

INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Andi Irma Sarjani¹, Syarfuni², Aida Rahmi Nasution³

¹ Universitas Darma Persada Jakarta

² Universitas Bina Bangsa Getsempena

³ Institut Agama Islam Negeri Curup

* Corresponding Author: syarfuni@bbg.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 20, 2023

Revised Sept 15, 2023

Accepted Sept 26, 2023

Available Sept 30, 2023

Kata Kunci:

Bahasa, Media teknologi, Paud,
Systematic Literature Review

Keywords:

Language, Technology Media, Pre-
school, Systematic Literature Review

ABSTRAK

Mengintegrasikan media teknologi informasi dalam pembelajaran bahasa dapat menghasilkan informasi terbaru untuk meningkatkan keterampilan dan penguasaan bahasa khususnya pada anak usia dini. Metode penelitian menggunakan Systematic Literature Review. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview semua artikel terkait pendidikan masa 2018 -2023. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 36 artikel jurnal nasional dan terakreditasi yang diperoleh dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ. Berdasarkan penelitian ini diperoleh data bahwa integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan ketertarikan anak usia dini, menarik perhatian, membuat anak lebih senang dan termotivasi untuk belajar dan mempercepat penguasaan bahasa.

ABSTRACT

Integrating information technology media in language learning can produce the latest information to improve language skills and mastery, especially in early childhood. The research method used Systematic Literature Review. Data collection was carried out by documenting and reviewing all articles related to education during 2018-2023. The articles used in this study were 36 national and accredited journal articles obtained from Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ. Based on this research, it is found that the integration of technology-based media in learning can create early childhood interest, attract attention, make children happier and more motivated to learn and accelerate language acquisition.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan berdampak pada terciptanya suatu inovasi media pembelajaran yang akan memudahkan penggunaanya

dalam proses pembelajaran. Maka teknologi dapat dipertimbangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pemerolehan bahasa dari permasalahan yang timbul dalam pembelajaran bahasa. Keterampilan berbahasa memegang peranan penting dalam proses penyerapan dan pemahaman dalam memecahkan masalah atau menunjang proses pengajaran Pembelajaran berbasis media teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar (Putri, 2019).

Untuk mengembangkan kompetensinya anak bidang bahasa yang profesional seharusnya pendidik mulai meninjau akan pentingnya teknologi karena era 4.0. Semua kegiatan pembelajaran yang pembelajaran kreatif dan inovatif atau berbasis digital penting diterapkan pada usia dini (Apriyansyah & Kurniawaty, 2022). Dengan kemampuan ilmu teknologi yang dimiliki pendidik dapat memanfaatkan segala aspek keilmuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada anak usia dini. Namun pelaksanaan pendidikan berbasis teknologi harus mengutamakan pendidikan karakter dan yang menghubungkan kemampuan pada saat pengajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu penggunanya belajar secara mandiri dan membantu pengguna menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Saputra & Purnama 2015). Aljazzaf (2020) menyatakan terdapat tujuh faktor yang berdampak pada penggunaan multimedia dalam pengajaran mata pelajaran bahasa asing yaitu: faktor fasilitasi, motivasi, kinerja, perilaku, sosial, pedagogi, dan usaha. Media pembelajaran interaktif menjawab permasalahan pembelajaran yang bersifat abstrak, mengemas media pembelajaran interaktif dalam bentuk software komputer agar siswa dapat berinteraksi dan menggunakannya secara langsung dengan anak. Selain itu, media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi belajar abad 21 (Melati, 2023).

Terdapat studi SLR sebelumnya mengenai topik penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran bahasa. Penelitian SLR mengenai Menggunakan boneka tangan dalam kegiatan mendongeng sebagai media pembelajaran yang mendorong dalam pengembangan bahasa anak usia dini (Astriyani, 2023). Studi SLR yang dilakukan oleh (Rahayu, Mustaji & Bachri (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan keaksaraan siswa namun belum detail membahas mengenai peran media dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pembelajaran bahasa menggunakan media berbasis teknologi untuk menstimulasi perkembangan literasi Bahasa anak usia dini agar kemampuan literasi anak meningkat.

