
Diterima: 14-08-2022

Disetujui: 04-09-2022

Dipublikasi: 09-09-2022

EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Elena Himma Nizrina*

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
himmaelena@gmail.com

Isti Rusdiyani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
istirusdiyani64@gmail.com

Fadlullah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
fadlullah@untirta.ac.id

*Penulis Koresponden

Abstrak: Salah satu dari faktor-faktor yang menunjang proses pembaharuan dan kebaruan adalah teknologi dan informasi, terutama pemanfaatan dan kebaruan dalam bidang pendidikan. Pada prosesnya banyak kegiatan pembelajaran di sekolah yang masih menggunakan metode dan media *direct Instructional* (konvensional) pada penyampaian materi pengembangan kemampuan bahasa anak salah satunya. TK Annizhomiyah Pandeglang Banten menjadi fokus pada penelitian ini. Bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental dengan desain *one group pre-test post-test design* terhadap sampel sebanyak 16 anak. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dokumentasi. Hasil awal *pre-test* menghasilkan angka capaian 54% dan setelah dilakukan *treatment* hasil *post-test* mendapatkan angka capaian senilai 95% hal ini menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam prosesnya dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun secara signifikan dan berdasarkan skala penilaian ada pada kriteria tingkat keefektifan tinggi.
Kata kunci : efektivitas, multimedia interaktif, bahasa anak

THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE MULTIMEDIA IN IMPROVING THE LANGUAGE CAPABILITY OF 4-5 YEARS OLD CHILDREN

Abstract: One of the factors that support the process of renewal and novelty is technology and information, especially utilization and novelty in the field of education. In the process, many learning activities in schools still use direct instructional (conventional) methods and media in the delivery of material for developing children's language skills, one of which is. Annizhomiyah Kindergarten at Pandeglang Banten is the focus of this research. Aims to determine the effectiveness of using interactive multimedia in improving language skills of children aged 4-5 years. Using an experimental quantitative approach with a one group pre-test post-test design for a sample of 16 children. Data were collected through questionnaires and documentation. The initial results of the pre-test resulted in an achievement rate of 54% and after treatment the post-test results obtained an achievement rate of 95%. This concluded that the use of interactive multimedia in the process can significantly improve the language skills of

children aged 4-5 years and based on the existing rating scale. on the criteria of a high level of effectiveness.

Keywords: effectiveness, interactive multimedia, children's language

Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya zaman teknologi pun berkembang lebih pesat melampaui perkiraan dan nalar manusia pada umumnya. Pembaharuan dan kebaruan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu muncul dan merekonstruksi kebiasaan lama menjadi sebuah kebiasaan baru. Hal ini berkaitan dengan pernyataan (Mukhadis, 2013, hal. 116) yang menyatakan bahwa abad ke-21 merupakan abad pengetahuan yang lazim dikenal dengan era globalisasi (*knowledge age*). Di era ini, upaya-upaya alternatif dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia dalam berbagai konteks dikembangkan dan tentu berbasis pengetahuan sains dan teknologi. Beberapa upaya yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar manusia diantaranya adalah upaya dalam memenuhi kebutuhan dibidang pendidikan yang berbasis pengetahuan (*knowledge based education*), upaya pengembangan ekonomi yang berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), upaya pengembangan dan pemberdayaan masyarakat yang berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan upaya pengembangan dalam bidang industri yang juga berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*).

Bidang pendidikan salah satunya merupakan kebutuhan dasar manusia yang terdampak oleh era disrupsi ini. Elemen-elemen penting yang menunjang dalam bidang pendidikan salah satunya adalah guru. Sebagai tenaga profesional, guru dituntut untuk mampu memahami dan mengeksplorasi teknologi informasi, Keprofesionalan guru mesti turut berkolaborasi dengan perkembangan revolusi saat ini. Guru profesional tentunya harus memperhatikan beberapa aspek berikut ini; guna menunjang profesi profesional nya sebagai pendidik di era digital. Diantaranya ; (1) Guru profesional harus memiliki kompetensi dasar mendidik dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis internet (*educational competence basic internet of think*), (2) Guru profesional harus memiliki kompetensi yang mengarahkan peserta didiknya memiliki kesiapan mental entrepreneurship berbasis digital yang menghasilkan kebaruan-kebaruan karya (*competence for technological commercialization*), (3) Guru profesional saat ini juga mesti memiliki kemampuan kompetensi bersaing dalam global (*competence in globalization*) dalam artian tidak kaku dan gagap terhadap kebiasaan baru, *out of the box* keluar dari kebiasaan-kebiasaan lama, salah satu kompetensi bersaing dengan global adalah memiliki kompetensi yang unggul dalam memecahkan masalah (*problem solver competence*) (4) Keprofesionalan guru selanjutnya adalah guru mesti memiliki kemampuan memprediksi masa depan berikut dengan strategi menghadapinya (*competence in future strategies*), ditengah -tengah dunia yang mudah berubah dan melaju dengan cepat, guru dituntut mesti mempunyai

