Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara
https://ijurnal.com/1/index.php/jpkn Vol. 5, No. 4, Oktober 2024

GAME *"ZOOPHABET ADVENTURE"* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Hafada Dinu Afifah[1], I Wayan Sutama[2], Nur Anisa[3], Yudithia Dian Putra[4]

[1,2,3,4]Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: hdinuafifah1@gmail.com[1], wayan.sutama.fip@um.ac.id[2], nur.anisa.fip@um.ac.id[3], yudithia.dianputra.fip@um.ac.id[4]

Abstrak: Teknologi telah merambah setiap aspek kehidupan kita. Pengunaan teknologi tidak hanya memiliki dampak negatif, tetapi juga memiliki dampak positif bagi anak usia dini seperti contoh pengetahuan berbahasa. saat ini metode pengajaran anak yang hanya mengandalkan buku menyebabkan anak merasa cepat bosan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *"Zoophabet Adventure"* yang efektif, efisien, dan menarik untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian adalah satu ahli materi, satu ahli media, ahli pengguna, dan uji kelompok B. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan lembar observasi. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data, yaitu data kuantitatif dengan deskriptif persentase. Hasil pengembangan *"Zoophabet Adventure"* dinyatakan layak digunakan dalam mengenal bahasa anak usia 5-6 tahun karena mencapai kriteria efektif, efisien, dan menarik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan *"Zoophabet Adventure"* dapat menstimulasi kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Aplikasi, Bahasa, Anak Usia Dini.

Abstract: *Technology has permeated every aspect of our lives. The use of technology not only has negative impacts but also has positive effects on young children, such as language knowledge. Currently, teaching methods that rely solely on books can make children quickly bored. This research and development aim to produce "Zoophabet Adventure" that is effective, efficient, and engaging in stimulating the language abilities of child 5-6 years. The method used is the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model. The subjects in the study include one content expert, one media expert, users, and group B tests. Data collection instruments used are interviews, questionnaires, and observation sheets. The technique used in analyzing data is quantitative data with descriptive percentages. The results of the "Zoophabet Adventure" development are considered suitable for use in introducing language to child*

5-6 years because it meets the criteria of effectiveness, efficiency, and attractiveness. It can be concluded that the development of "Zoophabet Adventure" can stimulate the language abilities of child 5-6 years.

Keywords: *Applications, Language, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi menjadi kebutuhan utama bagi setiap orang. Terlebih di era digital saat ini, teknologi menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan kapan saja dan dimana saja yang menggunakan media *smartphone* (Lestari, 2018). Dalam era di mana inovasi berkembang, teknologi telah merambah setiap aspek kehidupan kita. Kehadirannya tidak dapat dihindari, karena telah menyusup ke dalam rutinitas sehari-hari, seperti contoh pendidikan (Manongga, 2021). *Smartphone*, dengan kecerdasan yang terkandung di dalamnya, bukan sekadar alat komunikasi biasa. *Smartphone* menjadi jendela ilmu menuju dunia pengetahuan, kepraktisan yang ditawarkan oleh *smartphone* memungkinkan pembelajaran di mana saja dan kapan saja (Kumala Yanti, 2021).

Smartphone, sebagai perangkat pintar yang multifungsi, memainkan peran penting dalam mendukung pengetahuan berbahasa dengan menyediakan akses mudah ke berbagai aplikasi dan platform yang memfasilitasi aktivitas literasi dan komunikasi (Susantini & Kristiantari, 2021). Pengunaan *smartphone* tidak hanya memiliki dampak negatif, tetapi juga memiliki dampak positif bagi anak usia dini seperti contoh pengetahuan berbahasa. Mengenal bahasa adalah kunci utama untuk mengakses berbagai pengetahuan (Irhandayaningsih, 2019). Proses belajar mengenal huruf pada usia dini membantu dalam pengembangan kemampuan berbahasa. Anak memperoleh kemampuan untuk memahami bunyi, membangun kosakata, dan menghubungkan makna di balik kata-kata (Budaya, 2019). Mengenal huruf pada usia dini juga mempersiapkan anak-anak untuk kehidupan sekolah yang lebih maju. Anak akan lebih siap dalam proses pembelajaran di sekolah, memberikan keunggulan awal yang penting (Ramadanti et al., 2021).