Dengan menggunakan pendekatan tinjauan literatur sistematis (SLR), peneliti meninjau berbagai penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Penelitian dengan cara mengumpulkan data dari artikel yang terindex nasional dan internasional untuk memperoleh tinjauan pustaka yang kredibel. Seperti halnya penelitian sejenis pada umumnya, SLR ini diharapkan bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran bahasa, dan jika guru menggunakan media maka dapat memilih media yang tepat untuk pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dengan menyediakan SLR yang dirancang untuk mendeskripsikan dan mengevaluasi dampak penggunaan media teknologi untuk penelitian berdasarkan jenis media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Langkah-langkah penelitian menggunakan SLR yaitu merumuskan pertanyaan, mencari artikel atau literatur yang relevan dengan topik penelitian, menetapkan kriteria inklusi artikel terpilih, menganalisis data dari artikel yang diperoleh, dan kemudian melaporkan temuan artikel yang diteliti (Thovawira et al., 2021). Menurut Van der Maren (1996) terdapat empat kriteria pemilihan artikel untuk dipelajari di SLR, yaitu aksesibilitas, kelengkapan, kebaruan dan orisinalitas artikel. Kriteria inklusi dalam studi SLR digunakan sebagai kriteria kelayakan untuk memilih studi primer (Ramadhanti et al., 2022).

Oleh karena itu, kriteria inklusi penelitian SLR ini ditentukan berdasarkan metode PICOS sebagai berikut: (1) fokus pada pembelajaran anak usia dini di Indonesia (populasi), (2) studi pendahuluan membahas penggunaan media pembelajaran (intervensi), (3) intervensi kontrol pada pembelajaran dasar Kelompok menerapkan media pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol (perbandingan), (4) media pembelajaran multibahasa (hasil), (5) penelitian primer menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif (6) dalam kurun waktu 3 tahun terakhir (2018-2023) dalam negeri dan Penelitian yang dipublikasikan pada artikel jurnal internasional, baik terindeks Scopus maupun tidak (direvisi seperlunya).

Data dikumpulkan dari artikel yang dimasukkan dalam Google Scholar, Sinta, Semantic Scholar, Educational Resources Information Center (ERIC), dan Directory Open Access Journal (DOAJ). Artikel yang dipilih memiliki kesesuaian dengan pertanyaan penelitian. Kata kunci untuk mencari artikel yaitu "Media, pembelajaran Bahasa",

“kemampuan Berbahasa, Media” dan “Paud, Media Pembelajaran, Bahasa”. Artikel yang dipilih berdasarkan tahun publikasi pada tahun 2018 – 2023 terdapat 80 artikel yang didapat pada pencarian literatur berdasarkan kata kunci di atas. Berdasarkan pada kriteria inklusi yang ditetapkan dalam studi ini menggunakan 35 artikel terseleksi sebagai studi primer.

Analisis data menggunakan analisis terhadap artikel atau studi primer yang telah dikumpulkan yaitu setiap studi primer, Selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan judul, tahun studi, jenjang pendidikan, dan jenis media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan analisis satu per satu artikel yang disertakan dalam studi ini untuk memperoleh temuan dan pembahasan hingga pengambilan kesimpulan penelitian SLR.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media teknologi atau multimedia sebagai alat pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat berdampak positif terhadap penguasaan bahasa (Maghfiroh & Suryana 2021). Sejalan dengan itu, Nurhayati, Aslan, & Susilawati, (2023) pengembangan teknologi dan komunikasi *gadget* ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya, tetapi juga perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Disamping itu, media pembelajaran sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran menjadi aktif serta peserta didik dapat bertindak sebagai penyampai pesan sekaligus sebagai penerima pesan. Oleh karena itu, adanya perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi anak usia dini yang mana pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Hal ini akan membantu anak usia dini belajar menguasai bahasa yang lebih interaktif. Beberapa variasi media dalam pembelajaran bahasa pada Anak usia dini berdasarkan penelitian yang disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan kajian DSLR menggunakan media teknologi pada pembelajaran bahasa, terdapat jenis media yang digunakan adalah gadget, TIK, Chatbot Mela, Game Interaktif, Power Point Interaktif, e-Komik, Media Video, Android. Secara detail dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Data Artikel Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
1.	Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023)	Penggunaan teknologi gadget sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di raudhatul Athfal Al-ikhlas kota Singkawang	2023	gadget

