

**CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHASA BAGI ANAK USIA DINI DI PONOROGO**

Ida Yeni Rahmawati

Prodi PG_PAUD, Program Sarjana, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Info Artikel**Sejarah Artikel:**

Diterima Agustus 2016
Disetujui Agustus 2016
Dipublikasikan
September 2016

Keywords:

*Interactive CD,
instructional media,
language,*

Abstrak

Pembelajaran untuk anak usia dini saat ini mulai berkembang pesat. Hal tersebut dapat ditinjau dari berbagai jenis media yang digunakan oleh para guru. Guru di sekolah anak usia dini saat ini sudah cukup banyak yang menyampaikan berbagai materi di dalam kelas dengan menggunakan metode yang bervariasi, namun juga tidak menutup kemungkinan ada yang masih menggunakan media dan metode yang konvensional. Penelitian ini pada hakikatnya memfokuskan penggunaan media pembelajaran CD Interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. CD Interaktif merupakan salah satu media yang inovatif dan menarik untuk dikenalkan kepada anak-anak. Di dalam materi yang disampaikan melalui CD Interaktif dapat dibuat dengan semenarik mungkin, melalui gambar-gambar animasi yang lucu, cerita rakyat yang mengandung banyak sejarah, dan musik instrumen yang menarik. Materi yang terdapat di dalam CD Interaktif juga perlu disisipkan ilmu pengetahuan, wawasan, dan nilai pendidikan karakter guna meningkatkan segala aspek keterampilan berbahasa anak. Dengan demikian, melalui CD Interaktif anak akan merasa senang dalam belajar, dan tidak merasa bosan.

Abstract

For early childhood learning now starting to grow rapidly. It can be seen from various types of media used by teachers. Teachers in early childhood schools is now quite a lot to convey the material in the classroom by using various methods present, but also did not close the possibility anyone is still using conventional media and methods. This study is essentially focused learning media use interactive CD to improve the language skills of young children. Interactive CD is one medium that is innovative and interesting to be introduced to the children. In the material presented via interactive CD can be made as attractive as possible, through animated pictures funny, folklore that contain a lot of history and interesting musical instruments. The material contained in the Interactive CD also needs to be inserted knowledge, insight, and value of character education in order to improve all aspects of a child's language skills. Thus, through Interactive CD child will feel happy in learning, and not feel bored.

© 2016 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Unmuh Ponorogo, Jln Budi Utomo 10.Ponorogo

E-mail: idayenir@gmail.com

e-ISSN 2528-004X

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini saat ini sudah cukup banyak dan bervariasi. Hal tersebut mendorong guru untuk kreatif menggunakan berbagai media pembelajaran. Pada faktanya di lapangan masih terdapat beberapa sekolah untuk anak usia dini yang cenderung menghindari dan tidak mau penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran. Hal tersebut, dihindari oleh para orang tua wali dan guru guna menghindarkan anak-anak dari kecanduan media elektronik. Menurut beberapa guru dan orang tua wali, media elektronik dirasa masih kurang sesuai jika diimplementasikan kepada anak usia dini.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang muncul di lapangan, maka dapat diambil benang merahnya bahwa sebagian guru dan orang tua wali belum memahami hakikat media pembelajaran berbasis elektronik. Disisi lain, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik memiliki kebermanfaatan untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Media pembelajaran berbasis elektronik sangat bervariasi antara lain, media CD interaktif, media permainan

audio visual, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis elektronik seperti penggunaan cd interaktif hendaknya dihadirkan di dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal tersebut membuat anak-anak menjadi gemar belajar sambil bermain dengan media yang menyenangkan dan mendidik. Berdasarkan tinjauan yang lebih mendalam, penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik ini memang harus melalui bimbingan dan pengawasan dari orang tua maupun guru.