kompetensi memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi di masa depan berikut dengan strateginya menghadapinya, (5) Guru professional juga harus memiliki kemampuan menjadi pembimbing bahkan teman dekat bagi peserta didiknya (*conselor competence*), mengingat saat ini dan masa depan masalah pada peserta didik bukan lagi pada kesulitan memahami materi ajar, sebab materi ajar akan lebih mudah di akses olehnya kapapun dia mau. Akan tetapi masalah peserta didik saat ini dan masa depan lebih tertuju pada masalah psikologisnya, masalah stres akibat tekanan keadaan yang makin kompleks dan berat, dibutuhkan guru yang mampu berperan sebagai konselor bagi peserta didiknya (Azkiya et al., 2022; Indrawan, 2019, hal. 495). Atas tuntutan keprofesionalan seorang guru tersebut, untuk saat ini dan masa depan seorang guru yang professional harus selalu *up to date* bersinergi dengan kemajuan dan perkembangan zaman dan selalu meningkatkan pengetahuan dan *skill* (kemampuan) dirinya baik pada kompetensi materi maupun keterampilan menggunakan dan mengeksplorasi teknologi, berikut juga professional bersikap dan berperilaku yang mencerminkan sebagai guru professional yang sigap dan tanggap menghadapi tantangan global. Sebab kedepan guru atau pendidik bukan lagi berfungsi sebagai penyampai materi dan pendalaman bahan ajar melainkan berfungsi sebagai direktur belajar (*director of learning*) yang berarti tugas guru lebih banyak mengelola dan mengarahkan peserta didiknya.

Konsumsi teknologi saat ini bukan hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak usia dini sekalipun saat ini sudah sangat mengenal teknologi lebih jauh dari pada orang dewasa (Amaliah et al., 2022; Imroatun et al., 2021). berdasarkan pada survei penelitian yang dilakukan oleh Louis, C. Saint (2018) dalam (Zaini & Soenarto, 2019, hal. 255) survei yang dilakukan oleh *Common Sense Media* yang tertuju pada 350 orangtua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat *smartphone* pribadi tanpa adanya pengawasan orangtua. Ada 25% orangtua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan gadget ketika menjelang tidur, lalu 33% orangtua mengakui bahwa anaknya yang berusia 3 sampai 4 tahun dapat menggunakan lebih dari satu *smartphone*, juga 42% orangtua mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain *game*, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain *smartphone* ketika mereka (orangtua) sedang dalam kesibukan mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk membuat anak tenang saat berada di tempat umum. Ini fakta dan fenomena yang tidak dapat dipungkiri di lingkungan perkotaan dan pedesaan teknologi hampir merata mendisrupsi budaya dan kebiasaan lama. Akan tetapi berlawanan dengan fenomena tersebut di tengah kenyataan begitu pesatnya perkembangan teknologi saat ini masih banyak ditemukan di daerah - daerah terpencil dan terluar di Indonesia yang belum familiar/akrab dengan teknologi

tersebut, untuk terlalu jauh untuk mengetahui atau menguasai, memilikinya saja mereka sangat sulit apalagi untuk mengakses dan mengeksplorasinya.

Komputer salah satunya, sebuah hasil teknologi yang sangat menunjang dalam proses kegiatan pembelajaran pada abad 21 ini mereka masih belum familiar dan beradaptasi dengan salah satu produk teknologi tersebut. Jumudnya pemahaman sebagian dari kalangan masyarakat digital baik orang tua maupun pendidik dalam hal ini guru anak usia dini yang menganggap bahwa memperkenalkan dan menggunakan alat teknologi komunikasi pada anak dapat membuat candu dan berpengaruh buruk, dengan ketakutan bahwa anak tersebut bisa saja menggunakan internet secara tidak baik atau dengan banyaknya iklan yang tidak semestinya dilihat oleh anak, takut anak candu dengan game yang tidak bermanfaat atau menonton video yang juga tidak bermanfaat juga bagi anak. Sebenarnya pemikiran seperti itu memang wajar bagi orang tua dan pendidik namun tidak semua hal yang berhubungan dengan alat teknologi komunikasi berindikasi buruk bahkan dengan adanya alat teknologi komunikasi dapat mempermudah segala urusan kita sehari-hari. Termasuk juga dalam alat teknologi komunikasi saat ini banyak sekali *software/* Aplikasi yang dapat diunduh secara cuma-cuma dan dimanfaatkan untuk mengakomodir kegiatan pembelajaran.