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
2.	Ardiana, R. (2023).	Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini	2023	TIK
3.	Qotrunnida, N., Supriatna, E., & Arzaqi, R. N. (2023).	Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak.	2023	Chatbot Mela
4.	Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023).	Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang.	2023	Game Interaktif
5.	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. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 7(1), 4657-4664.	2023	Power Point Interaktif
6.	Tapiyah, L. (2022).	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun.	2022	e-Komik
7.	Banggur, M. D. V., Talu, A. T. I., & Esabella, S. (2022).	Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun.	2022	Media Video
8.	Putri, D. R. N., Gunawan, G., & Astini, B. N. (2022).	Pemanfaatan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati Ampenan Tahun 2022.	2022	Android
9.	Agustin, R. D., & Mindaudah, M. (2022).	Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini.	2022	Film Animasi
10.	Azizah, A., Madyawati, L., & Astuti, F. P. (2022).	The Effect of ICT-Based Audio Visual Media on the Recognition of English Vocabulary in Early Childhood.	2022	ICT-Based Audio Visual
11.	Saodi, S., Rusmayadi, R., Kurnia, R., & Parwoto, P. (2022).	Digital Talking Media: Conversation Strategy in Improving Children's Speaking Skills in Early Childhood Education Services.	2022	Digital Talking
12.	Yunita, W., Zaim, M., Syarif, H., & Zainil, Y. (2022).	The Effectiveness of Project-Based Learning through Vlog to Improve Pre-Schoolers' Vocabulary Mastery.	2022	Vlog

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
13.	Zein, D. M., Alacsel, S., & Farlina, B. F. (2021).	Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Dalam Bahasa Inggris Pada Taman Kanak Kanak. <i>JR</i> :	2021	Multimedia Interaktif
14.	Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021).	Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT.	2021	game edukasi digital
15.	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. .	2021	Flashcard Ar
16.	Junaida, J., & Zannah, M. (2021).	Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio Visual Di Ra Babussalam TA 2019/2020.	2021	Audio Visual
17.	Aulina, C. N. (2021).	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran AMPI Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun.	2021	AMPI
18.	Untari, R. S., Wiguna, A., Andhiarini, R. M., Pratama, A. F., & Hawa, E. (2021).	Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Menghafal Kosakata 3 Bahasa. .	2021	Android
19.	Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021).	The Development Of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages.	2021	Big Book
20.	Ariyanto, F., & Tanto, O. D. (2021).	The Effectiveness of Power Point-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood.	2021	Power Point-Assisted Picture Books
21.	Suri, G. P., Fernandes, A. L., & Bahri, S. (2021).	Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android: Learning Media Introduction to Arabic Case Study of Madrasah Ibtidaiyah Based on Android.	2021	Android
22.	Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021).	Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang.	2021	Multimedia
23.	Rizki, I. A., Fahrudin, F., Rachmayani, I., &	Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5	2021	Media Big Book