Pada pembahasan kali ini, lebih difokuskan pada penggunaan media CD Interaktif guna mengembangkan keterampilan berbahasa anak. CD Interaktif merupakan media yang menarik, mudah penggunaannya, dan mempunyai banyak fungsi. Fungsi CD Interaktif antara lain, dapat digunakan untuk menyajikan berbagai informasi, misalnya, cerita rakyat, cara membuat sesuatu atau cara pengolahan produk, pengenalan suatu hasil penelitian, dan paket teknologi (misalnya cara budidaya suatu komoditas pertanian),dsb. Dengan demikian anak akan merasa tertarik karena apa yang ditayangkan di dalam CD Interaktif tersebut merupakan suatu hal baru,

yang memiliki banyak kebermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya, dan mengembangkan pengetahuan serta wawasannya. Kemampuan berbahasa anak dalam penggunaan media ini diasah melalui latihan menceritakan kembali isi cerita dalam CD Interaktif, menjawab pertanyaan yang sesuai dengan isi cerita, atau menjelaskan kembali alur dalam membuat sesuatu, dan lain sebagainya.

B. IKHWAL CD INTERAKTIF

Pesatnya kemajuan teknologi informasi (TI) memberikan kemudahan kepada kita dalam mengemas dan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk dan media, baik secara konvensional (buku, leaflet, koran, majalah, tabloid, dan poster), maupun dalam format elektronik/digital (misalnya internet, film/dvd/vcd, cd audio, cd interaktif, peta dan citra digital). Dengan tersedianya banyak pilihan media penyajian, maka data-data hasil penelitian dapat disajikan dengan lebih menarik, enak dan mudah dibaca, serta mengandung unsur hiburan.

Salah satu bentuk kemasan informasi yang saat ini banyak dipilih

adalah cd interaktif (interaktive CD). CD interaktif adalah kemasan informasi yang dapat berisi data, naskah, foto, film/vcd, peta digital, program maupun game yang dikemas dalam satu CD. Melalui CD ini pengguna dapat berinteraksi secara langsung dan memilih informasi apa yang diinginkannya. Sejumlah menu disajikan guna memudahkan pengguna memilih topik dan jenis informasi yang disediakan. CD interaktif dapat digunakan untuk menyajikan berbagai informasi, misalnya, cerita rakyat, cara membuat sesuatu atau cara pengolahan produk, pengenalan suatu hasil penelitian, dan paket teknologi (misalnya cara budidaya suatu komoditas pertanian), dsb.

C. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip (Arsyad Azhar, 2005: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi

yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut *Fleming* (1987) dalam Arsyad Azhar (2005: 3) media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Heinich dan kawan-kawan (1982) yang dikutip Arsyad azhar (2005:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan batasan ini, Latuheru (1993) dalam Arsyad Azhar (2005: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Sementara itu *Gagne* dan *Briggs* (1975) yang dikutip Arsyad azhar (2005: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang

secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, film, slide, foto, gambar, televisi dan komputer.

National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio-visual* dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Arsyad azhar (2005: 5). Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, ciri-ciri umum yang terkandung dalam media sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang

- merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
 - d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
 - e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
 - f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio *tape*/kaset, dan video).
 - g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta

didik yang berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan atau pembelajaran.

B. Penggunaan Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut *Bruner* (1966: 10-11) ada tiga tingkatan modulus belajar, yaitu: pengalaman langsung (*inactive*), pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman yang baru.

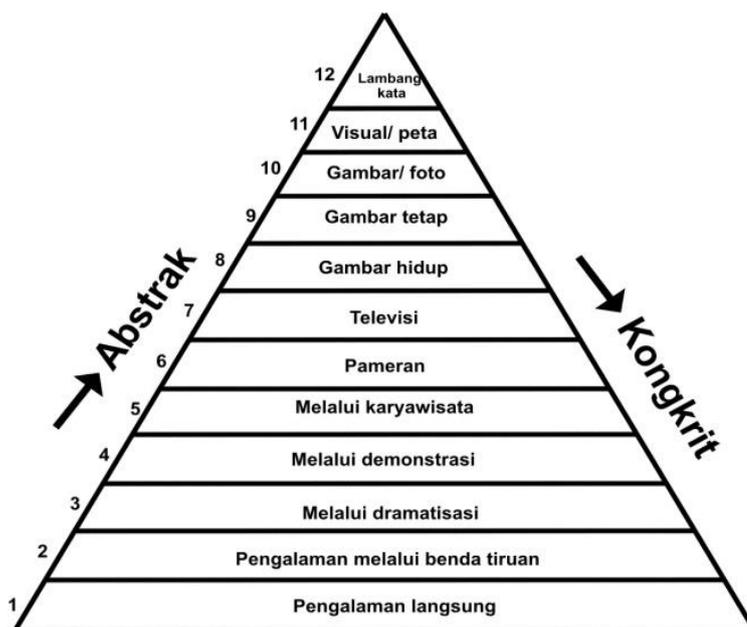
Satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's cone of experience* (kerucut pengalaman Dale) (Dale, 1969). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang

dikemukakan oleh *Bruner* sebagaimana diuraikan sebelumnya.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar mengajar harus dimulai dari

pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. *Edgar Dale* yang terkenal dengan kerucut pengalaman juga mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan selebihnya melalui indera yang lain.

Gambar 1: Kerucut Pengalaman *Edgar Dale*



D. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran/ pembelajaran. Kedua aspek ini selalu berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yakni tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari peserta didik kuasai setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dari lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru.

Hamalik (1986) mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selain itu, juga mampu membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi.

E. JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Ada beberapa bentuk dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan, yang termasuk dalam jenis media ini adalah: gambar, foto, poster, peta, grafik, sketsa, papan tulis, *flipchart*, dan sebagainya.
- b. Media pembelajaran visual dua dimensi yang transparan. Media jenis ini mempunyai sifat tembus cahaya karena terbuat dari bahan-bahan plastik atau dari film. yang termasuk jenis media ini adalah: *film slide*, *film strip*, *movie film*, dan sebagainya.
- c. Media pembelajaran visual tiga dimensi. Media ini mempunyai isi atau volume seperti benda

sesungguhnya. yang termasuk jenis media ini adalah: benda sesungguhnya, *speciment*, *mock-up*, dan sebagainya.

- d. Media pembelajaran audio. Media audio yang berkaitan dengan alat pendengaran misalnya: radio, kaset, laboratorium bahasa, dan telepon.
- e. Media pembelajaran audio visual. Media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, seperti: Film, *Compact Disc (CD)*, TV, dan Video. Dari sekian banyak jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas, maka pada bagian ini penulis hanya akan menjelaskan salah satu jenis media pembelajaran yang terkait dengan program ini yakni media pembelajaran jenis visual dua dimensi tidak transparan.

F. PEMBELAJARAN BERBAHASA BAGI ANAK USIA DINI

Dalam pembelajaran berbahasa dikehendaki terjadinya kegiatan berbahasa yaitu kegiatan menggunakan bahasa. Dalam hal ini, unsur bahasa seperti kosakata,

bentuk seta makna kata, bentuk serta makna kalimat, bunyi bahasa, dan ejaan, tidaklah diajarkan seara berdiri sendiri sebagai unsur-unsur yang terpisah, melainkan dijelaskan di dalam kegiatan berbahasa. Kegiatan berbahasa mencakup kegiatan mendengarkan, kegiatan berbicara, kegiatan membaca, dan kegiatan menulis

Keempat kegiatan dalam berbahasa tersebut digunakan dalam berkomunikasi, yaitu oleh seseorang dalam berhubungan dengan yang lainnya. Bahasa dalam berkomunikasi digunakan untuk bertukar pikiran, perasaan, pendapat, imajinasi, dan sebagainya sehingga terjadi kegiatan sambut-menyambut. Menurut (Suryaman, 2009:27) kegiatan berbahasa itu serempak dilakukan dalam kegiatan lain, baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani. Kegiatan berbahasa dilakukan serempak dengan kegiatan menggunakan tangan, kaki, kepala, pancaindra, dan sebagainya. Kegiatan berbahasa pun dilakukan serempak dengan kegiatan

merasa, berpikir, berimajinasi, dan sebagainya.