Sebetulnya ada beberapa cara efektif yang bisa dilakukan oleh orang tua dan guru dalam menghadapi ketakutan tersebut, cara ini ditawarkan oleh Luluk Asmawati dalam penelitiannya. Beberapa cara efektif tersebut antara lain : (1) memilihkan fitur pada gadget yang relevan dengan usia anak; (2) mendampingi anak selama penggunaan gadget; (3) memberi batasan waktu anak untuk menggunakan gadget; (4) menghindari kecanduan gadget pada anak dengan memberikan aturan; dan (5) membantu anak dalam penyesuaian diri dengan lingkungan dan perkembangan zaman (Asmawati, 2021, hal. 32). Minimnya pemanfaatan teknologi ini masih banyak ditemukan dalam kegiatan pembelajaran, di satuan lembaga pendidikan anak usia dini terutama. Terdapat beberapa aspek tantangan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang diungkapkan oleh Nikolopoulou dan Gialamas mereka mengelompokkan tantangan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dari tiga aspek, yaitu: kurangnya dukungan (*lack of support*), kurangnya kepercayaan (*lack of confidence*), dan kurangnya perlengkapan (*lack of equipment*) (Nikolopoulou & Gialamas, 2016).

Tiga aspek yang diungkap ini sesuai dengan permasalahan yang peneliti temukan dilapangan. Di TK Annizhomiyah Pandeglang, Banten salah satunya yang merupakan objek dari penelitian ini. Kurangnya dukungan (*lack of support*) dari pemerintah, guru dan orang tua yang belum seluruhnya bersinergi dalam memfasilitasi dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pendidikan, dan kurangnya kepercayaan (*lack of confidence*) dari orangtua akan pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, juga kurangnya kelengkapan (*lack of equipment*) di Lembaga pendidikan itu sendiri, fasilitas

teknologi yang belum memadai tentunya menjadi salah satu aspek yang menyebabkan kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka kita harus mencari solusi yang bijak dan tepat guna agar memberikan kebermanfaatan bagi manusia, diperlukan solusi yang relevan dan tepat guna dalam menghadapi kemajuan, tentu teknologi menjadi bagian penting yang tidak dapat terpisahkan dalam proses pembelajaran, salah satu alternatifnya adalah guru dapat membuat sebuah multimedia interaktif dengan menggunakan *software powerpoint* yang mudah dan basic bagi para guru, kenapa harus menggunakan aplikasi powerpoint, karena aplikasi ini mudah didapatkan pada setiap komputer/laptop yang ter-*install* didalamnya aplikasi *Microsoft office* maka sepaket juga dengan aplikasi *Microsoft powerpoint* nya sehingga ini menjadi pertimbangan utama untuk lebih mempermudah guru dan orang tua, tentu juga untuk anak dengan menggunakan multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media belajar untuk mengembangkan bahasa anak, terutama pada anak usia 4-5 tahun. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini dalam berbagai aspek mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Salah satu perkembangan anak adalah perkembangan Bahasa, pemerolehan bahasa pada anak terjadi secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasanya yang tergantung pada stimulasi lingkungan sosial anak (Azizah & Dewi, 2021; Imroatun, 2017; Tyas, 2022). Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini yang sangat penting untuk dikawal dan diawasi sejak dini. Menurut Lubis dalam (Zein & Puspita, 2021, hal. 2169) bahasa berperan bagi anak sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan lainnya (*tool of mind*) pada mulanya berfikir dan bahasa berada pada posisi yang sejajar, namun pada awal proses berfikir bahasa merupakan prasyarat ketika seseorang memperoleh pengetahuannya, Pemerolehan bahasa anak terjadi secara bertahap sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasanya yang tergantung pada stimulasi lingkungan sosial anak. Bahasa pada anak usia 4-5 tahun diidentifikasi dengan berpartisipasi dalam percakapan, mengenal simbol-simbol, menyimak perkataan orang lain, menjawab pertanyaan sederhana, dan membacakan gambar (Trimantara & Mulya, 2019, hal. 25). Perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek diantaranya mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek ini berkembang berkelanjutan dengan pengertian bahwa aspek membaca dan menulis terbentuk dari kemampuan aspek menyimak. Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar yang dilakukan bersamaan dengan bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain.

