



Pengembangan Aplikasi Game Kotapin (Kosakata Pintar) terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun

Alfina Aminatul Sholikhah¹, Dewi Komalasari², Rachma Hasibuan³, Melia Dwi Widayanti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: alfina.20051@mhs.unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-11	<p>This research is motivated by children's language skills that are not in accordance with the standard level of development of children aged 4-5 years, especially in language development in active-productive vocabulary skills. This development research aims to determine the development, feasibility and effectiveness of the Kotapin game application media in stimulating the mastery of active-productive vocabulary for children aged 4-5 years. The method used in this development research is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The feasibility test on the product can be seen from the results of the material expert instrument research with a percentage of 90.62%, while the media expert obtained a percentage of 90.62%, so the results of the instrument assessment were declared very feasible to use for learning. In addition, the assessment carried out to test the effectiveness using the Mann Whitney test shows that $Asymp.Sig (2-tailed)$ is $0.013 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an average difference between the two groups, namely the experimental group and the control group, which means that there is an effect of the Kotapin (Kosakata Pintar) game application to improve the active-productive vocabulary skills of children aged 4-5 years old. So it can be concluded that the use of Kotapin (Kosakata Pintar) game media is effective in improving active-productive vocabulary skills in children aged 4-5 years.</p>
Keywords: <i>Kotapin (Smart Vocabulary) Game;</i> <i>Active-Productive Vocabulary;</i> <i>4-5 Years Old Children.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-11	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan bahasa anak yang belum sesuai dengan standar tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun, khususnya pada perkembangan bahasa dalam kemampuan kosakata aktif-produktif. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan keefektifan media aplikasi game Kotapin dalam menstimulasi penguasaan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>). Uji kelayakan pada produk dapat dilihat dari hasil penelitian instrumen ahli materi dengan presentase 90,62%, sedangkan ahli media memperoleh presentase 90,62%, maka hasil penilaian instrumen dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Selain itu penilaian yang dilakukan untuk menguji keefektifan dengan menggunakan uji <i>Mann Whitney</i> menunjukkan bahwa $Asymp.Sig (2-tailed)$ bernilai $0,013 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang artinya terdapat pengaruh aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) untuk meningkatkan kemampuan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game Kotapin (Kosakata Pintar) efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kosakata aktif-produktif pada anak usia 4-5 tahun.</p>
Kata kunci: <i>Game Kotapin (Kosakata Pintar);</i> <i>Kosakata Aktif-Produktif;</i> <i>Anak Usia 4-5 Tahun.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak secara keseluruhan (Ningsih et al., 2023). Menurut David dan Sibarani, 2022 (dalam Wahyuni & Hasanah, 2023) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfokuskan dasar pertumbuhan dan perkembangan dalam enam bidang, yaitu pengembangan

agama dan moral, perkembangan fisik (termasuk keterampilan motorik kasar dan halus), kecerdasan kognitif (kemampuan berpikir dan kreativitas), perkembangan sosial dan emosional (sikap dan emosi), bahasa, dan komunikasi. Bidang-bidang ini diajarkan sesuai dengan kebutuhan individu setiap anak dan tahapan perkembangan berdasarkan usia.

Bahasa adalah alat utama yang diperlukan anak untuk berkomunikasi, belajar, dan

berinteraksi dengan lingkungannya (Hasibuan et al., 2023). Anak dengan keterampilan berbahasa yang baik akan lebih mudah berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari (Agustin & Komalasari, 2023). Oleh karenanya, berkembangnya kosakata anak mempunyai dampak yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa di masa depan. Pemerolehan bahasa (*language acquisition*) atau akuisi bahasa mencakup perkembangan kosakata anak yang diperoleh (Karimah & Komalasari, 2019).