Menurut (Berko Gleason dalam Santrock, 2007) berpendapat bahwa bahasa sifatnya tertata dan bahwa aturan-aturan mendeskripsikan cara-cara bahasa tersebut mampu memiliki makna. Bayi antara usia 8-12 bulan, seringkali mengindikasikan pemahaman kata-kata mereka yang pertama. Bayi lama sebelum mampu mengucapkan kata-kata pertamanya, mereka telah berkomunikasi dengan orang tua mereka melalui gerak tubuh dan suara-suara mereka sendiri yang khas. Rata-rata bayi memahami 50 kata pada usia 13 bulan, tetapi mereka tidak dapat mengatakan kata-kata sebanyak itu sampai pada usia 18 bulan menurut (Menyuk, Liebergott dan Schultz dalam Santrock, 2007:358). Pada usia 18 bulan bayi dapat mengucapkan 50 kata, tetapi pada usia 2 tahun bayi telah dapat mengucapkan 200 kata. Peningkatan jumlah kosakata yang cepat ini, yang dimulai pada usia kira-kira 18 bulan disebut

ledakan kosakata (*vocabulary spurt*) menurut (Bloom, Litter dan Broughton dalam Santrock, 2007:359).

Saat anak mulai beranjak melampaui tahapan dua kata, pengetahuan mereka tentang makna-makna juga berkembang cepat menurut (Bloom dalam Santrock, 2007:361). Kosakata pembicaraan anak usia 6 tahun berkisar antara 8000 sampai dengan 14.000 kata menurut (Clark dalam Santrock, 2007:361). Menurut beberapa studi, rata-rata anak berusia 6 tahun mempelajari 22 kata baru per hari menurut (Miller dalam Santrock, 2007:361). Pada dasarnya sebelum anak belajar membaca, anak-anak belajar menggunakan bahasa, untuk membicarakan hal-hal yang tidak ada. Pada usia tersebut, mereka belajar mengorganisasikan dan mengucapkan bunyi menurut (Berko Gleasin dalam Santrock, 2007:354). Dengan demikian berdasarkan fenomena tersebut maka pembelajaran bahasa pada anak hendaknya disampaikan secara komprehensif dan

berkaitan antara kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara.

G. PENERAPAN CD INTERAKTIF

Proses pembelajaran menggunakan CD Interaktif ini pada hakikatnya merupakan sebuah inovasi dan pengembangan dalam media pembelajaran anak usia dini. Di dalam CD interaktif dapat ditampilkan gambar animasi atau karakter-karakter kartun yang lucu yang disukai oleh anak-anak, tulisan, musik pengiring, dan narator yang bertugas sebagai penunjuk alur pembelajaran. Topik-topik yang dijelaskan di dalam CD Interaktif merupakan materi yang biasanya disampaikan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Materi tersebut antara lain, tema lingkungan, tema transportasi, tema jenis makanan, proses pembuatan kerajinan, dan lain sebagainya. Bentuk media yang inovatif, dengan menonjolkan aspek gambar atau visual dan audio atau suara, dapat menstimulus anak untuk fokus pada materi, dan memudahkan

anak dalam menangkap isi materi yang disampaikan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat *Edgar Dale* yang terkenal dengan kerucut pengalaman. *Edgar Dale*, mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan selebihnya melalui indera yang lain. Dengan demikian media CD interaktif ini sangat sesuai dijadikan sebagai media pembelajaran berbahasa bagi anak usia dini. Salah satu tujuan penggunaan media ini antara lain, media ini sangat mudah pengaplikasiannya, media ini mempunyai aspek-aspek pembangun pemahaman belajar anak, dan media ini dibuat dengan bentuk yang menarik agar anak-anak senang dan tertarik untuk belajar baik di kelas maupun di rumah.

CD interaktif ini ditayangkan di kelas menggunakan proyektor, supaya anak menjadi fokus pandangan, pendengarannya, dan perhatiannya pada tayangan

pembelajaran menggunakan CD interaktif tersebut. Selama proses pembelajaran guru harus mampu dengan baik mengaplikasikan CD interaktif di kelas. Guru dalam hal ini sebagai mediator dalam penggunaan media, sekaligus sebagai penunjuk alurnya pembelajaran, selain narator. Dengan demikian keterampilan guru dalam bidang teknologi sangat dibutuhkan.

