of mastery of technology in the learning process in the classroom. In learning, students participate less actively, because the learning media is less interesting and does not provide concrete experiences. The purpose of this research is to analyze and describe the effectiveness of interactive learning multimedia in stimulating the speaking ability of children aged 5-6 years. The study used a quantitative experimental approach with one group pre-test post-test design for a sample of 10 children. Data was collected through questionnaires and observations. The data collection instrument used a questionnaire and an observation sheet. The technique of data analysis using percentage analysis of the t-test was carried out to analyze the results of the pretest and posttest by using an independent sample t-test. Researchers tested the t-test using SPSS 22.0. The initial results of the pre-test resulted in an achievement level of 60.2% and after treatment the post-test results obtained an achievement level of 85.2%. It is concluded that the use of interactive multimedia in the process can significantly improve language skills.

Keywords: Interactive learning multimedia, effectiveness, speaking ability

Copyright (c) 2022

✉ Corresponding author :

Email Address : maulinrahay21@gmail.com

Pendahuluan

Masa Golden Age adalah masa keemasan yang dialami oleh anak dalam siklus kehidupannya, sehingga masa ini menjadi situasi krisis yang sayang jika terlewati begitu saja (Sistiarini, 2021). Taman Kanak-Kanak merupakan jenjang pendidikan anak usia dini untuk anak usia 4-6 tahun. Ini membantu anak-anak belajar bagaimana belajar dan mengembangkan keterampilan seperti kerjasama, berpikir kritis, dan pemecahan

masalah. Saat ini fokusnya adalah memberikan stimulasi untuk membantu mengembangkan kemampuan dasar dengan bermain (Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Bermain pada hakekatnya adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan anak setiap hari dan merupakan cara anak belajar dari lingkungan sekitarnya. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Susanto. S, 2005). Dengan bahasa, anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Menurut teori Vygotsky yang dikutip oleh (Sa'ida, 2018). kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya. Semakin mahir seorang anak dalam berbahasa, semakin tinggi tingkat kognitifnya. Bahasa sangat penting untuk cara berpikir anak (Bhintari, 2013).

Teknologi modern telah banyak memberikan perubahan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi sering digunakan pada berbagai bidang pendidikan, seperti penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Generasi saat ini telah dikenalkan teknologi sejak usia dini, sehingga teknologi secara signifikan mampu mempengaruhi perkembangan anak di masa mendatang. Untuk memaksimalkan peran teknologi serta menghindari pengaruh negative penggunaan teknologi, maka dibutuhkan perhatian guru secara intensif untuk memaksimalkan proses pembelajaran anak usia dini. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien yang salah satunya dengan mengembangkan teknologi dalam pembelajaran (Arnada & Putra, 2018:393). Teknologi dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran yang bermanfaat untuk guru dan juga peserta didik.

Multimedia merupakan salah satu perangkat pembelajaran dari hasil perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dirasa efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar anak (Lestari, N. A., & Retnoningsih, 2018:160). Menarik minat belajar anak adalah tujuan awal bagi guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Minat belajar anak akan meningkat jika guru bisa merancang pembelajaran dengan baik dan sesuai agar anak bisa berkembang dengan baik juga (Cahayanti & Ambara, 2021:133).

Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan permainan dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Madyawati (2016:3) bahwa masa kanak-kanak merupakan masa keemasan, pada tahapan ini anak memiliki berbagai potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah waktu yang sangat tepat untuk guru mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Diharapkan dapat berkembang secara optimal dan dapat membentuk karakter kepribadian yang dapat diterima oleh lingkungan.

Seiring dengan pertumbuhan anak, anak akan tumbuh dewasa menjadi makhluk sosial yang harus berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bagi anak usia dini, ini berkaitan dengan kemampuan berbahasa (Asmawati, 2022:72). Kemampuan berbahasa yaitu kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik komunikasi dengan cara lisan, tertulis maupun visual. Bahasa anak dapat berkembang dengan cepat jika anak memiliki beberapa kemampuan dan didukung oleh lingkungan yang baik. Kemampuan bahasa anak berlangsung selama anak aktif dan lingkungan mendukung untuk belajar.

Perkembangan bahasa anak salah satunya yaitu kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara merupakan kemampuan awal anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Hal ini sejalan dengan pendapat Aprinawati (2017:76), melalui berbicara maka akan terjadi komunikasi antara anak yang satu dengan anak lainnya. Berbicara pada anak perlu dikembangkan dan dilatih secara terus menerus agar perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Berbicara bukanlah sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi merupakan suatu alat untuk menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh kemampuan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara berkaitan dengan kosa kata yang diperoleh anak dari kegiatan menyimak dan membaca.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, selama proses pembelajaran ditemukan beberapa masalah sebagai berikut: (1) Masih terdapat beberapa anak yang belum mempunyai keberanian untuk mengungkapkan ide, pendapat, atau gagasan yang dimiliki untuk menyampaikan kepada orang lain. (2) Kurangnya penguasaan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. (3) Dalam pembelajaran peserta didik kurang berpartisipasi aktif, karena media pembelajaran kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman yang

konkret. Pada proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional. Dalam penyampaian materi bahasa masih menggunakan papan tulis, buku atau menyampaikan secara lisan.

Menurut Fanny & Suardiman (2013:2), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa permasalahan yang sedang dihadapi sekolah di Indonesia saat ini adalah minimnya ketersediaan *software* pembelajaran khususnya di lembaga TK yang berbentuk multimedia interaktif. Untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih luwes dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat mengembangkan kemampuan berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana dengan bahasa yang baik dan benar. Menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat juga meningkatkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gunawan & Kurniawan (2016:69), menyatakan penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, serta memfasilitasi belajar aktif, konsisten dengan belajar yang berpusat pada anak. Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif memudahkan dan menarik perhatian anak untuk belajar. Dalam multimedia interaktif terdapat teks, suara, gambar, animasi, dan video yang bisa dirancang dengan tampilan yang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penulis tertarik dalam memaparkan kajian yang sederhana ini dengan rumusan masalah penelitian tentang “efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TKIT Sabilal Qur’an kota Serang”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memberikan pemaparan mengenai penjelasan analisis dan deskripsi terkait efektivitas multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Metodologi

Untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai harapan, penggunaan metodologi dalam penelitian harus tepat dalam sasaran dan mengacu pada tujuan penelitian. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan jenis penelitian eksperimental. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2012). Desain metode penelitiannya yaitu *preeksperimental design tipe one group pretest post test design*, dimana menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan (Sugiyono, 2016). Desain penelitian ini diawali melalui (*pre-test*) sebelum diberikannya suatu perlakuan (O1) dan setelah diberikannya suatu perlakuan (O2), sehingga O1 dan O2 dapat dibandingkan untuk mengetahui efektivitas dari treatment tertentu (X). Adapun teknik pengumpulan datanya melalui kuesioner/angket serta dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi kuesioner mengenai perkembangan bahasa pada anak berusia 5 - 6 tahun. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dengan *presentase* dan uji t-test dilakukan untuk menganalisis hasil pretes dan postes yaitu dengan menggunakan *independent sample t-test*. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 22.0. Sampel pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 orang yang dilakukan padasemester II (dua) Tahun ajaran 2021/2022 bertempat di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Sabilal Quran Kota Serang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian

Penilaian efektivitas produk pada penelitian ini berdasarkan dari hasil pretes dan postes kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 9 orang di TKIT Sabilal Quran Kota Serang. Dalam memperoleh data untuk mengetahui keberhasilan kemampuan berbicara, instrumen menggunakan tanda *checklist* (\surd) yang berisi 9 indikator, dengan 4 pilihan jawaban yaitu 4) berkembang sangat baik, 3) berkembang sesuai harapan, 2) mulai berkembang, 1) belum berkembang. Hasil perkembangan berbicara peserta didik yaitu berupa nilai pretes dan postes. Nilai hasil belajar pretes dan postes disajikan pada tabel di bawah:

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Belajar Pretes dan Postes

Tindakan	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan Hasil Belajar
Pretes	26	18	10	60,2%
Postes	33	28	10	85,2%

Berdasarkan tabel 1 terlihat dari ketuntasan hasil belajar pada nilai pretes sebesar 60,2% dan nilai postes sebesar 85,2%. Terlihat terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai pretes dan postes.

Analisis uji t-test dilakukan untuk menganalisis hasil pretes dan postes yaitu dengan menggunakan *independent sample t-test*. Peneliti menguji t-test menggunakan SPSS 22.0. Untuk mencari perbedaan rata-rata nilai pretes dan postes dengan melakukan uji t-test. Pengujian ini dihitung menggunakan bantuan SPSS 22.0 dengan jenis *independent t test*. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan probabilitas (Sig), yaitu jika probabilitas > 0,05 maka H_0 diterima, sebaliknya jika probabilitas < 0,05 maka H_0 ditolak.

Hasil perhitungan uji t nilai pretes kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2
Independent Samples Test pretes dan postes

		t-test for Equality of Means		
		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	-6,914	17	,000
	Equal variances not assumed	-7,067	15,689	,000

Berdasarkan tabel 2 nilai Sig bernilai $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil pretes dan postes. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih efektif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TKIT Sabial Quran.

