

Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

by Suraya Suraya

Submission date: 20-Jun-2024 10:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 2405600026

File name: INSPIRASI_DUNIA_VOL_3_NO_3_AGUSTUS_2024_Hal_58-67.docx (47.47K)

Word count: 2807

Character count: 19946



Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Suraya¹

surayahajjah0@gmail.com

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Fitry Maharani Siagian

fitrysiagian14@gmail.com

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Alamat : Jl. Prof. Dr. Andi Hakim Nst Komplek Stain, Pidoli Lombang, Kec. Panyabungan,
Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara 22976

Korespondensi Penulis : surayahajjah0@gmail.com

Abstract. Integrating internal information technology media with language acquisition can provide information that improves skills and language acquisition, especially in early childhood. This research method uses a systematic literature review. Data collection was carried out by documenting and reviewing all papers related to education for the 2018-2023 period. Articles Used In this research, 36 domestic journal articles and certified articles from Google Scholar, Research Gate, SINTA, and DOAJ were obtained. Based on this research, the data shows that the integration of technological media in learning can stimulate young children's interest, attract their attention, make children happier, increase their learning motivation, and accelerate language acquisition.

Keywords: Language, Media technology, Early Childhood Education, Systematic Literature Review

Abstrak. Mengintegrasikan media teknologi informasi internal dengan pemerolehan bahasa dapat memberikan informasi yang meningkatkan keterampilan dan pemerolehan bahasa khususnya pada anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan sistematika literatur review. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan dan menelaah seluruh makalah terkait pendidikan periode 2018-2023. Artikel yang Digunakan Pada penelitian ini diperoleh dari beberapa artikel jurnal dalam Negeri dan artikel bersertifikat dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, dan DOAJ. Berdasarkan penelitian ini, data menunjukkan bahwa integrasi media teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang minat anak kecil, menarik perhatiannya, membuat anak lebih bahagia, meningkatkan motivasi belajarnya, dan mempercepat pemerolehan bahasa.

Kata kunci: Bahasa, Media teknologi, Paud, Systematic Literature Review

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mempengaruhi penciptaan media pembelajaran inovatif yang memudahkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi dapat dipandang sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pemerolehan bahasa yang muncul dalam pembelajaran bahasa. Keterampilan berbahasa memegang peranan penting dalam proses penyerapan dan pemahaman ketika memecahkan masalah dan menunjang proses pengajaran. Pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar (Putri, 2019).

Received Mei 31, 2024; Accepted Juni 19, 2024; Published Agustus 31, 2024

* Suraya, surayahajjah0@gmail.com

INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa profesional anak, pendidik harus mulai mempertimbangkan pentingnya teknologi di era 4.0. Kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif atau digital sebaiknya dilaksanakan sejak dini (Apriyansyah & Kurniawaty, 2022). Keterampilan teknis pendidik memungkinkan mereka memanfaatkan seluruh aspek ilmu pengetahuan untuk mengatasi tantangan pembelajaran pada anak usia dini. Namun, penerapan pendidikan berbasis teknologi memerlukan penekanan pada pengembangan karakter dan penyesuaian keterampilan di seluruh kelas.

Media pembelajaran interaktif membantu penggunanya belajar mandiri dan meningkatkan motivasi belajar (Saputra & Purnama 2015). Aljazzaf (2020) menyebutkan ada tujuh faktor yang mempengaruhi penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa asing: faktor fasilitasi, motivasi, kinerja, faktor perilaku, sosial, pendidikan dan bisnis. Media pembelajaran interaktif menjawab pertanyaan-pertanyaan pembelajaran yang abstrak dengan mengemas media pembelajaran interaktif berupa software komputer yang dapat digunakan siswa dengan berinteraksi langsung dengan anak.

