



Pengembangan Media Ajar Pantun Melayu untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun

Imamah¹, Yayuk Winarsih²

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: nuril12imamah@gmail.com, ummufilzahbatam@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-04	The use of teaching media to increase students' monotonous vocabulary makes students less interested and has low interest. The use of interesting and creative teaching media tends to make students interested in reading it, especially for children aged 5-6 years. This study aims to produce Malay pantun card teaching media that can increase students' vocabulary. This study was conducted at TKIT Nurussunnah Batam using the Research and Development (R&D) with the ADDIE model to the development stage by producing 20 Malay pantun verses. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative techniques. The results of the study showed that the Malay pantun teaching media produced was in accordance with the assessments carried out by material experts, language experts, and media experts with a very feasible category. The assessment results from the material aspect obtained a score of 93.3%, the language aspect with a score of 92% and got a score of 83.6% for the media aspect, and the content aspect 92%. The responses given by students through the observation sheet obtained a score of 94.3% including the very feasible category. The Malay pantun card teaching media is very suitable for use for children aged 5-6 years.
Keywords: <i>Teaching Media;</i> <i>Malay Pantun;</i> <i>Children Aged 5-6 Years.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-04	Penggunaan media ajar untuk menambah kosakata siswa yang monoton membuat siswa kurang tertarik, dan minat yang rendah. Penggunaan media ajar yang menarik dan kreatif cenderung membuat siswa tertarik untuk membacanya, khususnya bagi anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media ajar kartu pantun Melayu yang dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata siswa. Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Nurussunnah Batam menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE sampai pada tahapan <i>development</i> dengan menghasilkan media ajar pantun Melayu sebanyak 20 bait pantun. Analisis data dilakukan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ajar pantun Melayu yang dihasilkan sudah sesuai dengan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek materi memperoleh skor 93,3%, aspek bahasa dengan skor 92%, mendapat skor 83,6% untuk aspek media, dan aspek konten 92%. Respon yang diberikan siswa melalui lembar observasi memperoleh skor 94,3% termasuk kategori sangat layak. Media ajar kartu pantun Melayu sangat layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.
Kata kunci: <i>Media Ajar;</i> <i>Pantun Melayu;</i> <i>Anak Usia 5-6 Tahun.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memainkan peran penting dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Melalui PAUD, anak-anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi dan kepribadian mereka secara optimal (Anggraini et al., 2019). Salah satu aspek penting dalam PAUD adalah pemberian stimulasi yang tepat, yang berpengaruh signifikan terhadap perkembangan anak, terutama dalam membangun fondasi untuk literasi dan juga kemampuan komunikasi (Mulyaningtyas & Tulungagung, 2019).

Pada usia 5-6 tahun, anak diharapkan sudah mampu mengucapkan lebih dari 2.500 kata dan berpartisipasi dalam percakapan (Susanto, 2011). Kemampuan berbicara yang baik tidak

hanya bergantung pada perbendaharaan kosakata yang luas, tetapi juga pada interaksi yang signifikan dengan orang dewasa dan teman sebaya. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan yang kaya bahasa, di mana anak-anak mendengar dan berinteraksi dengan berbagai kosakata, mempercepat perkembangan bahasa mereka (Etnawati, 2022). Namun, hasil penelitian PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi di Indonesia masih perlu ditingkatkan, dengan skor membaca yang cukup rendah (Kemdikbud.go.id). Hal ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi dan karakter murid (Kemdikbud.go.id).

Dalam konteks ini, teori Vygotsky tentang zone of proximal development (ZPD) menggarisbawahi pentingnya dukungan dari orang dewasa untuk membantu anak belajar. Scaffolding, atau bantuan yang tepat waktu, merupakan cara efektif untuk mendorong anak mencapai perkembangan bahasa yang lebih baik (Suardipa, 2020). Salah satu metode yang bisa digunakan dalam proses ini adalah melalui media pembelajaran, seperti pantun. Pantun dapat berfungsi sebagai media komunikasi yang tidak hanya menyampaikan pesan dengan cara yang sopan dan santun, tetapi juga melatih kosakata dan keterampilan berbicara anak. Selain memperkaya perbendaharaan kata, berpantun dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak, terutama ketika dilakukan dalam konteks permainan (Wirawan, 2020).

