

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BAHASA DAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI
(Studi Pada Kelompok A Kelurahan Talang Ulu)**

Titik Harliza¹⁾; Nina Kurniah²⁾

¹⁾Program Studi Teknologi Pendidikan, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾tira9804@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan metode *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall dengan 10 langkah pengembangan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan : (1) Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi, media interaktif ini masuk ke dalam kategori “sangat layak” digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif. (2) Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, dari sisi menyimak maupun bicara. Hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “baik” dan hasil uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “sangat baik”. (3) Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok besar termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Kata kunci : Media interaktif, Kemampuan bahasa, Kemampuan kognitif

**DEVELOPING INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE LANGUAGE AND
COGNITIVE SKILLS IN EARLY CHILDHOOD
(Study in Group A of Talang Ulu Village)**

Titik Harliza¹⁾; Nina Kurniah²⁾

¹⁾Program Studi Teknologi Pendidikan, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾tira9804@gmail.com, ²⁾ninakurniah@unib.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop interactive media to improve language and cognitive skills in early childhood. The research method used was the Borg and Gall Research and Development (R&D) method with 10 development steps. Based on the results obtained, it can be concluded: (1) Based on the validation of media experts and material experts, this interactive media falls into the "very feasible" category to be used to improve language and cognitive skills. (2) The use of interactive media can improve early childhood language skills, in terms of listening and speaking. The results of small group trials are included in the "good" category and the results of large group trials are included in the "very good" category. (3) The use of interactive learning media can improve early childhood cognitive abilities. The results of the small group trial were in the "very good" category. In the large group trial, it was included in the "very good" category.

Keywords: *Interactive Media, Language Skills, Cognitive Abilities*

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media yang dirancang dengan baik akan membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan (Anitah, 2009:4). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (2005: 15) bahwa media diperlukan dalam proses pembelajaran karena mempunyai kemampuan atau kompetensi yang dapat dimanfaatkan. Media yang efektif adalah media yang mampu mengkomunikasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan kepada penerima pesan.

Pada saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan banyak kemudahan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Berdasarkan konteks pendidikan, interaktif melalui multimedia telah memainkan peranan yang penting dalam mengembangkan proses pembelajaran dan pengajaran ke arah yang lebih bermutu dan dinamik. Pemanfaatan hasil teknologi ke dalam proses belajar-mengajar dapat dijadikan salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru dalam mengatasi masalah pembelajaran, yaitu dengan cara mendesain media pembelajaran interaktif untuk memudahkan anak dalam memahami materi serta nilai-nilai kehidupan yang termuat di dalam setiap tema, subtema, maupun pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang dapat menghasilkan sebuah

produk. Penggunaan media pembelajaran interaktif saat ini sudah banyak digunakan. Namun untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih jarang menggunakan media interaktif, khususnya di daerah-daerah atau desa-desa. Contohnya di TK Anak Cerdas Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu.

Landasan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) itu sendiri merupakan upaya pembinaan dan pengembangan potensi anak secara optimal bagi anak usia 0-6 tahun dengan cara memberikan rangsangan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan ketika memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pemberian rangsangan pendidikan tersebut meliputi aspek spiritual, emosional, kognitif, psikomotorik, sosial, dan bahasa. Perkembangan aspek inilah yang berpengaruh besar pada proses tumbuh kembang anak di masa depannya.

Aspek perkembangan tersebut berkembang saling terintegrasi satu sama lain tidak secara sendiri-sendiri, misalnya : perkembangan kognitif. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan ialah perkembangan kognitif. Kemampuan kognitif yang dikembangkan dengan baik akan sangat mendukung bagi perkembangan motorik anak dan bahasanya, dengan kemampuan mengolah informasi atau proses berpikir yang baik, anak mampu memahami peristiwa yang dilihat dan didengarnya. Kemudian anak mengungkapkan hasil pemikirannya melalui kalimat yang sederhana.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dimiliki anak usia 4-5 tahun. Kemampuan dasar sering dihubungkan dengan istilah "potensi". Dalam banyak buku psikologis, potensi sering diartikan sebagai pembawaan sejak lahir atau kesanggupan

untuk berkembang yang dimiliki seorang manusia sejak lahir (Gunarti, 2008 : 10). Kognitif diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016 :31).

Kemampuan kognitif dalam penelitian ini akan dilihat dari sisi berfikir logis. Menurut Suminah, Berfikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat yang terjalar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya (2015:31).

Sedangkan, bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas,2005: 3). Kemampuan bahasa mempunyai aspek-aspek perkembangan, antara lain : aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Penelitian ini berfokus pada kemampuan menyimak dan berbicara. Abbas (2006:63) menjelaskan tentang pengertian menyimak yaitu merupakan proses untuk mengorganisasikan apa yang didengar dan menempatkan pesan suara-suara, didengar, ditangkap, menjadi makna yang dapat diterima. Sedangkan menurut Dhieni, dkk., (2005 : 4) menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Menyimak adalah suatu proses mendengarkan secara aktif untuk

memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan cerita, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan.