Selain itu, media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran adaptif yang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran di abad 21 (Melati, 2023). Telah dilakukan penelitian SLR sebelumnya mengenai penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa. Penelitian SLR tentang pemanfaatan boneka tangan dalam kegiatan bercerita sebagai media pembelajaran untuk mendorong perkembangan bahasa pada anak usia dini (Astriyani, 2023). Penelitian SLR yang dilakukan oleh Rahayu, Mustaji, dan Bachri (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android meningkatkan kemampuan literasi siswa, namun peran media dalam pemerolehan bahasa anak usia dini tidak dibahas secara rinci. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana media berbasis teknologi dapat digunakan untuk mendorong pengembangan keterampilan berbahasa pada anak usia dini untuk memperoleh bahasa dan meningkatkan keterampilan literasi anak.

Peneliti menggunakan tinjauan literatur sistematis (SLR) untuk meninjau berbagai penelitian yang menyelidiki penggunaan media teknologi dalam pemerolehan bahasa anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari artikel-artikel yang terindeks secara nasional dan internasional untuk memberikan tinjauan literatur yang dapat dipercaya. Sama halnya dengan penelitian serupa pada umumnya, SLR ini juga diharapkan dapat berguna dalam bidang pendidikan khususnya pemerolehan bahasa, dan akan membantu guru media

33
memilih media yang tepat untuk pemerolehan bahasa anak usia dini. Berdasarkan pernyataan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap keilmuan dengan memberikan SLR yang menggambarkan dan mengevaluasi dampak penggunaan media teknologi dalam penelitian berdasarkan jenis media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

1
Prosedur penelitian dengan menggunakan SLR adalah merumuskan pertanyaan, mencari artikel dan literatur yang berkaitan dengan topik penelitian, menetapkan kriteria inklusi artikel yang dipilih, menganalisis data dari artikel yang diambil, dan menganalisis hasil penyelidikan yaitu dengan melaporkan temuan artikel yang di telah di teliti. Menurut Van der Maren (1996), ada empat kriteria pemilihan artikel untuk dipelajari di SLR: aksesibilitas, kelengkapan, kebaruan, dan orisinalitas artikel. Kriteria inklusi dalam studi SLR digunakan sebagai kriteria kelayakan pemilihan studi primer. Oleh karena itu, kriteria inklusi penelitian SLR ini ditentukan berdasarkan metode PICOS sebagai berikut:

- a. Fokus pembelajaran anak usia dini di Indonesia (populasi),
- b. Kajian pendahuluan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran (intervensi),
- c. Intervensi terkontrol pada pembelajaran dasar.
- d. Kelompok ini menggunakan media pembelajaran tradisional sebagai kelas kontrol (perbandingan),
- e. Media Pembelajaran Multibahasa (Hasil)
- f. Penelitian primer menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Makalah penelitian yang dipublikasikan pada artikel jurnal nasional dan internasional dalam tiga tahun terakhir (2018-2023). Dengan atau tanpa pengindeksan oleh Scopus (direvisi bila perlu).

HASIL DAN PEMBAHASAN

26
Integrasi media teknologi dalam pendidikan anak usia dini adalah langkah yang semakin penting di era digital saat ini. Dengan memanfaatkan berbagai perangkat teknologi, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Pemanfaatan media teknologi dan multimedia sebagai alat pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan

INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa. Dalam kaitan ini, Nurhayati, Aslan & Susilawati (2023) berpendapat bahwa perkembangan teknologi gadget dan komunikasi memberikan dampak yang besar tidak hanya pada orang dewasa yang menggunakannya, tetapi juga pada dunia pendidikan, termasuk perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Selain itu penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif, serta siswa dapat berperan sebagai pengirim dan penerima pesan. Oleh karena itu, perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi anak usia dini karena membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Ini membantu anak kecil belajar bahasa dengan cara yang lebih interaktif.

Berdasarkan informasi yang kami dapat, jenis media yang paling umum digunakan untuk pembelajaran bahasa prasekolah adalah Android, komik, dan buku tebal. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyawan & Susanto (2017) yang menyatakan bahwa Android sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa karena anak dapat berinteraksi dengan temannya dalam bahasa yang baru diperolehnya. Komunikasi anak dengan guru dan orang tua juga akan lebih tepat sasaran dan jelas. Android memungkinkan Anda melatih keterampilan mendengarkan dan mengembangkan minat anak dalam bercerita. Di era media Android yang banyak diminati terutama di kalangan anak-anak, pengajaran dan motivasi anak dalam belajar bahasa menjadi lebih mudah.