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
	Astini, B. N.	Tahun. <i>Indonesian</i> (2021).		
24.	Sukmawati, S., Astawa, I. M. S., Astini, B. N., & Nurhasanah, N.	Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Taroto Jaya Dusun Bantu Desa Bantulanteh Sumbawa.	2021	Film Animasi
25.	Isnaini, M. (2020).	Pengaruh Konten Channel Youtube Atta Halilintar Terhadap Gaya Berbicara Remaja Di Kelurahan Jurangmangu Timur Pondok Aren.	2020	Youtube
26.	Syamsuardi, S., Tolla, I., Anshari, A., Pattaufi, P., & Hajerah, H.	The Use of Audiovisual Media And Speaking Skill Development Of Children Aged 5-6 Years In Kindergartens in South Sulawesi.	2020	Audiovisual Media
27.	Rizka, N. (2020, July).	The Effect of the Storytelling Method Using Bigbook on the Language Ability of Children Aged 5-6 Years in Group B TK Mutiara Bunda Bangkinang.	2020	Bigbook
28.	Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K.	Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia.	2020	kahoot
29.	Fatimah, E. L., & Yulianingsih, Y.	Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa dan Rara".	2020	Film Animasi
30.	Novelia, S., & Hazizah, N.	Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. .	2020	Video Animasi
31.	Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G.	Pendampingan Bagi guru Ra di Pandeglang-Banten dalam memanfaatkan media ICT berbasis proyektor interaktif.	2020	proyektor interaktif
32.	Wahyono, T., & Mashar, R. (2020).	The Influence of Carrie TV Channel Shows on Language Acquisition in Early Childhood.	2020	Carrie TV Channel
33.	Diantari, N. M. E., & Tirtayani, L. A. (2020).	Motivation for learning english early childhood through storytelling method using e-big book media.	2020	e-big book media.
34.	Pratiwi, K. B., Sugito, S., & Subandowo, M.	The Development Pop-Up Books To Improve Children's Language Skills.	2020	Pop-Up Books
35.	Endang, A. H.,	Design and Build English Spell	2019	Android

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
	Malik, K., & Fitria, F. (2019).	Application with Image Objects as an Android-Based Early Childhood Learning Media.		
36.	Sudarsono, S. (2019).	early media viewing impacts on dual languages acquisition of a young learner.	2019	Media Viewing
37.	Hidayati, N. N. (2019).	Storytelling: One package learning in improving language skill and implanting character education on children.	2019	Storytelling:
38.	Darwis, M., & Kamsinah, K. (2019).	Sumbangan Bahasa Indonesia Terhadap Pemekaran Kosakata Bahasa Bugis: Kasus Penggunaan Bahasa Bugis Pada Media Sosial Facebook.	2019	facebook

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini menggunakan media teknologi memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dan memudahkan siswa dalam menerima pesan. Berdasarkan hasil analisis terhadap 38 artikel ditemukan bahwa penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa kedua dan ketiga. Media yang telah digunakan pada berbagai materi untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada tingkat anak usia dini ditunjukkan pada table 2 berikut:

Table 2. Jenis media yang sering digunakan pertahun

No	Tahun	Jenis media
	2023	gadget TIK Chatbot Mela Game Interaktif Power Point Interaktif
	2022	e-Komik Media Video Android Film Animasi ICT-Based Audio Visual Digital Talking Vlog
	2021	Multimedia Interaktif game edukasi digital Flashcard Ar Audio Visual AMPI Android

No	Tahun	Jenis media
	2020	Big Book Power Point-Assisted Picture Books Android Multimedia Media Big Book Film Animasi Youtube Audiovisual Media Bigbook kahoot Film Animasi Video Animasi proyektor interaktif e-big book media. Pop-Up Books
	2019	Android Media Viewing Storytelling: facebook

Berdasarkan informasi yang terdapat pada tabel 2, jenis media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa di Paud adalah Android, film animasi dan bigbook. Hal ini sejalan dengan Setyawan & Susanto (2017) yang menyatakan bahwa android sangat efektif meningkatkan kemampuan berbahasa yang ditunjukkan dengan anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dengan menggunakan bahasa baru yang diperolehnya, komunikasi anak dengan guru dan orangtua juga semakin terarah dan dapat dimengerti. Penggunaan android dapat melatih keterampilan mendengar dan menumbuhkan minat anak dalam bercerita, apalagi saat ini merupakan era penggunaan media android yang banyak diminati anak-anak sehingga memudahkan mengajar untuk memotivasi anak dalam belajar bahasa.