Dalam mewujudkan perkembangan optimal maka harus memberikan stimulasi yang tepat untuk anak, agar anak dapat terstimulus terhadap

perkembangannya, salah satunya ialah perkembangan bahasa. Anak usia (4-6 tahun) merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya untuk meningkatkan perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. (Perdani, 2013) Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa akan mempengaruhi anak di masa yang akan datang. Oleh sebab itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya yang berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Penelitian serupa telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya; (Hasjiandito & Adiarti, 2016) berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang” dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di KB – TK Assalamah Ungaran. Hal ini diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari indikator bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hasjiandito & Adiarti memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan penelitian ini, diantaranya ; pertama, perbedaan terletak pada tema atau materi multimedia interaktif, penelitian sebelumnya terfokus pada tema agama, sedangkan penelitian ini fokus pada materi perkembangan bahasa, kedua, perbedaan pada wilayah cakupan penelitian, peneliti terdahulu meneliti pada wilayah yang lebih umum dan sampel yang lebih luas, sedangkan pada penelitian ini cakupannya lebih spesifik yaitu terfokus pada sampel anak usia 4-5 tahun, ketiga, tempat penelitian, penelitian ini dilaksanakan di TK Annizhomiyyah Pandeglang, Banten sedangkan peneliti terdahulu melaksanakan penelitian di Unggaran, Semarang.

Studi serupa juga dilakukan oleh (Warmansyah, 2019) berjudul “Efektivitas Media *Powerpoint* Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung di TK As-Syofa Padang” penelitian ini berkesimpulan bahwa dengan menggunakan *Powerpoint* terbukti dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak di TK Assyofa Padang. Meskipun memiliki beberapa kesamaan pada variable X penelitian, namun studi ini sangat berbeda signifikan pada variable Y penelitian dengan penelitian saat ini, yaitu kemampuan menghitung berbeda dengan kemampuan bahasa, dan juga pada lokasi penelitian yang jelas berbeda.

Berpedoman pada hasil analisis beberapa artikel yang hampir serupa dengan penelitian ini, maka masih layak dikatakan bahwa penelitian ini masih memiliki kebaruan penelitian tersendiri yang membedakannya dengan penelitian terdahulu. Beberapa bukti kuat bahwa penelitian ini original yaitu dari beberapa

artikel yang dianalisis, belum ada peneliti terdahulu yang menggunakan sampel dengan tema/materi dan wilayah yang sama dengan penelitian ini. Selain itu juga, penelitian ini difokuskan pada mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif melalui *software powerpoint* dalam peningkatan kemampuan Bahasa anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan memberikan suatu alternatif media pembelajaran yang cukup familiar dan mudah dibuat bagi para guru TK dan laik untuk disajikan bagi anak muridnya. Penyajian desain dan materi multimedia interaktif ini juga cukup berbeda dengan artikel sebelumnya yang telah dianalisis, dimana penelitian terdahulu lebih banyak menyajikan materi dan desain yang cukup umum. Maka berpijak dari urgensi hingga kebaruan penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia 4-5 tahun di TK Annizhomiyyah, Pandeglang Banten.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan jenis penelitian eksperimental. Desain metode penelitiannya yaitu *pre-eksperimental design tipe one group pretest post test design*, dimana menggunakan *pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. (Sugiyono, 2018, hal. 94) Desain penelitian ini diawali melalui (*pre-test*) sebelum diberikannya suatu perlakuan (O_1) dan setelah diberikannya suatu perlakuan (O_2), sehingga O_1 dan O_2 dapat dibandingkan untuk mengetahui efektivitas dari treatment tertentu (X). Populasi penelitian yaitu siswa/i TK Annizhomiyyah Pandeglang tahun ajaran 2020 / 2021 berusia 4 – 5 tahun yang seluruhnya berjumlah 26 siswa/i. Jumlah sampel minimal dalam penelitian setelah dihitung dengan rumus Slovin (Sugiyono, 2018) yaitu $(n = 26 : (1 + (26 \times 0.05)^2) = (15,75)$ dibulatkan menjadi sebanyak 16 anak. Penentuan sampel minimal ini dilakukan dengan alasan terkendala dengan kesediaan orang tua memberikan izin terkait keterlibatan anak sebagai objek eksperimen di saat pandemi covid-19. Selanjutnya, dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* kelas eksperimen diberikan *treatment* menggunakan multimedia interaktif *powerpoint*.