Android sebagai penyedia informasi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Seperti yang diungkapkan Diani & Syarlis Jiswan (2018), media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan pesan. Hal ini sejalan dengan Shyam Lee & Phil (2012, Maret) bahwa multimedia menciptakan konteks yang lebih baik dan unik untuk pengajaran bahasa. Penggunaan media berbasis teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap pengetahuan pedagogi guru dan kemampuan bahasa Inggris. Selain itu, variabel independen (pelatihan pendidikan bahasa Inggris menggunakan ICT) mempunyai pengaruh yang kuat (effect size) terhadap pengetahuan.

Pedagogi dan pengetahuan bahasa Inggris mereka, dimana sebuah studi yang menggunakan penelitian deskriptif menemukan bahwa platform media sosial (SM) memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan pemahaman dan kemahiran bahasa asing, dan bahwa sikap siswa terhadap penggunaan media sosial untuk pembelajaran bahasa tidak hanya mempengaruhi sikap tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa. kemampuan dalam proses

pembelajaran bahasa, perbedaan gender, dan tidak ditemukan perbedaan signifikan antara pandangan siswa laki-laki dan perempuan mengenai penggunaan media sosial (SM) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Selanjutnya menggunakan media berbasis teknologi Mengajar dapat menjadikan pembelajaran kosakata bahasa Inggris lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa diperlukan media yang menarik. Dan media berbasis teknologi khususnya pada pembelajaran bahasa anak usia dini memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbahasa anak. Selain itu, guru juga memiliki sikap positif terhadap peran TIK dalam pengajaran bahasa, meskipun mereka tidak yakin apakah TIK dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis siswa. Berikut adalah pembahasan mendalam mengenai bagaimana teknologi media dapat diaktifkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini:

A. Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa

Aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo Kids, ABCmouse, dan Lingokids menawarkan berbagai permainan dan kegiatan yang dirancang khusus untuk anak-anak. Aplikasi ini menggunakan teknik gamifikasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Melalui aplikasi ini, anak-anak dapat mempelajari pemahaman baru, pengucapan, dan struktur kalimat dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi tersebut sering kali dilengkapi dengan umpan balik langsung yang membantu anak-anak memperbaiki kesalahan mereka secara real-time.

B. Penggunaan Multimedia Interaktif

Multimedia seperti video, animasi, dan cerita digital dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran bahasa. Misalnya, video yang menampilkan cerita dengan teks yang diucapkan membantu anak-anak membayangkan antara suara dan teks. Ini sangat bermanfaat dalam membantu anak-anak memahami konteks dan meningkatkan pemahaman mendengar serta membaca mereka. Selain itu, penggunaan animasi dapat menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran lebih menarik.

C. Perangkat Lunak Pendidikan

Perangkat lunak edukasi seperti permainan edukatif dan program komputer khusus dapat menyediakan latihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing anak. Misalnya, program seperti Rosetta Stone for Kids atau Starfall memungkinkan anak-anak

INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

untuk belajar bahasa melalui kegiatan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

D. Interaksi dengan AI dan Chatbots

Penggunaan AI dan chatbots dalam pembelajaran bahasa dapat memberikan pengalaman yang lebih personal dan interaktif. Misalnya, anak-anak dapat berlatih percakapan dengan chatbot yang dirancang untuk merespons dan berinteraksi dengan cara yang natural. Hal ini membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengarkan mereka dalam konteks yang aman dan terkendali.

E. Buku Elektronik dan Buku Audio

Buku elektronik (e-book) dan audiobook adalah alat lain yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. E-book sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif seperti suara narator, efek suara, dan animasi yang membuat cerita lebih hidup. Audiobook, di sisi lain, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan mendengarkan mereka dan memperluas wawasan mereka dengan mendengarkan cerita yang dibacakan dengan intonasi yang benar.

F. Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR)

Teknologi AR dan VR dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang imersif. Misalnya, melalui aplikasi AR, anak-anak dapat melihat objek 3D yang terkait dengan kata atau konsep tertentu, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat dengan lebih baik. VR, di sisi lain, dapat membawa anak-anak ke dunia virtual di mana mereka dapat berlatih bahasa dalam konteks yang mirip dengan kehidupan nyata, seperti berkeliling di kota atau berinteraksi dengan tokoh-tokoh dalam permainan.

G. Penggunaan Media Sosial dan Platform Kolaborasi

Media sosial dan platform kolaborasi seperti Seesaw atau ClassDojo dapat digunakan oleh guru dan orang tua untuk membagikan materi pembelajaran, video, dan aktivitas yang mendukung pengembangan bahasa. Selain itu, anak-anak dapat berpartisipasi dalam diskusi online atau proyek kolaboratif yang melibatkan penggunaan bahasa, sehingga mereka dapat berlatih dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi mereka. Meskipun media integrasi teknologi menawarkan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan:

- a. Keterbatasan Akses: Tidak semua anak memiliki akses ke perangkat teknologi yang diperlukan. Solusinya adalah menyediakan perangkat di sekolah atau pusat komunitas.
- b. Penggunaan yang Lebih Besar: Terlalu banyak waktu layar dapat berdampak negatif pada perkembangan anak. Pengaturan waktu penggunaan teknologi dan menyeimbangkannya dengan aktivitas fisik dan sosial lainnya sangatlah penting.
- c. Keterampilan Guru dan Orang Tua: Tidak semua guru dan orang tua memiliki keterampilan untuk menggunakan teknologi secara efektif. Pelatihan dan dukungan teknis diperlukan untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.
- d. Menurut artikel jurnal ini, penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa anak usia dini memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan berbahasa awal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Integrasi media pembelajaran bahasa berbasis teknologi memberikan dampak positif kepada anak dan meningkatkan kemampuan mereka dalam memperoleh keterampilan berbahasa. Pembelajaran keterampilan berbahasa dapat didasarkan pada pembelajaran SLR ini. Artinya, kemampuan berbicara, membaca, mendengarkan, mengucapkan, dan menambah kosa kata. Media berperan aktif dalam mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Media Rekomendasi Type didasarkan pada riset media berbasis Android, film animasi, game edukasi, dan multimedia interaktif. Oleh karena itu, Media Integration cocok untuk pemerolehan bahasa anak usia dini guna mencapai tujuan dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, guru perlu meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan media berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Integrasi media teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dengan pendekatan yang tepat dan dukungan yang memadai, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bahasa mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan artikel jurnal yang berjudul "Integrasi Media Teknologi untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini" ini dengan baik. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam penyusunan artikel ini kepada :

- a. Pimpinan dan rekan-rekan di lembaga pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini.
- b. Para ahli dan praktisi pendidikan yang telah memberikan pandangan, masukan, dan bimbingan berharga dalam proses penelitian.
- c. Para orang tua dan anak-anak yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, serta memberikan data dan informasi yang sangat penting.
- d. Teman-teman dan keluarga yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer jurnal yang telah memberikan koreksi dan saran yang konstruktif untuk memperbaiki dan menyempurnakan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui integrasi media teknologi. Terima kasih.

DAFTAR REFERENSI

- Destia, M. A., Workie, M. B., Yemer, D. B., Denku, C. Y., & Berhanu, M. S. (2021). Social Media Usage in Improving English Language Proficiency from the Viewpoint of Medical Students. *Advances in Medical Education and Practice*, 519-528. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S310181>
- Diani, R., & Syarlisjisman, M. R. (2018). Web-enhanced course based on problem-based learning (PBL): Development of interactive learning media for basic physics II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(1), 105-116. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2849>
- Diantari, N. M. E., & Tirtayani, L. A. (2020). Motivation for learning english early childhood through storytelling method using e-big book media. *Journal of Education Technology*, 4(2), 211-217. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25155>