Berdasarkan observasi di TKIT Nurussunnah Batam, ditemukan bahwa perkembangan kosakata anak masih kurang, disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan dan kurangnya komunikasi di lingkungan rumah. Data menunjukkan bahwa anak-anak masih memerlukan banyak stimulasi dalam kemampuan berkomunikasi (wawancara dengan guru UL). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media ajar pantun yang dirancang untuk meningkatkan kosakata anak usia dini melalui metode bermain sambil belajar. Dengan mengintegrasikan elemen interaktif dan juga menyenangkan dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara efektif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) Peneliti menggunakan model ADDIE karena proses ADDIE menjadi salah satu alat yang paling efektif. ADDIE lebih mudah memproses kerangka kerja yang layak untuk situasi kompleks dan sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan serta sumber daya pembelajaran lainnya (Wijaya Kuswanto & Dinda Pratiwi, 2020). Tahapan model ADDIE yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. (Maydiantoro, 2019). Pada penelitian pengembangan ini hanya menilai kelayakan produk yang

dikembangkan, tidak sampai menilai keefektifan dari produk media ajar pantun Melayu.

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu para ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Proses uji coba produk terlebih dahulu dinilai oleh para ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli Bahasa, ahli konten, dan ahli media. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan observasi, kuesioner dan wawancara. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner Untuk menghasilkan data yang akurat dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan skala pengukuran yakni skala likert dengan kisi-kisi instrumen yang telah dibuat berdasarkan kajian pustaka terhadap produk yang dikembangkan, dan selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Sehingga instrumen yang dibuat siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media ajar pantun Melayu yang dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE dan telah melalui beberapa tahap uji coba serta sudah dilakukan revisi menurut saran dan kritik masukan yang diberikan. Proses pengembangan produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan model ADDIE yaitu analisis (*Analisis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pertama yaitu analisis. Setelah melakukan wawancara kepada guru kelas B di TKIT Nurussunnah, maka peneliti menemukan hal-hal sebagai berikut: guru menggunakan media kartu kata tanpa gambar dalam mengajarkan kosakata kepada anak, beberapa anak mengalami kesulitan merangkai huruf menjadi kata, serta kesulitan dalam menambah kosakata. Anak kurang tertarik pada penataan lingkungan keaksaraan yang disediakan guru. Dalam tahap ini peneliti mencari literatur penelitian sebelumnya yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi peneliti. Beberapa penemuan yang telah dianalisis tersebut kemudian dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan produk.

Tahap kedua adalah desain atau merancang. Pada tahap ini peneliti merancang model media ajar yang akan dikembangkan.

Desain model menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam kumpulan kartu media ajar. Desain dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media ajar selanjutnya dan berfungsi seperti peta pada panduan pembuatan media ajar. Media ajar memuat komponen-komponen yaitu sampul, pantun. Penyusunan materi bait pantun pada media ajar disusun dari pantun kesatu sampai kedua puluh. Kosakata diperkenalkan dari sampiran di dua baris atas tentang budaya Melayu dan ada dimasukkan beberapa kosakata bahasa Melayu, kemudian untuk isi di dua baris bawah menggunakan kosakata yang bisa dipahami anak. Materi diketik dengan menggunakan jenis huruf *More Sugar* ukuran 158 - 350. Materi diketik dengan menggunakan aplikasi *canva for education*. Penyusunan gambar animasi, sampul, *background*, dan *lay out* Gambar animasi digunakan untuk menginterpretasikan tulisan. Gambar animasi diambil dari element yang ada di *canva for education*. *Background* serta sampul, *lay out* juga dibuat dengan menggunakan element di *canva for education* dengan ukuran desain A4 berbentuk *landscape* untuk memudahkan anak dalam berinteraksi dengan media ajar pantun Melayu.

Penyusunan instrument Validasi Kelayakan Media Ajar. Dalam tahap desain ini juga disusun instrumen validasi kelayakan media ajar yang merupakan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pengisian angket validasi menggunakan skala likert 1-5. Hasil dari penilaian ini adalah penilaian terhadap aspek materi, bahasa dan aspek desain yang ada di dalam media ajar untuk meningkatkan kosakata anak usia 5-6 tahun. Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini adalah realisasi produk yaitu pembuatan media ajar pantun Melayu untuk anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 20 kartu, masing-masing kartu terdiri dari 1 bait pantun Melayu. yang disatukan menggunakan lubang binder dengan 2 ring yang bisa dibuka dan ditutup untuk dapat mempermudah dalam mengambil kartu dan merapikan kembali. Pembuatan media ajar ini menggunakan aplikasi *canva for education*.