Ditemukan fakta di lapangan beberapa TK di Kediri ada kendala dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada TK tersebut masih memerlukan peningkatan dalam hal pemanfaatan media pendukung yang dapat optimal dalam mendukung perkembangan bahasa pada anak usia dini (Silvia & Wirabrata, 2021). Akibatnya kemampuan berbahasa anak-anak hanya tergantung pada buku, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran terasa kurang menarik dan cenderung membuat anak-anak cepat bosan (Tiara dkk., 2018). Guru-guru di TK tersebut kekurangan media dalam metode pembelajaran yang melibatkan gambar yang mewakili huruf, meniru pola tulisan yang ada di buku, dan penyusunan suku kata menjadi kata (Sari, 2021).

Inovasi yang dilakukan untuk meminimalkan hal tersebut dengan mengembangkan aplikasi *game* untuk anak usia 5-6 tahun memiliki potensi besar untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca dengan cara yang menyenangkan dan menarik (Rasmani et al., 2023). Penyatuan teknologi dan pembelajaran berbahasa melalui *game* dapat menjadi langkah inovatif yang membangun dasar yang kuat dalam menstimulasi keterampilan anak (Wahyundari & Handayani, 2021). Penggunaan aplikasi *game* dapat mempengaruhi pengalaman belajar anak dalam mengenal huruf, penggunaan aplikasi juga dapat mempengaruhi perkembangan bahasa (Ayu & Manuaba, 2021). Aplikasi *game* harus menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Dewi & Agung, 2021). Melalui *Game* yang bertema hewan, anak-anak mudah tertarik karena hewan adalah karakter yang mudah dikenali, dan juga tidak membedakan tentang gender (Nughroho Wawan, 2022). Anak-anak dapat belajar mengenali huruf, mengasah keterampilan membaca, dan memahami kata-kata dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton (Maulida et al., 2018).

Berdasarkan bukti lapangan di atas disimpulkan bahwa keterbatasan media dalam pembelajaran, membuat anak merasa bosan, dan kurang memiliki daya tarik terhadap pembelajaran bahasa. Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan *game* dengan judul "*Game "Zoophabet Adventure" Untuk Menstimulasi Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun,* ada dua menu utama pada aplikasi yaitu belajar dan bermain. Pada menu belajar terdapat beberapa pembelajaran, seperti mengenal huruf besar dan kecil, mengenal huruf vokal, huruf konsonan, mengenal satu suku kata, mengenal dua suku kata, dan

mengenal huruf mati. Pada menu bermain/kuis terdapat menyusun kata dan menyusun gambar (*puzzle*). Dengan adanya metode pembelajaran *game* edukasi ini diharapkan anak-anak semakin semangat dalam belajar dan tertarik mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, model yang diterapkan adalah model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ADDIE sebagai pendekatan pengembangan dianggap lebih sesuai untuk pengembangan pembelajaran berbasis android atau perangkat lunak, karena model ini memungkinkan pengembangan yang sistematis dan mudah dipahami dalam konteks pembuatan media pembelajaran.

Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Peneliti melakukan analisis kebutuhan (*need assessment*) melalui observasi dan wawancara dengan guru di RA Perwanida Pagu, TK Muslimat NU Al Ihsan, dan TK Dharma Wanita Sambirobyong di Kota Kediri. Dalam merancang desain perangkat lunak, langkah ini mencakup pembuatan gambaran menyeluruh mengenai *game "Zoophabet Adventure"* yang akan dihasilkan sebagai produk akhir. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk *game* yang bertujuan Untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun, produk yang telah dirancang pada tahap desain akan diperiksa oleh dosen pembimbing setelah selesai. Setelah itu, produk akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukan uji coba kepada subyek atau anak, setelah game *"Zoophabet Adventure"* yang telah dibuat dianggap cocok oleh ahli materi dan ahli media.

Jenis penelitian dalam pengumpulan data, yaitu data kualitatif, didapatkan dari penilaian, kritik, dan saran melalui angket dan wawancara awal bersama guru. selanjutnya data kuantitatif didapatkan dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli pengguna, dan uji coba kelompok. Wawancara, kuesioner, lembar observasi dijadikan instrumen pengumpulan data.