Adapun teknik pengumpulan datanya melalui kuesioner/angket serta dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi kuesioner mengenai perkembangan bahasa pada anak berusia 4 - 5 tahun, meliputi indikator pencapaian perkembangan anak sesuai Permendikbud No. 146 tahun 2014 memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) dengan menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas, melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan dan memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non-verbal) dengan menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasa, menceritakan gambar yang ada dalam

buku, berbicara sesuai dengan kebutuhan dan bertanya dengan menggunakan lebih dari dua kata tanya (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Kuesioner yang digunakan sebagai instrumen dalam penelitian harus memenuhi syarat sebagai alat ukur yang baik dengan memperhatikan validitas dan reliabilitas (Matondang, 2009).

Selain kuesioner, instrumen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif Bersabel (Bermain Samnibil Belajar). Peneliti merancang multimedia interaktif menggunakan *software powerpoint* dengan berisikan gambar dan video (*visual*) dan suara (*audio*) dengan tema hewan-hewan peliharaan yang dapat dikonsumsi dan tidak bisa dikonsumsi, berikut diuraikan detail dari masing-masing hewan yang ditampilkan tersebut dengan audio yang direkam sendiri oleh peneliti. Sehingga menjadikan media ini berbeda dengan yang lainnya karena multimedia interaktif sebelumnya, selain karena kemudahan dalam membuat media pembelajaran ini karena *software powerpoint* yang begitu akrab dan sering kita gunakan, multimedia ini juga memuat berbagai gambar dan audio yang menarik yang tentu dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak yaitu mampu memvisualisasikan lingkungan sekitarnya dan membantu anak memahami serta mengetahui nama dan bentuknya. Berikut ini adalah rancangan instrumen penelitian berupa multimedia interaktif setelah melalui tahap validasi atau uji kelayakan oleh ahli media dan materi pembelajaran.

Gambar 1.

Layout Multimedia Interaktif Bersabel



Hasil Penelitian

Pengukuran efektivitas multimedia interaktif ini bertujuan untuk mengetahui respon guru kelas dan orang tua dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, peneliti memberikan angket kepada guru kelas dan orang tua untuk mengetahui respon terhadap multimedia interaktif bahasa anak. Peneliti juga memberikan angket terhadap orang tua untuk mengisi angket *pre-test* dan *post-test* kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah

treatment. Berikut di bawah ini uraian kisi-kisi kuesioner yang digunakan, Dengan ketentuan pedoman penilaian melalui skala rating 3 = Sangat Baik, 2 = Baik, dan 1 = Tidak Baik. ;

Tabel 1.
Kisi-kisi kuesioner penelitian

No.	Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian		
			1	2	3
1.	Kemampuan Membaca Permulaan	Pelafalan kata sesuai yang ada dalam multimedia interaktif			
2.		Kelancaran Dan Kejelasan Suara dalam mengikuti ucapan dalam multimedia interaktif			
3.		Menunjukkan dan menceritakan Gambar yang dilihat dalam media			
4.		Anak Bercerita Dengan Bahasa Sendiri tentang apa saja yang sudah dipelajari dalam media			
5.		Memperkenalkan Bentuk Tulisan Melalui Bantuan Gambar			
6.		Membaca Tulisan Bergambar			
7.		Membaca Tulisan Tanpa Gambar			
8.	Kemampuan Menyimak	Mendengar penjelasan dalam multimedia interaktif			
9.		Memahami materi yang ada dalam multimedia interaktif			
10.		Mengingat apa saja yang sudah dipelajari dalam menggunakan multimedia interaktif			
11.		Mengevaluasi ada apa saja dalam multimedia interaktif			
12.		Merespon, mengerti dan bisa menggunakan multimedia interaktif			

Hasil *pre-test* dan *post-test* multimedia interaktif bahasa anak usia 4-5 tahun diberikan untuk anak yang diisi oleh orang tua bertujuan untuk mengetahui apakah efektif dalam meningkat kemampuan bahasa anak dari data sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif bahasa. Untuk mengetahui hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu menggunakan angket yang berjumlah 12 butir pernyataan dengan 3 (tiga) pilihan jawaban yaitu: 1) Tidak Baik, 2) Baik dan 3) Sangat Baik. Hasil data yang diperoleh dari angket menghasilkan persentase sebagai berikut:

Tabel 2.
Deskripsi hasil *pre-test* dan *post-test*

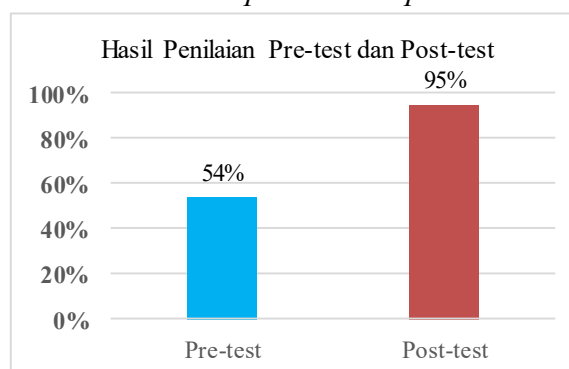
Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Keterangan
Membaca Permulaan dan Menyimak	54%	95%	Meningkat

Berdasarkan hasil rata-rata data penilaian angket *pre-test* anak yang diisi oleh orang tua menghasilkan total persentase sebesar 54%, Adapun hasil rata-rata *post-test* anak yang diisi oleh orang tua menghasilkan total persentase sebesar 95%. Melihat hasil yang didapat data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan

bahasa anak sebelum menggunakan multimedia interaktif bahasa dan setelah menggunakan multimedia interaktif bahasa adanya peningkatan sebesar 41%. Berdasarkan angka-angka ini, peneliti dapat memberikan sebuah kesimpulan bahwa multimedia interaktif bahasa anak usia 4-5 tahun lebih menarik dan meningkatkan minat belajar anak, multimedia interaktif ini juga sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, dan multimedia interaktif juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK. Berikut ini rekapitulasi data ke-efektifan hasil *pre-test* dan *post-test* multimedia interaktif bahasa anak dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini:

Gambar 2.

Grafik hasil *pre-test* dan *post-test*



Pembahasan

Berkaitan dengan latar belakang yang telah diuraikan peneliti di pendahuluan, ditengah kompleksnya tuntutan zaman seorang guru atau pendidik harus menguasai dan mampu memanfaatkan teknologi bersinergi dan berpacu dengannya, Undang - undang No.14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang menyatakan bahwa setiap guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik (Kementerian Pendidikan Nasional, 2005). Menjadi suatu keharusan untuk guru atau pendidik di era digital ini untuk sangat melek terhadap teknologi. Pada proses kegiatan pembelajaran guru harus maksimal menggunakan dan memanfaatkan berbagai alat teknologi sebagai media atau sumber belajar. Guru dituntut mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efisien dan efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses belajar.

Masalah yang ditemukan di TK Annizhomiyyah, Pandeglang Banten menjadi sebuah alasan bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah multimedia interaktif dan menguji efektivitasnya secara langsung di lapangan. Selain peneliti membuat produk pengembangan multimedia interaktif yang bernama Bersabel (Bermain Sambil Belajar) untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Peneliti juga mencoba menguji efektivitas dari penggunaan multimedia interaktif tersebut secara langsung. Eksperimen ini dilakukan dengan mengacu pada teori tentang fungsi dan manfaat multimedia interaktif yang dinyatakan oleh

Sudjana dan Rivai (Sujana, 2003) yang menegaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar anak, dengan alasan; (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga anak tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, dan (4) Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Lebih lanjut Sudjana dan Rivai menambahkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir anak. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. (Sujana, 2003) dan mengacu pendapat Hamalik (1986) dalam (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Atas teori dan pernyataan tersebut peneliti berkesimpulan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada anak. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk menguji efektivitas dari penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Sebab proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan dengan artian bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

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 Akbar, dkk. 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 indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Sebagaimana Munir menyatakan keuntungan multimedia interaktif terhadap proses pembelajaran, yaitu: (1) Pembelajaran lebih

komunikatif karena informasi menggunakan gambar dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Dalam hal ini, komunikatif yang dimaksud apabila penyajian informasi berupa gambar atau animasi. (2) Mudah dilakukan perubahan, informasi bisa diubah, ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan. (3) Interaktif, pengguna secara interaktif dapat memilih materi yang diinginkannya, melewati bagian-bagian materi tertentu atau mengulangi materi yang terdapat pada halaman sebelumnya dengan menggunakan tombol navigasi. Hal ini tidak bisa dilakukan pada informasi yang disajikan dengan cara lain seperti media cetak. (4) Lebih leluasa menuangkan kreatifitas sehingga informasi dapat lebih komunikatif, estetis, dan ekonomis sesuai kebutuhan dengan adanya *tools* serta *programming language* yang memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif. Hal ini hanya berlaku pada permainan (*games*) pembelajaran berbasis konsep (Munir, 2012, hal. 33).