Setelah produk dikembangkan, dilanjutkan dengan menguji coba produk yang terlebih dahulu dinilai oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli Bahasa, ahli konten dan ahli media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil penilaian media ajar pantun Melayu yang diberikan oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan nilai 93,3 %. Ahli materi memberikan Kesimpulan bahwa media ajar pantun Melayu untuk anak usia 5-6 tahun sangat layak digunakan dengan revisi sesuai catatan dan saran yang diberikan. Penilaian ke dua dari ahli bahasa, hasil yang diperoleh dari validasi ahli bahasa mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 92%. Ahli bahasa memberikan kesimpulan bahwa media ajar pantun Melayu sangat layak untuk diujicobakan dengan perbaikan sesuai dengan saran dan catatan yang diberikan.

Penilaian selanjutnya dari ahli konten dan dengan skor rata-rata keseluruhan 92% dengan hasil sangat layak untuk diujicobakan. Sedangkan penilaian media ajar pantun Melayu yang diberikan oleh ahli media, hasil yang diperoleh dengan skor keseluruhan 63,6%. Ahli media menyatakan bahwa media ajar pantun Melayu layak digunakan dengan dilakukan perbaikan (revisi) terlebih dahulu. Masukan berupa catatan, kritik dan saran dari ahli bahasa dan ahli media digunakan sebagai acuan untuk perbaikan media ajar pantun Melayu. Kemudian media ajar yang telah direvisi diberikan kepada validator ahli media. Hasil yang diperoleh yaitu sebesar 83,6 % untuk aspek media, dengan memberikan kesimpulan bahwa media ajar pantun Melayu sangat layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Setelah media ajar pantun Melayu dikatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba untuk melihat respon siswa terhadap media ajar pantun Melayu yang telah dikembangkan. Penilaian respon siswa dilakukan kepada kelompok kecil sejumlah 15 siswa/i.

B. Pembahasan

Pengembangan media ajar ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)*. Model yang digunakan yaitu menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data dan menganalisa masalah media ajar yang dipakai di lapangan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas TK dan observasi. Analisis yang dilakukan pada tahap ini yaitu terkait kemampuan peningkatan kosakata anak, perbendaharaan kata yang meningkat. Analisis ini dilakukan melalui studi lapangan dan studi literatur. Hal ini dilakukan agar media ajar yang akan

dikembangkan sesuai tahapan perkembangan anak.

Di tahap desain, peneliti melakukan perancangan terkait pembuatan produk dengan merumuskan tujuan dan kemampuan yang harus dicapai siswa dalam menambah kosakata melalui media ajar pantun Melayu yang akan dikembangkan. Rancangan yang dikembangkan antara lain pengolahan materi 20 bait pantun, menentukan jenis dan ukuran huruf, menentukan jenis dan ukuran kertas untuk kartunya, gambar yang akan digunakan, aplikasi yang akan digunakan, sampul depan untuk menyatukan kartu tersebut, serta menyusun instrumen uji kelayakan.

Selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan sesuai rancangan desain yang telah dibuat sebelumnya. Media ajar pantun Melayu dibuat semenarik mungkin disertai gambar ilustrasi untuk mendukung materi. Pemberian gambar ilustrasi pada media ajar bertujuan untuk menarik minat siswa agar tertarik untuk membaca. Sesudah media ajar selesai dibuat kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan validasi ahli media, untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan media ajar pantun Melayu yang telah dikembangkan. Validasi menggunakan instrumen uji kelayakan yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya media ajar akan diuji cobakan kepada peserta didik untuk mendapatkan tanggapan.

Untuk menilai kelayakan media ajar pantun Melayu, dilakukan validasi terlebih dahulu oleh validator ahli. Dalam penilaian aspek materi mendapatkan penilaian dari validator ahli materi. Ada beberapa komponen yang dinilai dari instrumen ahli materi yaitu: kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, interaktifitas siswa dengan media ajar, penumbuhan motivasi belajar, aktualitas materi yang disajikan, kecukupan jumlah kosakata, kelengkapan cakupan kosakata, tingkat kesulitan kosakata sesuai materi, kedalaman kosakata sesuai materi, kemudahan pembelajaran untuk dipahami, kebenaran kosakata sesuai teori dan konsep, ketepatan penggunaan kosakata. Ahli materi memberikan penilaian dengan skor 93,3%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert pada bab III, maka kelayakan materi pada media ajar pantun Melayu untuk anak usia 5-6 tahun termasuk kategori sangat layak.