Di dalam proses pembelajaran menggunakan CD interaktif ini, akan menjadi media pembelajaran yang disenangi oleh anak-anak. Di dalam media tersebut terdapat berbagai jenis pilihan tema yang dapat dipilih sesuai dengan tema yang disukai oleh anak-anak yang disertai juga nilai pendidikan karakter. Sebagai gambaran isi CD interaktif antara lain, adanya pilihan tema yang dapat dipilih, narator yang menyampaikan latar belakang tema tersebut. Selanjutnya, anak muncul cerita yang disampaikan oleh tokoh-tokoh karakter anak yang disukai oleh anak-anak. Anak-anak mulai mendengarkan dan memperhatikan isi cerita.

Selanjutnya, jika cerita sudah selesai, maka guru mulai membuka tayangan pertanyaan yang terdapat di dalam CD interaktif tersebut. Anak-anak pun hendak menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditayangkan dari CD interaktif. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diambil dari cerita dengan tujuan supaya anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dengan mudah dan benar. Selanjutnya biasanya guru, meminta beberapa anak untuk maju ke depan, menceritakan kembali isi cerita yang didengarnya. Dari pembelajaran ini, akhirnya anak sudah mulai belajar untuk mengembangkan kosa kata dan pemahaman terhadap suatu cerita yang telah didengarnya selama proses pembelajaran. Dengan stimulus pembelajaran seperti ini, kosa kata anak akan semakin bertambah banyak, cepat dalam memaknai suatu kalimat, dan mampu menceritakan ulang dengan baik.

Dengan demikian, proses pembelajaran tersebut sejalan dengan pendapat (Bloom dalam

Santrock, 2007:361) yang menyatakan bahwa saat anak mulai beranjak melampaui tahapan dua kata, pengetahuan mereka tentang makna-makna juga berkembang cepat. Kosakata pembicaraan anak usia 6 tahun berkisar antara 8000 sampai dengan 14.000 kata menurut (Clark dalam Santrock, 2007:361). Menurut beberapa studi, rata-rata anak berusia 6 tahun mempelajari 22 kata baru per hari menurut (Miller dalam Santrock, 2007:361). Proses pembelajaran seperti ini, yang diyakini mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak, baik kemampuan mendengarkan, membaca, berbicara, maupun menulis.

Kekreatifan guru dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Guru tidak harus selalu monoton menggunakan CD interaktif tersebut sesuai dengan alur cerita. Guru dapat mengolaborasi dengan berbagai media lain, yang dirasa mampu membuat media pembelajaran tersebut lebih efektif dan inovatif. Dengan pembelajaran yang menyenangkan seperti ini, maka anak akan

semakin tertarik, gemar dan fokus dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik (1986) yang menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Dengan demikian peran guru dan orang tua sangatlah dibutuhkan untuk membangun proses pembelajaran anak yang menyenangkan, menarik, dan ramah anak baik di rumah maupun di sekolah dengan kreatif dalam menyediakan media-media pembelajaran yang beranekaragam.

H. PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya untuk mengembangkan aspek kebahasaan anak masih sangat kurang khususnya yang menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik. Media pembelajaran seperti CD

interaktif ini akhirnya mulai dihadirkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Media tersebut, mengaplikasikan audio dan visual dalam satu paket CD interaktif. Dengan penggunaan media yang mendukung pembelajaran anak maka akan semakin membantu menstimulasi peningkatkan kosakata dan pemahaman pada anak. Media ini juga sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak antara lain, keterampilan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis. Kemampuan guru dan orang tua dalam bidang teknologi dalam hal ini sangat dibutuhkan. Hal tersebut bertujuan untuk membantu mengaplikasikan media tersebut dalam pembelajaran anak baik di sekolah maupun di rumah.

I. DAFTAR PUSTAKA

- Bambang Ismoyo. 2005. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Instalasi Listrik Pada Kompetensi Instalasi Tenaga." *Laporan Penelitian*. PT Elektro FT UNY.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak* edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Subyakto, Utari dan Nababan. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, Maman. 2009. *Panduan Pendidik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP/ MTS*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Metode Pengajaran Bahasa: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Terjemahan). Yogyakarta: Andi Yogyakarta. Buku Asli diterbitkan tahun 1997.