Adapun rumus untuk mengelola data berupa kelayakan atau validitas dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Sumber : Akbar (2013)

Keterangan:

V = Validasi

Tse = Total Skor Empiris (Hasil Validasi dari Validator)

Tsh = Total Skor Maksimal yang Diharapkan

Setelah menghitung persentase hasil data dengan menggunakan rumus yang telah disebutkan di atas, hasil tersebut akan dibandingkan dengan standar kevalidan produk sesuai dengan kriteria yang dijelaskan oleh Akbar (2013) seperti berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas menurut Penelitian Validator

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	80% - 100% (A)	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.
2	60% - 79% (B)	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
3	50% - 59 % (C)	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
4	0% - 49% (D)	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Game dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Setelah proses pembuatan game, dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan Guru selaku praktikan pendidikan dengan menggunakan

lembar validasi untuk penilaian kevalidan produk berdasarkan keefektifan, keefisienan, dan kemenarikan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Penilaian		P(%)
		Tse	Tsh	
1	Keefektifan *"Zoophabet Adventure"*	32	32	100%
2	Keefesienan *"Zoophabet Adventure"*	21	24	87,5%
3	Kemenarikan *"Zoophabet Adventure"*	22	24	91,6%
	Jumlah	75	80	93,7%

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian		P(%)
		Tse	Tsh	
1	Keefektifan *"Zoophabet Adventure"*	21	24	87,5%
2	Keefesienan *"Zoophabet Adventure"*	23	24	95,8%
3	Kemenarikan *"Zoophabet Adventure"*	29	32	90,6%
	Jumlah	73	80	91,2%

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pengguna

No	Aspek Penilaian	Penilaian		P(%)
		Tse	Tsh	
1	Keefektifan *"Zoophabet Adventure"*	36	36	100%
2	Keefesienan *"Zoophabet Adventure"*	47	48	97,9%
3	Kemenarikan *"Zoophabet Adventure"*	35	36	97,2%
	Jumlah	118	120	98,3%

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terkait Aspek Keefektifan

No	Kriteria Penilaian	RA PP	TK AI	TK DW	Tse	Tsh	P(%)
1	Anak dapat mengenali dan menunjukkan huruf abjad, vokal, konsonan, satu suku kata, dua suku kata, dan huruf mati.	5	5	5	15	15	100%
2	Anak dapat menyelesaikan *game* susun gambar dan susun kata	5	5	5	15	15	100%

	dengan benar.						
3	Pemahaman anak dalam menyusun kata sesuai pada *game "Zoophabet Adventure"*.	5	4	5	14	15	93,3%
4	Anak cepat memahami isi *game* pada *"Zoophabet Adventure"*.	5	4	5	14	15	93,3%
5	Anak dapat membedakan antara huruf vokal dan huruf konsonan.	5	5	5	15	15	100%
	Jumlah Skor	25	23	25	73	75	97,3%

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terkait Aspek Keefisienan

No	Kriteria Penilaian	RA PP	TK AI	TK DW	Tse	Tsh	P(%)
1	Anak mudah dalam mengoperasikan *game "Zoophabet Adventure"*.	5	4	5	14	15	93,3%
2	Fitur bermain pada *game "Zoophabet Adventure"* mudah dipahami anak.	5	5	5	15	15	100%
	Jumlah Skor	10	10	10	29	30	96,6%

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Terkait Aspek Kemenarikan

No	Kriteria Penilaian	RA PP	TK AI	TK DW	Tse	Tsh	P(%)
1	Anak merasa tertarik saat menggunakan *game "Zoophabet Adventure"*.	5	5	5	15	15	100%
2	Anak merasa senang saat memainkan fitur bermain pada *game "Zoophabet Adventure"*.	5	5	5	15	15	100%
3	Anak merasa antusias menyelesaikan fitur bermain yang mereka sukai pada *game "Zoophabet Adventure"*.	5	4	5	14	15	93,3%
	Jumlah Skor	15	15	15	44	45	97,7%