Dalam penilaian aspek bahasa mendapatkan penilaian dari validator ahli bahasa dengan aspek penilaian antara lain: bahasa kosakatanya mudah dipahami siswa, pemakaian kata yang tidak memuat makna ganda atau salah tafsir, bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir anak usia 5 - 6 tahun, kesesuaian pemakaian bahasa dengan materi pembahasan serta gambar, kesesuaian pemilihan kata atau istilah, ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan, ketepatan ejaan yang digunakan, ketepatan pemakaian tanda tulisan, mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik. Ahli bahasa memberikan penilaian dengan skor 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert pada bab III, maka kelayakan materi pada media ajar pantun Melayu untuk anak usia 5-6 tahun termasuk kategori sangat layak.

Dalam penilaian aspek konten mendapatkan penilaian dari validator ahli bahasa dengan aspek penilaian antara lain: Kosakata bahasa sesuai untuk anak usia 5-6 tahun, Konten mudah dipahami anak, Kosakata tidak mengandung unsur konten dewasa, Bahasa mudah dipraktikkan dalam keseharian anak, Anak mudah melafalkan pantun yang diajarkan guru. Ahli konten memberikan penilaian dengan skor 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert pada bab III, maka kelayakan materi pada media ajar pantun Melayu untuk anak usia 5-6 tahun termasuk kategori sangat layak.

Dalam penilaian aspek media mendapatkan penilaian dari validator ahli media dengan beberapa aspek yang dinilai dari instrumen ahli media yaitu: Ukuran buku sesuai untuk anak usia 5-6 tahun, Ilustrasi cover dapat menggambarkan isi buku, Ilustrasi sampul menarik minat anak, Penampilan unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi) seimbang dengan tata letak isi, Ukuran huruf pada sampul menarik dan mudah dibaca, Gambar yang disajikan menarik dan mendukung kejelasan materi, Penempatan unsur tata letak (bait pantun, ilustrasi) tepat, Ketepatan pemilihan jenis huruf, Ketepatan pemilihan ukuran huruf, Kualitas bahan media kartu sesuai untuk anak, Kemudahan dalam penggunaan media. Ahli media memberikan penilaian dengan skor 83,6%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert pada bab

III, maka kelayakan media pada buku bahan ajar membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun termasuk kategori sangat layak.

Sedangkan respon siswa sebanyak 15 responden siswa memberikan tanggapan terhadap media ajar pantun Melayu yang telah dikembangkan oleh penulis. Ada 5 komponen yang diberi tanggapan dan diobservasi yaitu: Kartu-kartu ini mempermudah untuk menambah kosakata, tulisan dalam kartu-kartu ini mudah dibaca, tertarik dengan tampilan kartu-kartu ini, senang menggunakan kartu-kartu ini, lebih bersemangat belajar kosakata dengan kartu-kartu ini.

Kartu-kartu ini mempermudah untuk menambah kosakata mendapat skor prosentase 92%, tulisan dalam kartu-kartu ini mudah dibaca memperoleh skor prosentase 96%, tertarik dengan tampilan kartu-kartu ini memperoleh skor prosentase 96%, senang menggunakan kartu-kartu ini memperoleh skor prosentase 97%, lebih bersemangat belajar kosakata dengan kartu-kartu ini memperoleh skor prosentase 90,7 %. Keseluruhan nilai kemudian dijumlahkan dan dirata-rata memperoleh skor 94,3%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor skala likert, maka kelayakan media bahan belajar membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun termasuk kategori sangat layak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media ajar pantun Melayu untuk meningkatkan kosakata anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE hingga tahap pengembangan (*development*) karena keterbatasan waktu dan biaya. Media yang dirancang terdiri dari 20 kartu pantun Melayu berbentuk menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva for Education*. Hasil uji kelayakan dari ahli materi 93,3, Bahasa 92%, konten 92%, dan media menunjukkan kategori "sangat layak" dengan skor rata-rata di atas 83%. Respon siswa juga sangat positif dengan skor 94,3%, membuktikan media ini efektif meningkatkan kosakata anak usia dini. kategori sangat layak.

Dapat disimpulkan bahwa media ajar dapat membantu siswa dalam belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Keterbatasan media ini yaitu media ini hanya

diperuntukan untuk dapat meningkatkan pemahaman kosakata pada anak usia dini. Kelebihan media ini yaitu media yang dikembangkan berisikan pantun-pantun dengan kosakata sederhana, gambar yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu pada media berisikan ilustrasi yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Implikasi penelitian ini yaitu media yang telah dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kosakata pada anak usia dini. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar pada anak usia dini. Direkomendasikan guru dapat menggunakan media ajar pantun Melayu ini untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Ajar Pantun Melayu untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainah, Jumadi, & Wahyu Candra Dewi, D. (2024). *Variasi Pantun Dan Fungsinya Dalam Komunikasi Sosial*. 6(1), 32-42.
- Akmal. (2015). Kebudayaan Melayu Riau. *Jurnal Dakwah Risalah*, 26(4), 159-165. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/risalah/article/view/1283/1149>
- Andriani, T. (2012). Pantun Dalam Kehidupan Melayu (Pendekatan historis dan antropologis). *Jurnal Sosial Budaya*, 9(2), 195-212.
- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi PAnggraini, V., Yulsyofriend, Y. and Yeni, I. (2019) 'Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini', *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), p. 73. doi: 10.30651/p. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73.