Perkembangan bahasa anak usia 4-5 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 (Nurgiantoro, 2018) pengembangan bahasa pada anak usia dini untuk mengarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata 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. Carool Seefeldt & Barbara Wasik menyatakan pada usia 4 tahun perkembangan kosa kata anak mencapai 4.000-6.000 kata dan berbicara dalam beberapa kalimat 5-6 kata. Pada Usia 5 tahun perbendaharaan kata terus bertambah mencapai 5.000 sampai 8.000 kata juga kalimat yang dipakai pun semakin kompleks (Seefeldt & Wasik, 2008). Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Program pengembangan bahasa pada anak meliputi adanya suatu perwujudan suasana belajar dalam konteks bermain untuk perkembangan kematangan bahasa anak (Pendidikan & Kebudayaan, 2014). Sejalan dengan hal ini, proses pengembangan bahasa anak bisa dilakukan dengan bermacam-macam kegiatan bermain yang akan merangsang kemampuan anak tanpa adanya paksaan.

Peneliti berkesimpulan bahwa pengembangan bahasa pada anak usia 4-5 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 4-5 tahun. Pada usia ini, anak sudah dapat berbicara menggunakan kalimat kompleks dengan jelas, bisa membedakan banyak warna, simbol dan bentuk serta mulai belajar bercerita. Sebagian kecil anak pada usia 4-5 tahun sudah bisa memberikan

opini sendiri terhadap suatu kejadian, mengajukan pertanyaan hingga memberikan saran. Perkembangan bahasa pada anak merupakan bagian mutlak dalam tahapan proses perkembangan anak yang sangat penting dan mesti diisi semaksimal mungkin. Dalam pembelajaran pengembangan bahasa pada anak usia dini dibutuhkan metode dan media maupun pendekatan yang tepat untuk anak.

Dengan menggunakan sebuah aplikasi ini bernama (Bersabel) “Bermain Sambil Belajar” bertema “Mari Mengenal Hewan Qurban” 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 Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun” (Himma, Nizrina, 2021) pengembangannya bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan bahasanya terutama membaca permulaan dan menyimak 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. Hal ini sejalan dengan pendapat Djago Tarigan (Djago, 2015, hal. 53–54) pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini dapat dibedakan kedalam 2 (dua) tahapan, yakni belajar membaca tanpa buku dan belajar membaca dengan menggunakan buku. Djago Tarigan menyatakan bahwa membaca permulaan tanpa buku dengan cara menunjukkan gambar, menceritakan gambar, anak bercerita dengan bahasa sendiri, memperkenalkan bentuk tulisan melalui bantuan gambar, membaca tulisan bergambar, membaca tulisan tanpa gambar. Mengembangkan kemampuan menyimak ini sejalan dengan pendapat Ibrahim bahwa kemampuan menyimak yang biasa dilakukan anak usia dini adalah menyimak apresiatif. Menyimak apresiatif adalah kemampuan untuk menikmati dan merasakan apa yang disimak. Pendengar dalam jenis menyimak ini larut dalam bahan yang disimaknya (Ibrahim, 2011). Bahasan materi dalam aplikasi ini dibuat menjadi berwarna, menarik dan mudah digunakan agar anak yang menggunakannya pun merasa tertarik menggunakan aplikasi multimedia interaktif ini. Produk multimedia interaktif bahasa anak usia 4-5 tahun ini telah diuji kelayakannya pada ahli materi yang mendapatkan nilai 100% dan ahli media yang mendapatkan nilai 87%, hasil data tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif bahasa anak sangat baik dan layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Juga respon yang dihasilkan dari ujicoba kepada guru kelas dan orang tua terhadap multimedia interaktif bahasa anak usia 4-5 tahun ini, respon guru mendapatkan nilai sebesar 88% dan respon orangtua mendapatkan nilai sebesar 96% hasil data tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif bahasa anak sangat baik dan dapat membantu proses kegiatan pembelajaran.

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 54% dan *post-test* sebesar 95%, berdasarkan angka tersebut terdapat peningkatan sebesar 41% yang memberikan sebuah kesimpulan bahwa multimedia interaktif ini memiliki efek pengaruh dalam peningkatan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun terutama dalam membaca permulaan dan menyimak. Kesimpulan ini juga mendukung dan sejalan dengan pendapat Exline bahwa penggunaan aplikasi multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, efektif serta memfasilitasi belajar aktif, belajar eksperimental, konsisten, dengan belajar yang berpusat pada anak (Kusina & Exline, 2019). Terdapat korelasi antara pernyataan Exline tersebut dengan hasil dari penelitian eksperimen ini. Penggunaan multimedia interaktif berpengaruh dan berdampak pada kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun, yang tentunya berdasarkan dari elemen-elemen pendukung yang menyebabkan kemampuan tersebut berkembang, salah satunya adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga anak tertarik untuk belajar. Dari ketertarikan dan minat anak untuk belajar inilah kemampuan bahasa anak tersebut berkembang.