Tabel 8. Akumulasi Total Keseluruhan Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	P(%)
1	Keefektifan	73	75	97,3%
2	Keefesienan	29	30	96,6%
3	Kemenarikan	44	45	97,7%
	Jumlah Skor	146	150	97,3%

Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Terkait Aspek Keefektifan

No	Kriteria Penilaian	RA PP	TK AI	TK DW	Tse	Tsh	P(%)
1	Anak dapat mengenali dan menunjukkan huruf abjad, vokal, konsonan, satu suku kata, dua suku kata, dan huruf mati.	14	15	15	44	45	97,8%
2	Anak dapat menyelesaikan *game* susun gambar dan susun kata dengan benar.	15	15	14	44	45	97,7%
3	Pemahaman anak dalam menyusun kata sesuai pada *game "Zoophabet Adventure"*.	15	14	15	44	45	97,7%
4	Anak cepat memahami isi *game* pada *"Zoophabet Adventure"*.	15	15	15	45	45	100%
5	Anak dapat membedakan antara huruf vokal dan huruf konsonan.	14	15	15	44	45	97,7%
	Jumlah Skor	73	74	74	221	225	98,2%

Tabel 10. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Terkait Aspek Keefisienan

No	Kriteria Penilaian	RA PP	TK AI	TK DW	Tse	Tsh	P(%)
1	Anak mudah dalam mengoperasikan *game "Zoophabet Adventure"*.	15	14	15	44	45	97,8%
2	Fitur bermain pada *game "Zoophabet Adventure"* mudah dipahami anak.	15	14	14	43	45	95,6%
	Jumlah Skor	30	28	29	87	90	96,7%

Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Terkait Aspek Kemenarikan

No	Kriteria Penilaian	RA PP	TK AI	TK DW	Tse	Tsh	P(%)
1	Anak merasa tertarik saat menggunakan *game "Zoophabet Adventure".*	15	14	15	44	45	97,8%
2	Anak merasa senang saat memainkan fitur bermain pada *game "Zoophabet Adventure".*	15	15	15	45	45	100%
3	Anak merasa antusias menyelesaikan fitur bermain yang mereka sukai pada *game "Zoophabet Adventure".*	15	14	14	43	45	95,6%
	Jumlah Skor	45	43	44	132	135	97,8%

Tabel 12. Akumulasi Total Keseluruhan Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	Tse	Tsh	P(%)
1	Keefektifan	221	225	98,2%
2	Keefesienan	87	90	96,7%
3	Kemenarikan	132	135	97,8%
	Jumlah Skor	440	450	97,8%

Pembahasan

Bahasa adalah cara bagi individu untuk berkomunikasi dengan menggunakan berbagai metode, termasuk pengucapan,dan penulisan (Husna & Eliza, 2021). Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana komunikasi yang memungkinkan interaksi antar individu. Selain itu, bahasa digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, pendapat, perasaan, dan pemikiran kepada orang lain (Rif'at et al., 2019). Bahasa adalah alat komunikasi yang sangat efektif dalam menyampaikan pesan, gagasan, emosi, dan tujuan kepada orang lain (Mailani et al., 2022). Bahasa mencakup kemampuan menerima respons, mengungkapkan ide, pemikiran, emosi, dan keyakinan (N. Anggraini et al., 2020). Saat anak tumbuh, mereka kemudian memperoleh pengetahuan tentang bahasa kedua, ketiga, dan seterusnya (Tri & Swastyastu, 2020). Bahasa berfungsi sebagai alat integrasi sosial yang penting serta alat adaptasi sosial (Suleman et al., 2018). Proses belajar anak dalam menyimak, berbicara, membaca, dan