Selanjutnya, berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan, sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain (Suhartono, 2005: 20). Selain itu, Tarigan (2008: 16) berpendapat bahwa bicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut Hurlock (1978: 183) berbicara dapat diperoleh anak dengan cara: (a) meniru, yaitu mengamati suatu model baik dari teman sebaya maupun dari orang yang lebih tua; dan (b) pelatihan, yaitu dengan bimbingan dari orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif (microssoft powerpoint) untuk meningkatkan kemampuan bahasa (menyimak, mendengar dan menjawab pertanyaan) dan kemampuan kognitif (menenal buah dan warna) pada Anak Usia Dini kelompok A Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur Kabupaten Rejang Lebong yang pada zaman teknologi ini, anak akan lebih mudah memahami materi dengan cara belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media berbasis teknologi khususnya *microsoft powerpoint*.

Sadiman (2014: 5) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hal ini merupakan proses menarik pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik. Menurut Arsyad (2015: 14) media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

Media interaktif adalah sistem penyajian bahan pembelajaran yang direkam dan ditampilkan dengan kontrol komputer, serta pengguna dapat berinteraksi dengan aktif terhadap penyajian program tersebut (Pujiriyanto, 2012: 153). Menurut Sutopo (2012: 112) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media interaktif pengguna dapat memilih apa yang akan dipelajari menggunakan menu yang ada. Pengguna tidak perlu menunggu seluruh presentasi selesai ditampilkan untuk melihat salah satu topik yang diinginkan.

Eliyawati (2005) mengungkapkan syarat-syarat pemilihan alat permainan untuk anak usia dini meliputi tiga hal, yaitu (1) syarat edukatif; (2) syarat teknis; dan (3) syarat estetika.

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas, 2005: 3). Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia (Alwi, 2002: 707-708), kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Tarigan (2008: 2), bahwa kemampuan bahasa dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu: 1) Menyimak (*listening skills*), 2) Berbicara (*speaking skills*), 3) Membaca (*reading skills*), 4) Menulis (*writing skills*)

kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta

keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Khadijah, 2016 :31). Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia (Alwi, 2002: 579), kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007 : 3), pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu: a. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*), b. Kemampuan mengingat (*memory*), c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*), d. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) Borg dan Gall dengan 10 langkah pengembangan, diantaranya : 1). Potensi dan masalah, 2). Pengumpulan data, 3). Desain Produk Awal, 4). Validasi Ahli, 5). Revisi I, 6). Uji coba kelompok kecil, 7). Revisi II, 8). Uji coba kelompok besar, 9). Revisi III, dan 10). Produk Akhir.

Sampel penelitian ini adalah Kelompok A Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong yang terdiri dari 2 (dua) orang guru dan 10 orang anak kelompok A untuk uji coba kelompok kecil, sedangkan untuk uji coba kelompok besar pada 2 (dua) orang guru dengan 2 (dua) kelas yang masing-masing mempunyai 10 orang anak.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa : observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skor rata-rata dan persentase dari skala likert dengan empat kategori jawaban yaitu : Sangat Baik (4), Baik (3), Tidak Baik (2), dan Sangat Tidak

Baik (1).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data bahwa media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini perlu dikembangkan. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan adalah dalam bentuk microsoft powerpoint. Media interaktif harus memenuhi komponen-komponen multimedia yang dikemukakan Sutopo (2012:104) meliputi : teks, grafik atau gambar, animasi, audio, video, dan link. Tujuan media interaktif ini ialah untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini, maka diperlukan para ahli untuk memvalidasi produk media interaktif yang dibuat. Hasil dari validasi ahli media dan ahli materi memperoleh kategori "sangat layak" untuk diujicobakan. Saran atau masukan yang diberikan ahli media antara lain : 1) Pada slide 2 dan 3 harus ditambahkan simbol-simbol tanda panah yang diberi *hyperlink* sesuai tanda yang ditunjuk, 2) Pada slide 10 , animasi buah-buahnya juga diberi *hyperlink* ke soal-soal pertanyaan, dan 3) Tambahkan instrument lagu yang sesuai.

Sedangkan hasil dari validasi ahli materi memperoleh kategori "sangat layak" diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Saran dari ahli materi antara lain : 1) Ditemukannya warna font pada tampilan menu kurang sesuai, dari yang tampilan awalnya tulisan berwarna putih diganti menjadi warna hitam, dan 2) Pada setiap slide kurang penjelasannya melalui audio.

Tahap selanjutnya setelah melakukan revisi ialah ujicoba kelompok kecil diperoleh hasil nilai signifikasinya sebesar $0.000 < 0.05$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap

perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Artinya penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap kemampuan bahasa dan kognitif. Revisi pada ujicoba ini, antara lain :

- 1) Menambah pengantar suara untuk memilih tombol.
- 2) Pada video pembelajaran buah pisang belum ada jeda ketika muncul pertanyaan " ini buah apa ya ? ".
- 3) Saran : karena ada anak yang tidak mengenal laptop, maka untuk ujicobanya dapat dilakukan menggunakan handphone yang lebih dikenal oleh anak.