- Cleary, M. (2019). Bab 2 Addie. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dianti, Y. (2017). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Faizah, N., & Imamah, I. (2023). Efektifitas Media Buku Cerita untuk Menambah Kosakata Anak Usia Dini di Kota Jepara. *Journal of Education Research*, 4(2), 549–555. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/186%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/186/167>
- Fitriana, T. R., & Yusuf, M. (2024). Awlady: Jurnal Pendidikan Anak Faktor Dominan Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Indonesia: Systemic Literature Review. *Maret*, 10(1), 63–74. www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady
- Hafida, S. N., & Mukhlisina, I. (2023). Pengembangan Media Kartu Pantun Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(1), 127–132. <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/Basataka/article/view/236%0Ahttps://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/Basataka/article/download/236/162>
- Ilmu, F., Dan, T., & Pengantar, K. (2013). *Media Pembelajaran PAI (Teori dan Aplikasinya)*.
- Inten, D. N. (2018). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini melalui Puisi Lagu Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 45–52. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i2.4437>
- Jayanti, R., Yahya, Y. F., & Hanum, N. K. (2024). Analisis Pelafalan Kosa Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di SDN Ngembah 1. 8(2017), 7718–7723.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. *Kemendikbudristek*, 1–38.
- Larosa, A. Y. U. S., Iskandar, R., & Tambunan, M. (2022). Nalisis Ketrampilan Berbicara Melalui Pantun Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi*, 6(1), 2. <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1463/719>
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Maulidia, E. P., & Hasibuan, R. (2021). Pengaruh Metode Total Physical Response (TPR) Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 818–836. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.156>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Merlinda, S. (2019). *Pengembangan Media Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum dari Limbah Hasil Jahitan Busana untuk Siswa Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. 2008, 13–69. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/62849>
- Mulyaningtyas, R., & Tulungagung, I. (2019). Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak Stimulasi Dalam Memaksimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 3(1), 161–186. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/75213110/pdf-libre.pdf?1637931062=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DStimulasi_Dalam_Memaksimalkan_Kemampuan.p df&Expires=1715010464&Signature=QHfC9pdBqxvpYCKylWS5a3uxnE5LH0yTGRFphqoBy468107LMMLqFIaRj8p

- Nur laili Mus'adah, & Ahmad Fachrurrazi. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Gambar Pada Pemerolehan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 43-51. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2517>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171-187.
- Nuzulia, A. (2021). No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 5-24.
- Rodriguez, L. D. M., Fluminense, U. F., & Friburgo, N. (2023). *Preschool performance in vocabulary and predictive skills in blended learning*. August.
- Rohmaniyah, A., Haryadi, H., & Pristiwati, R. (2021). Media Aplikasi Kartu Bergambar Berbasis ARCS untuk Pembelajaran Materi Menulis Pantun dengan Metode Blended Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 315. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.36568>
- Saraswati, P. (2017). Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal. *Unnes Repository*, 84. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31403>
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Son, S. H. C., Opatz, M. O., & Rush, E. D. (2023). An Engagement-Focused Framework for Evaluating Storybooks for Young Children's Science Vocabulary Learning. *Reading Teacher*, 77(2), 178-188. <https://doi.org/10.1002/trtr.2224>
- Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky dalam Konteks Pembelajaran. *Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 48-58.
- Sudirlan. (2024). *Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Abstract : Abstract : 1*, 69-76.
- Syamsiyah, L., & Diana, D. (2022). Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2700-2710. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1421>
- Wang, X. C., & Wang, X. C. (2016). *Bridging the Vocabulary Gap What the Research Tells Us about Vocabulary Instruction in Early Childhood*. January 2010.
- Wijaya Kuswanto, C., & Dinda Pratiwi, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 55-68. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-05>
- Wirawan, G. (2020). Pantun Melayu Pontianak Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Bangsa. *Tuahtalino*, 14(2), 223. <https://doi.org/10.26499/tt.v14i2.1698>
<https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>