Android sebagai penyampai informasi pada anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Diani & Syarlis Jiswan (2018) media pembelajaran dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi atau pesan. Hal ini sejalan dengan Shyam Lee & Phil (2012, March) multimedia menciptakan konteks pengajaran bahasa yang lebih baik dan unik. Penggunaan media berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan pedagogi dan kemahiran bahasa Inggris para guru. Selain itu, variabel independen (pelatihan pengajaran bahasa Inggris berbantuan ICT) mempunyai pengaruh yang kuat (ukuran efek) terhadap pengetahuan

pedagogi dan kemahiran bahasa Inggris mereka (Mehreteab Abraham 2023). Dalam kajian menggunakan deskriptif survei, Platform media sosial (SM) memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan pemahaman bahasa asing, meningkatkan tingkat kemahiran berbahasa, tidak hanya mempengaruhi sikap siswa dalam menggunakan media sosial untuk belajar bahasa tetapi juga meningkatkan kemahiran mereka dalam proses pembelajaran bahasa. Perbedaan gender, tidak ditemukan adanya perbedaan signifikan dalam sudut pandang siswa laki-laki dan perempuan mengenai penggunaan media sosial (SM) dalam meningkatkan kemahiran bahasa (Desta, Workie, Yemer, Denku, & Berhanu, (2021). Selain itu, media teknologi dapat meningkatkan kinerja siswa, meningkatkan motivasi untuk mendorong pembelajaran mandiri, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas, menjalin interaksi, serta meningkatkan komunikasi. Selanjutnya, pembelajarannya diperlukan media yang menarik untuk dapat membuat siswa lebih enjoy dan tertarik mempelajari kosakata bahasa Inggris apabila diajarkan menggunakan media berbasis teknologi (Liando, Tatipang, Tamboto, Poluan & Manuas, 2022). Kemudian, media berbasis teknologi pada pembelajaran bahasa khususnya anak usia dini memberikan efek positif terhadap kemampuan bahasa anak. Selain itu juga guru bersikap positif terhadap peran TIK dalam pengajaran bahasa meskipun mereka ragu apakah TIK dapat mengembangkan kemampuan kreatif dan kritis siswa (Paudel, 2021).

Berdasarkan kajian tersebut, penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa untuk anak usia dini memberikan dampak yang positif bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa pada anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Integrasi media pembelajaran bahasa berbasis teknologi memberikan dampak positif bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menguasai keterampilan berbahasa. Penguasaan keterampilan berbahasa dapat dilakukan berdasarkan kajian SLR ini yaitu kemampuan berbicara, membaca, menyimak, mengucapkan, menambahkan kosa kata. Media berperan aktif untuk menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan. Jenis media yang direkomendasikan berdasarkan kajian media berbasis android, film animasi, game edukasi, dan multimedia interaktif. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran bahasa pada anak usia dini cocok diterapkan untuk mencapai tujuan dan peningkatan kemampuan bahasa anak. Selain itu, guru perlu meningkatkan kemampuan

dalam membuat media berbasis teknologi sehingga peserta didik dapat diarahkan pada peningkatan penguasaan bahasa