Menurut Tarigan, 1995 (dalam Sari, 2018) berpendapat bahwa bahasa dapat berfungsi apabila keterampilan berbahasa meningkat, dan keterampilan berbahasa akan meningkat apabila kuantitas dan kualitas kosakata meningkat juga. Menurut Djiwandono, 2008 (dalam Markus et al., 2017) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata dibedakan dalam penguasaan aktif-produktif dan pasif-reseptif. Dimana penguasaan aktif-produktif yaitu kemampuan untuk dapat mengungkapkan atau menggunakan kata dalam berkomunikasi, sedangkan penguasaan pasif-reseptif adalah kemampuan untuk memahami arti kata. Kosakata secara pasif-reseptif dan aktif-produktif sangat berkaitan dengan bagaimana anak menggunakan dan memahami kata-kata (Hasanah, 2016).

Berdasarkan penemuan kasus yang ditemui di salah satu lembaga TK di Surabaya, yaitu TK Darul Ulum Surabaya. Dari hasil observasi di lapangan yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 20-21 Januari tahun 2024, dimana saat kegiatan bermain pesan berantai, terdapat 6 anak yang belum mampu menirukan kembali urutan kata yang baru didengar bahkan dari 6 anak tersebut terdapat 4 anak yang tidak paham dengan apa yang diucapkan oleh teman sebelumnya. Selain bermain pesan berantai, kegiatan bercerita dan menceritakan kembali cerita yang baru didengar juga dilakukan guru untuk melihat perkembangan kosakata anak, namun ada 7 anak yang kurang mampu mengekspresikan kreativitasnya dalam menggunakan kata-kata menjadi sebuah susunan cerita sederhana serta penggunaan kaidah bahasa Indonesia masih kurang tepat. Kegiatan tanya jawab juga dilakukan diakhir kegiatan bercerita untuk merefleksikan cerita yang baru didengar, dari 15 anak terdapat 5 anak yang menjawab salah, dan terdapat 4 anak yang tidak angkat tangan serta menjawab. Dari observasi yang telah dilakukan pada kelompok A, disimpulkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata aktif-produktif cenderung masih kurang dari pada penguasaan kosakata pasif-reseptif. Jadi dalam

penelitian ini, peneliti memfokuskan pada penguasaan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.

Anak-anak kesulitan mengekspresikan diri mereka secara verbal karena anak kurang memiliki keterampilan penguasaan kosakata yang diperlukan yaitu penguasaan secara aktif-produktif. Penguasaan kosakata dapat berasal dari lingkungan terdekat dan dikembangkan sedemikian rupa. Dalam perkembangan selanjutnya penguasaan kosakata pada anak tidak hanya apa yang didengar dari orangtua, tetapi juga dari orang lain. Anak akan tumbuh dan berkembang dalam keluarga dan lingkungan sekitar. Pergaulan dengan teman-teman bermain juga turut memperluas perbendaharaan kosakata anak.

Sangat penting bagi anak usia 4-5 tahun untuk menguasai dan mempelajari kosakata, sebagaimana yang dikutip (Widayanti & Abidin, 2020) di usia emas (*golden age*) anak lebih cepat dalam menerima banyak rangsangan yang diberikan dari orang sekitarnya dengan baik, apa yang anak peroleh dan adanya keterampilan berbahasa akan meningkat perbendaharaan kata yang diperolehnya. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas dapat diterapkan terutama untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada kemampuan kosakata. Kemajuan teknologi yang terus berkembang menjadikan pendidik harus terus mengasah dan mengembangkan keterampilannya (Kurniasih, 2022).

Berdasarkan uraian terkait permasalahan di TK Darul Ulum Surabaya, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian tentang 'Pengembangan Aplikasi Game Kotapin (Kosakata Pintar) Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun'. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media serta kelayakan dan keefektifan media game Kotapin terhadap kemampuan penguasaan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) atau penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, and (5) *evaluation*. Pada tahap (1) *analyze* (Analisis) berupa analisis dan mengidentifikasi permasalahan, menganalisis kebutuhan, serta menghasilkan solusi terhadap permasalahan terkini. Untuk mengumpulkan data dan memperoleh pemahaman terhadap situasi lapangan, tindakan pertama yang dapat