Sedangkan hasil dari validasi ahli media dan materi tahap II memperoleh kategori "sangat layak" untuk diujicobakan. Tahap selanjutnya setelah melakukan revisi adalah ujicoba kelompok besar yang memperoleh hasil nilai signifikasinya sebesar $0.000 < 0.05$, artinya penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap kemampuan bahasa dan kognitif. Pada ujicoba kelompok besar tidak ada yang direvisi lagi, hanya saja 1 laptop yang digunakan kurang maksimal suaranya. Penggunaan media interaktif pada penelitian ini berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini sejalan dengan manfaat media pembelajaran menurut Latif (2013:165), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistik).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.

- 4) Menimbulkan semangat dan motivasi dalam belajar.
- 5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- 6) Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 7) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Hamid, Sofyan (2010) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif memiliki efek yang lebih baik daripada pembelajaran yang tidak menggunakan media interaktif.

2. Menurut Nurjamal dkk., (2011: 2) mengemukakan kemampuan berbahasa terdiri dari empat aspek yaitu: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan bahasa anak usia dini dalam penelitian ini dilihat dari aspek menyimak dan berbicara karena mengingat usia anak yang akan diteliti berumur 4-5 tahun. Aspek menyimak akan dilihat dari sisi anak dapat menyimak dan memahami materi dari media. Sedangkan dari aspek bicara dilihat dari sisi anak dapat menjawab pertanyaan soal-soal dalam media interaktif yaitu : menyebutkan nama dan warna buah. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil pengujian media interaktif terhadap kemampuan bahasa anak sebesar 78,8 % dengan kategori "baik". Hasil uji coba kelompok besar sebesar 84,4 % dengan kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati, Nugraheni, dan Rahmadi (2016) yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan perkembangan bahasa anak sesudah stimulasi media interaktif.

3. Kemampuan kognitif anak dalam penelitian ini dilihat dari sisi berfikir

logisnya. Berfikir logis yang berfokus pada mengenal benda-benda disekitarnya. Pada penelitian ini hanya berfokus ke mengenal nama buah-buahan, warna buah, serta manfaat buah. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil pengujian media interaktif terhadap kemampuan kognitif anak sebesar 87,5 % termasuk dalam kategori "sangat baik". Pada uji coba kelompok besar diperoleh 91,9 % dengan kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Ibrahim, dan Atiyah (2020) yang mengemukakan bahwa kemampuan kognitif siswa kelas B yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif lebih baik dari siswa kelas B yang belajar tanpa menggunakan media CD interaktif.

PENUTUP

simpulan

- 1). Media interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif. Berdasarkan validasi ahli media tahap I diperoleh rata-rata sebesar 3,84 dengan kategori "sangat layak" dan untuk validasi ahli materi tahap I diperoleh rata-rata sebesar 3,5 dengan kategori "sangat layak". Sedangkan untuk tahap II, hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata sebesar 3,92 dengan kategori "sangat layak" dan untuk validasi ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori "sangat layak".
- 2). Berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil pengujian media interaktif terhadap kemampuan bahasa anak sebesar 78,8 % dengan kategori "baik". Hasil uji coba kelompok besar sebesar 84,4 % dengan kategori "sangat

baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

- 3). Berdasarkan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil pengujian media interaktif terhadap kemampuan kognitif anak sebesar 87,5 % termasuk dalam kategori "sangat baik". Pada uji coba kelompok besar diperoleh 91,9 % dengan kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil, maka disarankan kepada guru sebagai berikut :

1. Pada kegiatan pembelajaran hendaknya guru dapat memaksimalkan pemanfaatan media interaktif yang telah diuji kelayakannya oleh ahli dan telah diujicobakan ini, agar lebih baik dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak.
2. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, guru dapat menggunakan media interaktif ini sebagai salah satu cara atau alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran.
3. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru juga dapat menggunakan media interaktif ini sebagai salah satu cara atau alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Depdiknas. 2005. *Pembinaan Profesionalisme Tenaga pengajar (Pengembangan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas.
- _____.2007. *Pedoman Pengembangan Fisik/Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbitan Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Gunarti Winda, Suryani Lilis ,Muis Azizah. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elisabeth B. 2008. *Perkembangan Anak*. Cetakan Kelima (Penerjemah : Istiwidayanti, dkk.). Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, F. Atiyah, U. 2020. *Pengaruh Bermain CD Interaktif Edukatif " Ayo Belajar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mentari Cipondoh Tangerang*. Ceria : Jurnal Program Studi Anak Usia Dini Vol. 9 Nomor 1.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana

Publishing

PT Remaja Rosdakarya.

Pujiriyanto. 2012. *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.

Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Rahmawati, W. Nugraheni, A. Rahmadi, F.A. 2016. *Pengaruh Stimulasi Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak 2-3 Tahun*. Jurnal Kedokteran Diponegoro Vol.5,Nomor 4.

Suminah. 2015. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

Sadiman, A.S. 2010. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

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

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:

Tarigan. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa