p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurnal Anak Bangsa
Vol. 2, No. 1, Februari, 2023 hal. 1-120
Journal Page is available to http://jas.lppmbinabangsa.id/index.php/home

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKIT KHALIFAH

Maulina Rahayu[1], Amat Hidayat[2]
[1]Universitas Primagraha
[2]Universitas Bina Bangsa
Email: Maulinrahay21@gmail.com, amathidayat01@gmail.com

ABSTRACT

Learning in early childhood requires innovative learning media to optimize its development, especially in the language aspect. The use of media in learning is considered effective and can create a pleasant learning atmosphere so as to increase children's interest in learning. This study aims to develop interactive learning multimedia, determine the feasibility, effectiveness, and responses of students to interactive learning multimedia. This type of research is the development research (R&D) of the ADDIE reference model. Methods of data collection using observation, questionnaires, and documentation. Data were obtained from media experts, material experts, field practitioners and students. The instruments used are questionnaires and observation sheets. The data analysis technique used is qualitative and quantitative analysis. Research results: The validity test according to media experts, material experts and field practitioners obtained an average score of 87.4% with very good qualifications. The effectiveness of the control and experimental class post-test scores with sig 0.000 <0.05, there is a difference between the control and experimental class post-test results and the student response of 85.1% with very good qualifications. Based on the results of the research that the development of interactive learning multimedia is very feasible to use in the language aspect, especially the speaking ability of early childhood. The implication of this research is that this interactive learning multimedia product can be a solution to existing problems, which can be used in learning to stimulate the speaking ability of children aged 5-6 years and can make learning more varied.

Keywords: *Interactive learning media, speaking ability, children 5-6 yearsold*

ABSTRAK

Pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang inovatif untuk mengoptimalkan perkembangannya khusunya pada aspek bahasa. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dirasa efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, mengetahui kelayakan, keefektifan, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) model acuan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Data diperoleh dari ahli media, ahli materi, praktisi lapangan dan peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian: Uji validitas menurut ahli media, ahli materi dan praktisi lapangan memperoleh rata-rata skor 87,4% dengan kualifikasi sangat baik. Efektivitas nilai postes kelas kontrol dan eksperimen dengan sig 0,000 < 0,05 terdapat perbedaan antara hasil postes kelas kontrol dan eksperimen serta respon peserta didik sebesar 85,1% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini sangat

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

layak digunakan pada aspek bahasa khususnya kemampuan berbicara anak usia dini. Impikasi dari penelitian ini adalah produk multimedia pembelajaran interaktif ini bisa menjadi solusi pada permasalahan yang ada, yaitu dapat digunakan pada pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, kemampuan berbicara, anak usia 5-6 tahun

PENDAHULUAN

Banyak kemampuan yang dapat dikembangkan secara optimal pada anak. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan bahasa adalah dengan mulai mempelajarinya sejak dini. Kemampuan ini harus dikembangkan sejak dini agar efektif. Hal ini dikarenakan perkembangan bahasaPpadaPanakOusiaLdini sangatPpesat. Potensi yang dimiliki akan berkembang paling efektif jika dirangsang melalui komunikasi aktifDdengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dengan bahasa, anak dapat meningkatkan kemampuan intelektual. Menurut teori Vygotsky yang dikutip oleh Sa'ida (2018:21), 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.

Menurut Santrock yang dikutip oleh Sa'ida (2018:21), bahasa anak dapat lebih mudah memahami suatu informasi maupun kemampuan yang baru, penggunaan private speech saat anak melakukan suatu kemampuan yang baru maka akan terjadi inner speech yaitu pemikiran-pemikiran pribadi anak. Hal tersebut membuktikan bahwa peranan bahasa dan perkembangan kognitif anak mempunyai peran yang besar. Anak-anak yang melakukan private speech lebih perhatian dan dapat menunjukkan kinerja yang lebih baik dari pada anak yang tidak melakukan private speech

Seiring dengan pertumbuhan anak, anak akan tumbuh dewasa menjadi makhluk yang harus bersosialisasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman atau orang lain (Gusmawati, 2022:72). Bagi anak usia dini, ini berkaitan dengan kemampuan bahasa. Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan dalam menggunakan bahasa dalam menyatakan gagasan mengenai diri sendiri, memahami orang lain, dan mempelajari kosakata baru. Keterampilan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang diperlukan agar keterampilan komunikasi siswa dapat dikembangkan secara optimal.

Berbicara bukan sekadar pengucapan kata atau bunyi tetapi merupakan suatu sarana untuk mengekspresikan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, atau perasaan. Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung. Kemampuan berbicara relevan dengan kosakata yang diperoleh siswa dari kegiatan menyimak. Selaras dengan itu, Vygotsky dalam Rahman (2019:56), menerangkan bahwa kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan siswa apabila didahului dengan keterampilan menyimak. Berbicara berperan sentral dalam proses belajar. Siswa dapat terampil berbicara jika melalui proses latihan dan diberi stimulasi. Bicara diperlukan individu untuk mengelola pikiran mereka.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, anak membutuhkan orang dewasa untuk memberikan berbagai rangsangan, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya. Orang tua bertanggung jawab atas peran terpenting dalam kehidupan seorangAanak. Orang tua memainkanPperanYyang sangatPpenting dalam perkembangan bahasaAanak disetiap tahap. Jika orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa ada keterbatasan waktu, maka teknologi dapat membantu untuk menstimulasi dengan mediaPpembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Dengan berkembangnya teknologi, guru dan orang tua dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Selain memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, kemajuan teknologi juga dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang dapat dikreasikan dengan leluasa.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menstimulasi kemampuan berbicara dengan menggunakan kalimat yang sederhana dengan bahasa yang benar dan baik. Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan untuk melibatkan lebih banyak anak dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini juga akan meningkatkan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gunawan & Kurniawan (2016:69), penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi dan mendorong pembelajaran aktif, konsisten dengan pembelajaran yang berpusat pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Multimedia pembelajaran interaktif membuat belajar lebih mudah dan menarik perhatian anak untuk belajar. Dalam multimedia interaktif terdapat teks, audio, gambar, animasi dan video yang dapat didesain dengan menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan suatu kajian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di TKIT Khalifah Kota Serang

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

KAJIAN TEORITIK

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Dwi Surjono (2017:2), multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, dan video. Secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2012:2).

Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Zainiyati, 2017:172). Teknologi multimedia membantu menyediakan cara yang unik untuk para peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan menjelaskan konten rekayasa dengan cara yang berbeda dari metode tradisional.

Menurut Sutopo Ariesto (2012:112), multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan lurus atau berurutan disebut dengan multimedia linier. Contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Multimedia yang dapat dikontrol oleh pengguna maka dinamakan multimedia non-liner yang sering dikenal dengan multimedia interaktif. Contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingin dipelajari.

Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif. Multimedia disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu, multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier atau multimedia interaktif.

2. Definisi *PowerPoint*

PowerPoint saat ini sudah sangat populer dan bukan hanya dipakai dalam bidang pendidikan tetapi juga dalam bidang bisnis atau perusahaan. Mudlofir & Rusydiyah (2016:157), mengemukakan bahwa program powerpoint dirancang untuk mampu

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, dalam dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Menururt Wati (2016:90), presentasi dengan powerpoint merupakan cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas dalam beberapa slide yang menarik. Aplikasi ini sangat banyak digunakan apalagi oleh kalangan perkantoran, para pendidik, siswa, dan petugas kesehatan.

Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya. Powerpoint adalah program presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan proyektor.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa powerpoint merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan khusus presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi, maupun pemula untuk aktivitas persentasi.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Vygotsky yang dikutip oleh Susanto (2011:73), bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir. Hampir senada dengan pendapat Vygotsky, menurut Walija yang dikutip oleh Karmila & Purwadi (2015:4), bahasa ialah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan dan pendapat kepada orang lain.

Pendapat lainnya tentang bahasa diungkapkan oleh Susanto (2011:74), bahasa merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Novi (2018:107), bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam beriteraksi atau berhubungan dengan orang lain. Bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain.

Definisi lain, menurut Santrock yang dikutip oleh Bhintari (2013:8), bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem isyarat atau simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Menurut Karmila & Purwadi (2015:4), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Selanjutnya menurut Hoff (2009:4), bahasa adalah penggunaan suara (atau tanda atau simbol tertulis) yang sistematis dan konvensional untuk tujuan komunikasi atau ekspresi diri.

Berdasarkan beberapa pandangan para ahli di atas dapat disimpulkan bahasa adalah suatu sistem simbol atau alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi menyampaikan pikiran, pendapat, mengekspresikan perasaan dan pengetahuannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research development (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Metode R&D ditujukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk ini dapat diartikan sebagai perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software), misalnya model pembelajaran interaktif, model panduan, dll. Model pengembangannya adalah model pengembangan ADDIE.

Model yang digunakan adalah konsep pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (Branch, 2009:2). Analysis, merupakan analisis kebutuhan dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka. Design, merupakan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan lapangan. Development, merupakan pembuatan dan pengujian produk. Implementation, menggunakan produk untuk diujicobakan di lapangan. Evaluation, bisa dilakukan diberbagai tahapan karena setiap tahapan perlu adanya evaluasi untuk direvisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil pengembangan produk awal media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dalam menstimulasi perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun.

1) Halaman Awal

Halaman awal merupakan halaman awal yang berisi tema alam semesta dan terdapat *icon* mulai.

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

Gambar 1 Halaman Awal

2) Halaman Utama

Halaman utama berisi daftar pilihan media pembelajaran. Ada enam cara yang mungkin untuk mendapatkan bantuan dalam media: materi, keterampilan dasar, permainan, video, profil, dan referensi. Pengguna dapat memilih opsi menu dengan mengklik ikon.

Gambar 4.2 Halaman Utama

3) Halaman Menu Materi

Halaman ini merupakan menu materi. Halaman ini terdiri dari tiga sub tema. Setiap sub tema berisi tentang materi yang akan dibahas pada media pembelajaran.

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

Gambar 4.3 Halaman Menu Materi

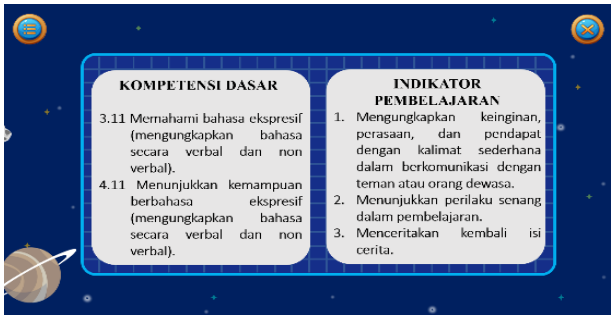
4) Halaman Video Pembelajaran

Halaman ini berisi kumpulan video pembelajaran yang sesuai dengan tema.

Gambar 4.4 Halaman Video Pembelajaran

5) Halaman Kompetesi Dasar

Halaman ini berisi kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang sesuai dengan tema.



Gambar 4.5 Halaman Kompetensi Dasar

6) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk berisi tentang petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran ini. Halaman petunjuk memperjelas fungsi dari setiap icon yang ada dalam media pembelajaran. Mulai dari ic on menu pilihan, info, halaman selanjutnya, dan halaman sebelumnya.

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

Gambar 4.6 Halaman Petunjuk

7) Halaman Permainan

Merupakan halaman yang berisi latihan soal. Pada setiap halaman permainan terdapat petunjuk pengerjaan. Dalam mengerjakan latihan soal terdapat waktu dan bintang sebagai skor anak.

Gambar 4.7 Halaman Permainan

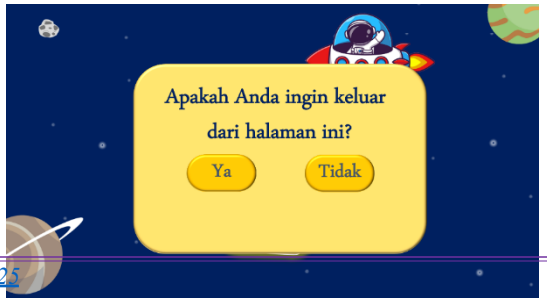
8) Halaman Sertifikat

Halaman ini berupa sertifikat untuk siswa setelah mengerjakan berbagai soal-soal yang terdapat dalam media tersebut.

Gambar 4.8 Halaman Sertifikat

9) Halaman Penutup

Halaman penutup berisi konfirmasi penutupan aplikasi media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini terdapat 2 (dua) opsi yaitu ya dan tidak.



p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

Gambar 4.10 Halaman Penutup

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif dilakukan pada 8 peserta didik kelompok B1 TKIT Khalifah. Hasil respon anak usia 5-6 tahun dengan bantuan guru menggunakan instrumen observasi yang berisi 8 pernyataan. Berikut hasil respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif.

Tabel

Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Pemahaman	85,8%	Sangat baik
2	Penggunaan	84,5%	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan		**85,1%**	**Sangat baik**

Berdasarkan tabel 4.12 hasil rata-rata observasi respon peserta didik usia 5-6 tahun, yaitu sebesar 85,1% kriteria sangat baik, dengan penilaian aspek pemahaman sebesar 85,8% kriteria sangat baik, dan penilaian aspek penggunaan sebesar 84,5% kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan respon positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan berbicara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, peneliti dapat menyimpulkan bahwa: 1). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengadopsi model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menjadikan semua unsur menarik sehingga dapat menstimulasi kemampuan berbicara anak. 2).Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media mendapatkan kriteria sangat layak. 3). Efektivitas multimedia

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun berdasarkan penilaian pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hasil pretes antara kelas eksperimen dan kontrol tidak terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Pada hasil postes antara kelas eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Dengan demikian, penggunaan multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

rifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).

Dhieni, N. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.

Fadillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz.

Fikri, M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interakti*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Hoff, E. (2009). *Language Development Fourth Edition*. Florida Atlantic Universit.

Hurlock, B, E. (2015). *Perkembangan Anak Jakarta: Erlangga.* Jakarta: Erlangga.

Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Karmila, M., & Purwadi. (2015). *"Pembelajaran Bahasa untuk Anak Usia Dini."* Semarang: Universitas PGRI Semarang Press.

Madyawati, lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mudlofir, Ali & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Bandung: Alfabeta.

Novi, M. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Rahman, Rani Nurcita Widya, R. Y. (2019). *Menyimak & Berbicara Teori dan Praktik*. Bandung: Alqaprint Jatinangor.

Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sutopo Ariesto, H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Triton, Prawira, B. (2006). *SPSS 13.0 Terapan : Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Andi Offset.

Usman, M. (2015). *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Deepublish.

p-ISSN: 2828-4720
e-ISSN: 2828-4739

Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work Eighth Edition*.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran. Surabaya: Kata Pena*. Surabaya: Kata Pena.

Zainiyati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.