DAFTAR PUSTAKA

- Astriyani, G. A., Dhiya'Ulhaq, J., Ramandhani, R., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review (Slr): Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Menggunakan Media Lagu. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora (JISPEN DIORA)*, 2(1), 198-208. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i2.2129>
- Agustin, R. D., & Mindaudah, M. (2022). Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 3(2), 70-80 <https://doi.org/10.37985/jer.v3i2.80>
- Aljazzaf, Z. (2020). Factors influencing the use of multimedia technologies in teaching English language in Kuwait. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(5), 212-234 <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i05.12277>.
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103-111
- 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>
- Ariyanto, F., & Tanto, O. D. (2021). The Effectiveness of Powerpoint-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood. *Child Education Journal*, 3(2), 100-109.
- he Effectiveness of Powerpoint-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood
- Banggur, M. D. V., Talu, A. T. I., & Esabella, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 247-254. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p359-362>
- Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran AMPI Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 191-1.98 <https://doi.org/10.24903/jw.v3i1.230>
- Apriyansyah, C., & Kurniawaty, L. (2022). Pengembangan Model Permainan Berbasis Barang Bekas untuk Membangun Kompetensi Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6837-6849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- 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>
- Diani, R., & Syarlisjiswan, 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>
- Desta, 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>
- 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
- 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, 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.
- 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>
- 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](https://doi.org/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>
- 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>
- 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>
- 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>
- 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 Improve Children's Language Skills. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 408-414. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p408>
- Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156-164. <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Qotrunnida, N., Supriatna, E., & Arzaqi, R. N. (2023). Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 448-459. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.241>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399-3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rizka, N. (2020, July). The Effect of the Storytelling Method Using Bigbook on the Language Ability of Children Aged 5-6 Years in Group B TK Mutiara Bunda Bangkinang. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)* (pp. 110-115). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.022>
- Rizki, I. A., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2021). Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(2), 243-247. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3546>
- Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v4i2.865>
- Setyawan, F. H., & Susanto, S. (2017). Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(1), 28-35.
- Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021). The Development Of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 735-743.
- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G. (2020). Pendampingan Bagi guru Ra di Pandeglang-Banten dalam memanfaatkan media ICT berbasis proyektor interaktif. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 13-20.
- Saodi, S., Rusmayadi, R., Kurnia, R., & Parwoto, P. (2022). Digital Talking Media: Conversation Strategy in Improving Children's Speaking Skills in Early Childhood Education Services. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3).
- Sudarsono, S. (2019). Early Media Viewing Impacts On Dual Languages Acquisition Of A Young Learner. *Jurnal Borneo Akcaya*, 5(1), 73-83.
- Sukmawati, S., Astawa, I. M. S., Astini, B. N., & Nurhasanah, N. (2021). Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Taroto Jaya Dusun Bantu Desa Bantulanteh Sumbawa. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 320-325.
- Suri, G. P., Fernandes, A. L., & Bahri, S. (2021). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android: Learning Media Introduction to Arabic Case Study of Madrasah Ibtidaiyah Based on Android. *Engineering and Technology International Journal*, 3(02), 149-158.

- Syamsuardi, S., Tolla, I., Anshari, A., Pattaufi, P., & Hajerah, H. (2020). The Use of Audiovisual Media and Speaking Skill Development of Children Aged 5-6 Years In Kindergartens in South Sulawesi.
- Shyamlee, S. D., & Phil, M. (2012, March). Use of technology in English language teaching and learning: An analysis. In *International Conference on Language, Medias and Culture* (Vol. 33, No. 1, pp. 150-156).
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20-25.
- Untari, R. S., Wiguna, A., Andhiarini, R. M., Pratama, A. F., & Hawa, E. (2021). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Menghafal Kosakata 3 Bahasa. *Metrik Serial Humaniora Dan Sains (E)* ISSN: 2774-2377, 2(1), 1-12.
- Wahyono, T., & Mashar, R. (2020). The Influence of Carrie TV Channel Shows on Language Acquisition in Early Childhood. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 410-420.
- Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16274-16281.
- Yunita, W., Zaim, M., Syarif, H., & Zainil, Y. (2022). The Effectiveness of Project-Based Learning through Vlog to Improve Pre-Schoolers' Vocabulary Mastery. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4661-4668.
- Zein, D. M., Alacsel, S., & Farlina, B. F. (2021). Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Dalam Bahasa Inggris Pada Taman Kanak Kanak. *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 5(02), 10-18.