menulis sangat terkait dengan tahapan perkembangan mereka (Aisyah Isna, 2019). Perkembangan bahasa menjadi indikator utama dari proses perkembangan anak. Sekitar 80% gangguan dalam perkembangan anak disebabkan oleh kurangnya stimulasi pada tahap-tahap perkembangan awal (Rahayu et al., 2019). Perkembangan bahasa memegang peran penting karena bahasa merupakan alat komunikasi yang menghubungkan anggota masyarakat, memungkinkan individu untuk menyampaikan pemikiran, perasaan, dan keinginannya (V. Anggraini & Yeni, 2019). Kemampuan bahasa adalah memahami perintah, menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mendengar dan membedakan bunyi-bunyian (Ita et al., 2020). Kemampuan bahasa ialah kemampuan anak untuk mendengar dan menjalankan perintah serta bercerita (Saribu & Hidayah, 2019). Perkembangan bahasa adalah tahapan yang sangat diantisipasi, terutama dalam hal kemampuan membaca dan menulis (Khosibah & Dimyati, 2021). Kemampuan berbahasa anak pada umumnya dibedakan atas kemampuan bahasa reseptif (mendengar dan memahami) dan kemampuan ekspresif (berbicara) (Fitriani et al., 2019). Bahasa reseptif berkaitan dengan kemampuan dalam membedakan suara yang bermakana dan tidak bermakna, dan kemampuan dalam menyimak dan membaca (Husna & Eliza, 2021).

Game Zoophabet Adventure yang bertujuan untuk melatih berbahasa anak usia 5-6 tahun yaitu mengenal huruf besar dan kecil, mengenal huruf vokal, huruf konsonan, mengenal satu suku kata, mengenal dua suku kata, dan mengenal huruf mati. Kemampuan bahasa pada anak sebagai sarana yang menarik dan menyenangkan dengan menyediakan game atau kuis yang interaktif membuat anak lebih semangat dalam belajar dan bermain. Game Zoophabet Adventure game yang interaktif untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak. Game Zoophabet Adventure adalah aplikasi yang mempunyai berbagai pengenalan huruf, seperti mengenal huruf abjad, mengenal huruf vokal, huruf konsonan, mengenal satu suku kata, mengenal dua suku kata, dan mengenal huruf mati yang di kemas dalam visual yang bergambar hewan untuk menarik minat anak-anak dalam belajar dan bermain. Pada menu bermain atau kuis akan ada menyusun kata dan menyusun gambar (puzzle).

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi yang termuat pada game *"Zoophabet Adventure"* diperoleh hasil 93,75%. Hal tersebut dapat diinterpretasikan menurut kriteria hasil validasi pada tabel 1, game "Zoophabet Adventure"berdasarkan penilaian ahli materi masuk pada tingkat pencapaian skor persentase 80% - 100%, yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik yang artinya *"Zoophabet Adventure"* dapat digunakan tanpa adanya perbaikan (Akbar, 2013). Data hasil validasi ahli media yang termuat pada game *"Zoophabet Adventure"* diperoleh hasil 91,25%. Hal tersebut dapat diinterpretasikan menurut kriteria hasil validasi pada tabel 1, game "Zoophabet Adventure"berdasarkan penilaian ahli media masuk pada tingkat pencapaian skor persentase 80% - 100%, yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik yang artinya *"Zoophabet Adventure"* dapat digunakan tanpa adanya perbaikan (Akbar, 2013). Data hasil validasi ahli pengguna yang termuat pada game *"Zoophabet Adventure"* diperoleh hasil 98,33%. Hal tersebut dapat diinterpretasikan menurut kriteria hasil validasi pada tabel 1, game "Zoophabet Adventure"berdasarkan penilaian ahli materi masuk pada tingkat pencapaian skor persentase 80%-100%, yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik yang artinya *"Zoophabet Adventure"* dapat digunakan tanpa adanya perbaikan (Akbar, 2013). Berdasarkan tabel 8 hasil keseluruhan uji coba kelompok kecil diperoleh total skor yang diraih, yaitu 146 dengan persentase 97,3%. Artinya game *"Zoophabet Adventure"* termasuk kualifikasi kriteria pada tingkat pencapaian skor persentase 80%-100%, yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf pada uji kelompok kecil. Berdasarkan tabel 12 hasil keseluruhan uji coba kelompok besar diperoleh total skor yang diraih, yaitu 440 dengan persentase 97,8%. Artinya game *"Zoophabet Adventure"* termasuk kualifikasi kriteria pada tingkat pencapaian skor persentase 80%-100%, yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf pada uji kelompok besar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *"Zoophabet Adventure"* telah memenuhi kriteria tingkat pencapaian skor 80%-100% menurut Akbar (2013), yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik, dan dapat digunakan tanpa revisi.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *"Zoophabet Adventure"* layak digunakan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa permulaan anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dikarenakan telah memenuhi kriteria tingkat pencapaian skor, yaitu sangat efektif, sangat efisien, sangat menarik. Hasil dibuktikan melalui data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna, serta uji coba kelompok di beberapa TK, yaitu RA Perwanida Pagu, TK Muslimat NU Al Ihsan, dan TK Dharma Wanita Sambirobyong. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan membuat permainan yang lebih bervariasi dengan berbagai fitur menyenangkan dan mudah dipahami, serta dapat dilakukan pada anak dengan rentang usia lebih banyak di beberapa sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Isna. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 2). Https://Ejournal.Stainupwr.Ac.Id/

Akbar, Sa'dun. "Instrumen Perangkat Pembelajaran." (2013): 26-29.

Anggraini, N., Bahasa, B., & Selatan, S. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. In *Metafora* (Vol. 7).

Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini*.

Budaya, M. (2019). *Uswatun & Much Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital*.

Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 149-157.

Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 247. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V4i1.197

Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, *1*(4), 38–46. Https://Doi.Org/10.24036/Jfe.V1i4.21

Illahi Tiara Ayu Rahma, Sukartiningsih Wahyu, & Subroto Waspodo Tjipto. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*.

Irhandayaningsih, A. (2019). Menanamkan Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini. *Anuva*, *3*(2), 109–118.

Ita, E., Wewe, M., Goo, E., & Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti, S. (2020). Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2), 174–186. Http://Ejournal.Radenintan.Ac.Id/Index.Php/Al-Athfaal

Khosibah, S. A., & Dimyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1860–1869. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V5i2.1015

Komang Ayu, N., & Surya Manuaba, I. B. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 194–201. Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjpaud/Index

Kumala Yanti, N. (2021). *Pendidikan Era-Kekinian Dan Teknologi Informasi Sebagai Dulisme Dalam Inovasi Pendidikan*. Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/3khmu

Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. *2*(2). Https://Ejournal.Unuja.Ac.Id/Index.Php/Edureligia

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (2022). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia* (Vol. 1, Issue 2). Online. Www.Plus62.Isha.Or.Id/Index.Php/Kampret

Manongga, A. (2021). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*.

Maulida, N., Anra, H., Sasty Pratiwi, H., Hadari Nawawi, J. H., & Barat, K. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini*. *6*(1).

Nughroho Wawan. (2022). *Animasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Makanannya Berbasis Smartphone Bagi Siswa Sd Negeri 2 Tangkil Kemalang Klaten*.

Rahayu, P., Tinggi, S., Islam, A., Ulama, N., & Lampung, K. (2019). *Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*.

Ramadanti, E., Arifin, Z., Sultan, U., & Riau, S. K. (2021). *Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Bagi Anak Usia Dini Dalam Bingkai Islam Dan Perspektif Pakar Pendidikan*. *4*(2), 173–187. Https://Doi.Org/10.24014/Kjiece.V4i2.12245

Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Paud. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 10–16. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i1.3480

Rif'at, A., Fakultas, A., Bisnis, E., Pembangunan, U., & Veteran' Yogyakarta, N. ". (2019). *Penggunaan Bahasa Indonesia Dan Bahasa Gaul Di Kalangan Remaja*.

Sari, N. M. I. K. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(3), 391-399.

Saribu, A., & Hidayah, A. N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, *2*(1), 6. Https://Doi.Org/10.36709/Jrga.V2i1.8299

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), 261-269.

Suleman, J., Putri, E., & Islamiyah, N. (2018). *Dampak Penggunaan Bahasa Gaul Di Kalangan Remajaterhadap Bahasa Indonesia*. *3*. Http://Research-Report.Umm.Ac.Id/Index.Php/

Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 439-448.

Sutama, I. W., Astuti, W., & Anisa, N. (2021). E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(3), 449-456.

Tri, L., & Swastyastu, J. (2020). *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini*. Https://Www.Ejournal.Ihdn.Ac.Id/Index.Php/Pw/Issue/Archive

Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 80-88.