dilakukan adalah dengan melakukan studi awal atau observasi awal. Selanjutnya yaitu tahap (2) *design* (perancangan) berupa perancangan yang memudahkan peneliti dalam menciptakan media game Kotapin melalui dua tahapan. Tahapan yang pertama yaitu membuat *flowchart*, tujuannya untuk menggambarkan langkah-langkah dalam diagram alur media game Kotapin secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas. Tahap kedua yaitu *storyboard*, berupa tahapan membuat papan cerita yang menyeluruh dalam aplikasi game Kotapin agar dapat mensketsakan penuh kalimat sebagai alat perencanaan. Kemudian pada tahap (3) *development* (Pengembangan), pada tahap ini dilakukan peneliti untuk merealisasikan bentuk rancangan ke dalam produk. Tahapan ini yaitu pembuatan media, diikuti dengan memvalidasi serta merevisi media. Selanjutnya yaitu tahap (4) *implementation* (implementasi), tahap implementasi adalah tahap untuk dilaksanakannya uji coba produk yang telah dikembangkan berupa media game Kotapin (Kosakata Pintar) yang khusus dibuat untuk pembelajaran anak usia 4-5 tahun dengan tujuan meningkatkan kemampuan kosakata aktif-produktif pada anak. Yang terakhir yaitu tahap (5) *evaluation* (evaluasi) berupa mengevaluasi keberhasilan produk. Pada tahap evaluasi dilakukan dengan tahapam evaluasi formatif serta evaluasi sumatrik.

Uji coba dalam penelitian ini dilakukan dengan desain *quasi experimental reseach* yang memiliki tujuan untuk dapat membandingkan kemampuan kosakata aktif-produktif anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *quasi experimental reseach* pada penelitian ini adalah *pretest posttest nonequivalent control group design*, yang merupakan memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan, serta *posttest* sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: (1) ahli materi dan ahli media pembelajaran oleh dosen program studi PG-PAUD yang memiliki kemampuan dan ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran, (2) anak usia 4-5 tahun berjumlah 15 anak kelas A2 di TK Tunas Adipura Surabaya sebagai uji coba lapangan awal, dan (3) anak usia 4-5 tahun berjumlah 15 anak di TK Darul Ulum Surabaya dan TK Tunas Adipura Surabaya sebagai uji coba lapangan operasional. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket/kuesioner.

Teknik analisis data terbagi menjadi 2 yakni analisis kelayakan dan analisis keefektifan. Analisis kelayakan didapat dari validasi ahli

materi dan ahli media. Apabila hasil validasi kategori valid, selanjutnya instrumen penelitian akan dilakukan uji reliabilitas dengan analisis *Alpha Cronbach's*. Uji reliabilitas menggunakan SPSS 26. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai korelasi R hitung > R tabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka reliabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka tidak reliabel. Selanjutnya, uji keefektifan dilakukan pada 15 anak kelompok A di TK Darul Ulum Surabaya sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak kelompok A di TK Tunas Adipura Surabaya sebagai kelompok kontrol dengan memakai jenis penelitian kuantitatif *quasi experimental design* dengan tipe *nonequivalent control group design* menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai kelompok pembandingnya. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan statistik non parametrik yang biasanya menganalisis data berskala nominal dengan jumlah data kurang dari 30. Oleh sebab itu, teknik yang digunakan yaitu statistik nonparametrik dengan uji *Mann Whitney U Test* menggunakan SPSS 26.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian R&D (*Reseach and Development*). Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, serta mengetahui keefektifan sebuah produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi game interaktif yang bernama game Kotapin (Kosakata Pintar) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), dan *evaluation* (evaluasi).