- Endang, A. H., Malik, K., & Fitria, F. (2019). Design and Build English Spell Application with Image Objects as an Android-Based Early Childhood Learning Media. (2019). JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science), 1(2). <https://doi.org/10.21070/joincs.v1i2.520>
- Fatimah, E. L., & Yulianingsih, Y. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi “Nussa dan Rara” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 74-83
- Hidayati, N. N. (2019). Storytelling: One package learning in improving language skill and implanting character education on children. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, 7(2), 192-211. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78-87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Isnaini, M. (2020). Pengaruh Konten Channel Youtube Atta Halilintar Terhadap Gaya Berbicara Remaja Di Kelurahan Jurangmangu Timur Pondok Aren. *PANTAREI*, 4(03). jom.fikom.budiluhur.ac.id
- Isnaini, M. (2020). Pengaruh Konten Channel Youtube Atta Halilintar Terhadap Gaya Berbicara Remaja Di Kelurahan Jurangmangu Timur Pondok Aren. *PANTAREI*, 4(03). jom.fikom.budiluhur.ac.id
- Junaida, J., & Zannah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio Visual Di Ra Babussalam TA 2019/2020. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 1(1), 38-50.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Melati, P., Rahmah, A., & Widjayatri, R. D. (2021). Inovasi Flashcard Berbasis Teknologi Ar Sebagai Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Di Masa Pandemic Covid-19. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 26-37.
- Mihireteab Abraham, Zeleke Arficho, Tesfaye Habtemariam & Abate Demissie (2023) Effects of information communication technology-assisted teaching training on English language teachers' pedagogical knowledge and English language proficiency, *Cogent Education*, 9:1, DOI:10.1080/2331186X.2022.2028336
- Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4657-4664. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5972>

**INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA
DINI**

- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561-570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.567>
- Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 485-500. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/53/54>
- Paudel, P. (2021). Information and Communication Technology in Foreign Language Classes in English: Roles and Practices. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(1), 37-55. <https://doi.org/10.46328/ijtes.179>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Pratiwi, K. B., Sugito, S., & Subandowo, M. (2020). The Development Pop-Up Books To mprove Children's Language Skills. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 408-414. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p408>

Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Rohmatulloh Rohmatulloh, Novaliyosi Novaliyosi, Hepsi Nindiasari, Abdul Fatah. "Integrasi Media Pembelajaran pada Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022 Publication	2%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	journal.unimar-amni.ac.id Internet Source	2%
4	www.coursehero.com Internet Source	1%
5	text-id.123dok.com Internet Source	1%
6	journal.uir.ac.id Internet Source	1%
7	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%

8	repository.uir.ac.id Internet Source	1 %
9	journal.intelekmadani.org Internet Source	1 %
10	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
11	ejournal.unmus.ac.id Internet Source	<1 %
12	issuu.com Internet Source	<1 %
13	mubadalah.id Internet Source	<1 %
14	research-report.umm.ac.id Internet Source	<1 %
15	media.neliti.com Internet Source	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	Febi Tasya Ramadhanti, Dadang Juandi, Al Jupri. "PENGARUH PROBLEM-BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MATEMATIS SISWA", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2022 Publication	<1 %

18	gifted.or.id Internet Source	<1 %
19	id.scribd.com Internet Source	<1 %
20	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
21	jurnal.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.tonomons.com Internet Source	<1 %
23	Reski Yulina Widiastuti, Nanik Yuliati. "Analisis Kesiapan Mental Anak Usia Dini Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023 Publication	<1 %
24	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	<1 %
25	artikelpendidikan.id Internet Source	<1 %
26	blog.gamatechno.com Internet Source	<1 %
27	doaj.org Internet Source	<1 %

28

Internet Source

<1 %

29

journal2.unusa.ac.id

Internet Source

<1 %

30

lp3mp.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

31

mafiadoc.com

Internet Source

<1 %

32

www.jurnaledukasia.org

Internet Source

<1 %

33

www.scribd.com

Internet Source

<1 %

34

Adi Asmara, Loso Judijanto, I Putu Agus Dharma Hita, Kundharu Saddhono. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

<1 %

35

journal.unpas.ac.id

Internet Source

<1 %

36

Nur Syamsiyah, Andri Hardiyana. "Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan

<1 %

Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