Simpulan

Dampak kemajuan teknologi mendorong sebuah perubahan, dalam proses pembelajaran metode dan media penyampaian materi lebih penting dari pada materi itu sendiri, Multimedia interaktif menjadi sebuah alternatif yang memiliki efek yang cukup signifikan dalam menarik minat belajar peserta didik. Penelitian ini memberikan sebuah kesimpulan bahwa efek dari penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun yang cukup signifikan.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran perlu dibiasakan, kurangnya fasilitas dan pendukung dalam pemanfaatan teknologi ini tentu menjadi saran peneliti bagi para pemangku kepentingan dan anggaran untuk mendukung dan memfasilitasinya, dan terakhir peneliti menyadari bahwa erbatasnya penelitian ini pada satu tema dan kemampuan yang diukur berbuah sebuah *gap research* yang menjadi bahan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa dengan skala yang lebih luas lagi.

Daftar Pustaka

- Akbar, S., A'yun, I. Q., Satriyani, F. Y., Widodo, W., Paranimmita, R., & Ferisa, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Amaliah, S., Maryani, K., & Khosiah, S. (2022). Hubungan Menonton Video Youtube Dengan Kemampuan Komunikasi Anak Usia 5 -6 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 121–132.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. CV. Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,

- 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Azizah, N., & Dewi, A. C. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Semantik Dan Sintaksis Anak Dalam Kegiatan Belajar Dari Rumah. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–146.
- Azkiya, Z., Khomaeny, E. F. F., & Nugraha, F. (2022). Tingkat Kecemasan Guru Taman Kanak-Kanak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Kota Tasikmalaya. *As-sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1–12.
- Djago, T. (2015). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. CV. Angkasa.
- Hasjiandito, A., & Adiarti, W. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama Di Kb-Tk Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 33(1), 7–12.
- Himma, Nizrina, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ibrahim. (2011). *Terampil Mendengarkan : Rahasia Anda Disukai Siapa Saja*. CV. Zaman.
- Imroatun, I. (2017). Media Belajar Bigbook Bagi Pengembangan Baca Nyaring Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Pembelajaran Baca, Tulis, Dan Hitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini*, 119–127.
- Imroatun, I., Widat, F., Fauziddin, M., Farida, S., Maryam, S., & Zulaiha. (2021). Youtube as a Media for Strengthening Character Education in Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012064. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012064>
- Indrawan, I. (2019). Profesionalisme Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 7(2), 57–80.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2005). *Undang-undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). *Permendikbud No 146 Tahun 2014*.
- Kusina, J. R., & Exline, J. (2019). Beyond body image: A systematic review of classroom-based interventions targeting body image of adolescents. *Adolescent Research Review*, 4(3), 293–311.
- Matondang, Z. (2009). Validitas Dan Realibilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87–99.
- Mukhadis, A. (2013). Sosok Manusia Indonesia Unggul dan Berkarakter Dalam Bidang Teknologi Sebagai Tuntutan Hidup di Era Globalisasi. In *Jurnal Pendidikan Karakter* (Vol. 2, Nomor 2).
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nikolopoulou, K., & Gialamas, V. (2016). Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions. *Journal of Computers in Education*, 3(1), 59–75. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0052-z>
- Nurgiantoro, B. (2018). *Penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa*. UGM PRESS.
- Pendidikan, D., & Kebudayaan, R. I. (2014). Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Depdikbud*.
- Perdani, P. A. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7 Edisi 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.072.10>
- Seefeldt, C., & Wasik, B. A. (2008). Menyiapkan Anak Usia Tiga. *Empat, dan Lima Masuk Sekolah Edisi Bahasa Indonesia*, Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sujana, N. (2003). *Teknologi Pengajaran* (A. Riva'i (ed.)). Sinar Baru.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34.
<https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Tyas, A. P. (2022). Dampak Tumpang Tindih Bahasa Ibu Dalam Perkembangan Bahasa Anak. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 113–120.
- Warmansyah, J. (2019). Efektivitas Media PowerPoint terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung. *Ta'dib*, 2(2), 105–110.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31958/jt.v22i2.1198>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zein, R., & Puspita, V. (2021). Efektivitas Pengembangan Model Bercerita terpadu terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2168–2178.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1123>