Penelitian dilakukan di kelompok A TK Darul Ulum Surabaya dengan jumlah anak 15 anak sebagai kelompok eksperimen dan di kelompok A TK Tunas Adipura Surabaya dengan jumlah anak 15 anak sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 Juni 2024-14 Juni 2024 untuk melakukan uji keefektifan. Pada tahap penelitian ini mengkaji konsep mengenai meningkatkan kemampuan kosakata aktif-produktif berupa media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) yang akan dikembangkan

untuk anak usia 4-5 tahun. Penyusunan produk awal media aplikasi game Kotapin dilakukan dengan merencanakan materi, selanjutnya menyusun *flowchart*, *storyboard*, dan desain aplikasi game Kotapin. Game Kotapin (Kosakata Pintar) dibuat menggunakan aplikasi *Construct 2* versi r280, dan untuk desain asset menggunakan aplikasi *Canva*. Uji validasi materi aplikasi game Kotapin mendapatkan skor 29 dari skor maksimal 32 dan menunjukkan presentase sebesar 90,62%. Selanjutnya untuk uji validasi media aplikasi game Kotapin mendapatkan skor 29 dari skor maksimal 32 dan menunjukkan presentase sebesar 90,62%. Berdasarkan hasil uji validasi materi dan uji validasi media menunjukkan bahwa aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) memiliki kriteria sangat baik dan layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.

Selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsisten atau tidak dan sejauh mana hasil suatu pengukuran yang dapat dipercaya.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.902	3

Hasil uji reliabilitas menyatakan bahwa ketiga instrument memiliki nilai efisien *Alpha Cronbach's* .902. Pada data tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dianggap reliabel karena memiliki nilai $>0,6$. Hasil dari pretest dan posttest baik dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen akan diolah menggunakan SPSS 26 dengan rumus uji *Mann Whitney U Test*. Dasar keputusan uji *Mann Whitney U Test* ini, jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* $<$ probabilitas 0,05 maka hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak. Sebaliknya jika nilai signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* $>$ probabilitas 0,05 maka hipotesis H_a ditolak dan H_o diterima. Berikut merupakan hasil uji *Mann Whitney U Test*.

Tabel 2. Hasil Uji *Mann Whitney U Test*

<i>Test Statistics^a</i>	<i>Post-Test</i>
Mann-Whitney U	53.500
Wilcoxon W	173.500
Z	-2.438
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.013
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.013 ^b

Berdasarkan output "*Test Statistics*" dalam uji *Mann Whitney U Test* di atas diketahui *Asymp. Sig. (2-Tailed)* sebesar 0,013. Dari data di atas dapat disimpulkan nilai *Asymp. Sig. (2-Tailed)* $0,013 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Terdapat perbedaan pada kemampuan membaca awal anak antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, nilai setelah perlakuan (*posttest*). Data tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) efektif untuk mengembangkan kemampuan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.

B. Pembahasan

Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap ADDIE. Evaluasi pada tahap *analyze* menarik kesimpulan bahwa cara mengembangkan kemampuan kosakata aktif-produktif pada anak usia 4-5 tahun melalui media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar). Evaluasi pada tahap *design* menarik kesimpulan bahwa merubah jenis mini games jadi bermain merangkai kata, penataan *icon* navigasi, serta perbaikan *dubbing*. Pada tahap *development* dilakukan penilaian produk oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian tersebut, media game Kotapin dikategorikan layak. Pada kegiatan *pretest*, rata-rata anak baik dari kelompok eksperimen maupun kontrol masih kurang dalam penguasaan kosakata aktif-produktif melalui kegiatan menyebutkan nama benda sesuai gambar, merangkai kata, dan menceritakan aktivitas. Namun ketika pemberian *treatment*, anak sangat antusias dalam memainkan game Kotapin. Kemudian dilakukan evaluasi sumatif guna mengetahui hasil akhir dari penelitian pengembangan. Adapun hasil akhirnya yakni media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) efektif dan dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan penguasaan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.

Media game Kotapin berupa aplikasi, anak dapat belajar bersama orang lain ataupun belajar secara mandiri. Seperti yang dikemukakan oleh Vigotsky (dalam Margaretha, 2020) anak belajar melalui dua tahapan yaitu interkasi dengan orang lain, orang tua, saudara, teman sebaya, guru dan belajar secara individual melalui mengintegrasikan segala sesuatu yang dipelajari dari orang lain dalam struktur kognitifnya. Oleh karenanya, media ini menarik untuk dikembangkan dan diimplementasikan pada sekolah tersebut agar dapat menunjang stimulasi bagi

penguasaan kosakata aktif-produktif pada anak usia dini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan terkait aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar), maka dapat ditarik kesimpulan media game Kotapin merupakan implementasi dari metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Penyusunan media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) memperhatikan beberapa aspek seperti keseimbangan, komposisi, keterpaduan, penekanan, ilustrasi gambar, serta warna yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga menarik perhatian. Dengan demikian penggunaan game Kotapin dapat mudah dimainkan oleh anak. Materi yang terkandung dalam media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) yakni kosakata bertema rumahku dengan mengambil sub tema benda-benda dalam ruangan yang ada di rumah.

Uji validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan presentase 90,62% dengan kategori media game kotapin sangat layak digunakan. Adapun hasil validasi ahli media mendapatkan hasil presentase sebesar 90,62% dengan kategori media game kotapin sangat layak untuk digunakan. Sementara uji efektifitas media melalui uji *Mann Whitney U Test* dengan SPSS 26 menunjukkan *Asymp. Sig. (2-Tailed)* sebesar 0,013. Dari data di atas dapat disimpulkan nilai *Asymp. Sig. (2-Tailed)* $0,013 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Terdapat perbedaan pada kemampuan membaca awal anak antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, nilai setelah perlakuan (*posttest*). Data tersebut menunjukkan bahwa media aplikasi game Kotapin (Kosakata Pintar) efektif untuk mengembangkan kemampuan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Saran Bagi Guru

Adanya media game Kotapin (Kosakata Pintar) untuk menstimulasi kemampuan kosakata aktif-produktif anak usia 4-5 tahun ini diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran atau dapat menstimulasikan penguasaan kosakata pada anak. Tujuan dari media game

Kotapin yaitu agar anak mendapatkan stimulus pada perkembangan bahasa agar perkembangan tersebut dapat berkembang sebagaimana mestinya yang disesuaikan dengan usia anak.

2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada treatment sebelumnya sangat kekurangan gadget untuk diberikan pada anak, alhasil memakan waktu yang sangat panjang untuk melakukan treatment. Oleh karenanya, bagi peneliti selanjutnya dapat menyiapkan gadget yang dapat dimainkan oleh banyak anak agar dalam pelaksanaan treatment tidak membutuhkan banyak waktu. Peneliti selanjutnya juga bisa mengembangkan lagi media dalam bentuk (*Iphone Operating System*) IOS, maupun dalam versi (*Personal Computer*) PC agar mampu menciptakan media dengan bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, R. W., & Komalasari, D. (2023). Implementasi Kemampuan Bercerita Gambar Seri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 7(1), 116-124. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v7i01.17448>
- Hasanah, L. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kartu Bergambar. *Jurnal Buana Ilmu*, 1(1), 809-820.
- Hasibuan, R., Reza, M., Widayanti, M. D., Jannah, M., & Assyauqi, M. I. (2023). Aplikasi 'Berka' untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata pada Anak Usia Dini yang Terlambat Bicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7826-7835. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Karimah, I., & Komalasari, D. (2019). Literasi Pemerolehan Bahasa Kedua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di TK ABA 45 Lamongan). *PAUD Teratai*, 8(1), 1-5.
- Kurniasih, S. (2022). Pembelajaran Inovatif dengan Media Video untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 87-96.

- <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.1.87-96>
- Markus, N., Kusmiyati, K., & Sucipto, S. (2017). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah: Fonema*, 4(2), 102-115. <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.762>
- Ningsih, S. D., Khotimah, N., Hasibuan, R., & Komalasari, D. (2023). Pengembangan Media Busy Book dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 3(3), 331-341. <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/humaniora/article/view/433%0Ahttps://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/humaniora/article/download/433/375>
- Sari, M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 113-126. <https://doi.org/10.62214/jat.v6i2.158>
- Wahyuni, A., & Hasanah, N. (2023). Pengaruh Metode Bercerita Pada Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 3(1), 336-345. <https://doi.org/https://doi.org/10.56874/tila.v3i1.1255>
- Widayanti, M. D., & Abidin, M. Z. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Metode Proyek Untuk Guru TK. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 164. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7222>