Pembahasan

Terjadinya perbedaan hasil yang signifikan karena pembelajaran menggunakan multimedia lebih komunikatif. Hal ini sejalan dengan teori Munir (2012:6), informasi yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Media pembelajaran mampu merangsang peserta didik untuk memperhatikan dan memiliki kemauan agar proses belajar dapat terjadi. Pembelajaran yang efektif perlu adanya pengalaman langsung dan memiliki kesan yang mendalam, oleh karena itu belajar melalui media ditujukan kepada peserta didik untuk meningkatkan kreativitas dalam proses belajar. Pada penelitian ini, untuk pembelajaran dengan

menggunakan multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yakni (1) pembelajaran lebih komunikatif karena informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dijangkau dari pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain; (2) memungkinkan siswa untuk bereaksi dan melakukan berbagai kegiatan, yang juga dapat dijawab dengan umpan balik melalui program multimedia dan (3) tidak memerlukan koneksi internet.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang cukup signifikan, diantaranya pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar meningkat, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta minat dan motivasi belajar anak dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Fikri, 2018) mengemukakan bahwa manfaat multimedia interaktif diantaranya (1) meningkatkan efisiensi; (2) meningkatkan motivasi; (3) memfasilitasi pembelajaran aktif; (4) memudahkan anak untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada anak; dan (5) memandu anak untuk belajar (Akbar, et al., 2016). Multimedia interaktif memiliki suatu keunggulan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh media lainnya. Keunggulan dari multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Perkembangan bahasa anak usia 5 – 6 tahun berupa meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan maupun tertulis. Dalam perkembangan bahasa juga terbagi 4 keterampilan yaitu membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Menurut (Nugiantoro, 2018) Pengembangan bahasa pada anak usia dini untuk mengarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan katakata dengan kata lain, pengembangan bahasa lebih diarahkan agar anak dapat: Mengolah kata secara komprehensif, Mengekspresikan kata-kata dalam bahasa tubuh yang bisa dipahami orang lain, Mengerti setiap kata, mengartikan dan menyampaikan secara utuh kepada orang lain, dan berkomunikasi meyakinkan orang melalui kata yang diucapkan.

Peneliti berkesimpulan bahwa pengembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun merupakan perkembangan dalam mengembangkan kosakata dengan, berbicara, mendengarkan, menulis dan membaca sehingga anak mampu mengekspresikan kata-kata yang dapat dipahami oleh orang lain. Tahap perkembangan Bahasa anak usia dini memasuki tahap akhir yaitu pada usia 5-6 tahun. Pada usia ini, anak sudah dapat berbicara menggunakan kalimat kompleks dengan jelas, bisa membedakan banyak warna, simbol dan bentuk serta mulai belajar bercerita.

Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah menggunakan computer/ PC, laptop dan gawai/smartphone. Multimedia interaktif dikembangkan oleh peneliti dalam sebuah tesisnya berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun” (Rahayu, 2022) pengembangannya bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berbicara dan membantu guru dalam memberi kegiatan pembelajaran bisa saat di sekolah ataupun jarak jauh agar lebih menarik, efisien dan efektif. Penggunaan aplikasi ini digunakan anak dengan bimbingan guru dan orang tua agar lebih tercapainya tujuan yang diharapkan.

Efektivitas multimedia interaktif bahasa ini terlihat saat diimplementasi untuk diujicobakan pada anak dengan membandingkan hasil nilai kemampuan bahasa dalam membaca permulaan dan menyimak sebelum penggunaan produk (*treatment*) dan setelah penggunaan produk. Hasil penilaian pre-test dan post-test kemampuan bahasa anak menghasilkan nilai pre-test sebesar 60,2% dan post-test sebesar 85,2%, berdasarkan angka tersebut terdapat peningkatan sebesar 25% yang memberikan sebuah kesimpulan bahwa multimedia interaktif ini memiliki efek pengaruh dalam peningkatan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Kesimpulan ini juga mendukung dan sejalan dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayatu Munawaroh, Afifah Eka Yulia Widiyani, dan Rifqi Muntaqo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi multimedia interaktif efektif dalam proses pembelajaran di kelas, ditunjukkan dari hasil penilaian pretest rata-rata 2,07 menjadi 2,73 pada posttest dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 80% mengalami kenaikan yang signifikan.

Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan terhadap hasil observasi yang sudah dilaksanakan maka dapat disimpulkan Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan perolehan presentase 85,2% kategori sangat efektif. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat mengembangkan kemampuan

berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana dengan bahasa yang baik dan benar. Menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat juga meningkatkan keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Perlu adanya inovasi pembelajaran yang beragam agar warna pembelajaran lebih menarik dan perlunya guru untuk terus meningkatkan kompetensi TIK sehingga guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sedang berlangsung.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama kami panjatkan puji sukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kami kekuatan penuh untuk menyelesaikan penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun”. Tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada TKIT Sabilal Quran yang telah berkenan menerima dan membimbing kami selama melakukan penelitian. Kami ucapkan terimakasih juga kepada orang tua kami yang selalu memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., A'yun, I. Q., Satriyani, F. Y., Widodo, W., Paranimmita, R., & F. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393–400.
- Bhintari. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa*. 8–29.
- Cahayanti, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- Fikri, M. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gunawan & Kurniawan. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10.
- Gusmawati, Tri Sayekti, L. A. (2022). PEMANFAATAN VLOG BAGI KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5 TAHUN. *Jurnal CARE*.
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*.

- Madyawati, lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenadamedia Group.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Bandung: Alfabeta.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa*. UGM: PRESS.
- Rahayu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.24235/awlad.v7i1.6837>
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto. S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>