

Pengaruh Penggunaan Film Animasi Plotagon Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi

Diana Earlyana Lesmana (1), Nuril Imamah (2)

^{1,2}Program Magister PAUD, Universitas Pancasakti Bekasi

dyana.paud@gmail.com (1), nuril12imamah@gmail.com (2)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan menyimak dan berbicara anak usia dini. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kemampuan menyimak cerita dan kemampuan menceritakan pengetahuan dan pengalamannya di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode quasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti berusaha menentukan apakah sebuah perlakuan akan mempengaruhi hasil penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan perlakuan tertentu pada satu kelompok eksperimen dan tidak menerapkan pada satu kelompok lain (kelompok kontrol), kemudian dilakukan uji perbedaan hasil belajar melalui nilai posttest di kelompok eksperimen. Pengambilan keputusan uji hipotesis pada pengaruh penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan menyimak dan kemampuan berbicara di kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan paired *t-test* sedangkan untuk uji hipotesis untuk mengetahui perbedaan signifikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kemampuan menyimak dan berbicara menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (Manova). Kesimpulan penelitian ini diperoleh; 1) berdasarkan uji *t-test* berpasangan pada kemampuan menyimak menghasilkan nilai sig (2-tailed) $0.000 < 0,05$, maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia, 2) berdasarkan uji *t-test* berpasangan pada kemampuan berbicara menghasilkan nilai sig (2-tailed) $0.000 < 0,05$, maka disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan berbicara anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia, 3) berdasarkan uji Manova yang menghasilkan nilai sig = 0.000 yang jauh dibawah 0,05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok yang menggunakan film animasi *Plotagon Story* untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Bekasi Barat.

Kata Kunci : *Plotagon Story, Kemampuan Menyimak, Kemampuan Berbicara*

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the use of *Plotagon Story* animated films on early childhood listening and speaking skills. This research was conducted because of the low ability to listen to stories and the ability to tell their knowledge and experiences at PAUD Tunas Mulia, West Bekasi District, Bekasi City. In this study, the author uses a quasi-experimental method with a quantitative approach. The researcher tried to determine whether a treatment would affect the results of the study. This effect was assessed by applying certain treatment to one experimental group and not applying it to another group (control group), then a test of differences in learning outcomes was carried out through posttest scores in the experimental group. Hypothesis test decision making on the effect of using *the Plotagon Story* animated film on listening ability and speaking ability in the experimental and control groups using paired *t-test* while for the hypothesis test to find out the significant differences between the experimental group and the control group on listening and speaking ability using *Multivariate Analysis of Variance* (Manova). The conclusion of this study was obtained; 1) there was a significant influence of the use of *Plotagon Story* animated films on children's listening ability with a sig value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, 2) there was a significant influence of the use of *Plotagon Story* animated films on children's speaking skills with a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, 3) there was a significant difference in the use of *Plotagon Story* animated films on listening ability with a score of F 206, 086 and sig. 0.000, the child's speaking ability with a value of F 98.568, sig. 0.000. This shows that the level of significance is less than 5% so that the results of the study there is a significant difference in the use of *the Plotagon Story animated film* on the listening and speaking ability of children in the age group of 5-6 years at PAUD Tunas Mulia WestBekasi.

Keywords : *Plotagon Story, Listening Ability, Speaking Ability*

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Penggunaan media *audio visual* di lembaga pendidikan pra sekolah sudah bukan lagi sesuatu hal yang baru, beberapa lembaga pendidikan telah memanfaatkan video pembelajaran yang ada di laman *youtube channel*. Video pembelajaran itu merupakan hasil karya orang lain untuk menyajikan berbagai materi pembelajaran sesuai tema atau topik yang akan dikenalkan. PAUD Tunas Mulia merupakan lembaga pendidikan prasekolah nonformal yang berlokasi di wilayah kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi. Berdasarkan hasil observasi awal, PAUD Tunas Mulia sudah menggunakan sarana teknologi dalam proses pembelajaran, namun kemampuan menyimak anak didiknya masih perlu dilatih terus menerus. Di awal pengenalan topik, pendidik sudah menggunakan video pembelajaran animasi dari laman *youtube*, buku atau gambar, dan benda konkrit. Film animasi yang sering digunakan diperoleh dari laman *youtube* dan menggunakan karya orang lain. Namun beberapa anak sulit fokus ketika guru bercerita atau melakukan tanya jawab tentang pengetahuan yang sedang dikenalkan. Ditemukan anak mengalami kesulitan untuk memahami isi cerita dan menginterpretasikan cerita yang didengarnya. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, diantaranya anak sulit berkonsentrasi, mudah bosan, durasi film terlalu lama, dan pemilihan video pembelajaran yang kurang menarik dan variatif. Dengan banyaknya jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia pendidik seharusnya pintar memilih media pembelajaran yang hendak digunakan pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan sifat tugas, tujuan pembelajaran dan jenjang pendidikan peserta didik. Salah satu caranya adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik baik dari segi latar belakang cerita, tokoh dalam video pembelajaran tersebut, dan ekspresi penyampaian pesan dalam cerita. Sehingga peserta didik tertarik untuk mendengarkan dan menyimak tayangan dalam video tersebut. Media pembelajaran dalam bentuk film animasi dengan menggunakan aplikasi *Plotagon Story* memungkinkan pembuat film amatir dengan mudah menghasilkan film yang inovatif karena hanya dengan bantuan jalan cerita yang tertulis di platform pengguna dapat langsung mengetahui jalan cerita yang mereka tulis secara *real time* dan dengan animasi ini guru dapat membuat video dengan karakter sesuai yang diinginkan sehingga dalam video tersebut guru dapat menganimasikan lingkungan sekitar untuk dijadikan objeknya tanpa menghilangkan isi materi pembelajaran dengan objek dan tokoh sehari-hari (misal pendidik, peserta didik) maka peserta didik akan lebih merasakan dan terbawa. Salah satu kemampuan aspek bahasa yaitu menyimak, yang diawali dengan kemampuan mendengar dan hasilnya mampu memahami apa yang didengarkan. Kemampuan menyimak merupakan awal dari kegiatan anak belajar, oleh karena itu sangat perlu distimulasi dan dibiasakan sejak sejak usia dini. Kemampuan menyimak akan sangat mempengaruhi kemampuan berbicara, kemampuan ini adalah salah satu aspek dalam perkembangan bahasa. Perkembangan kemampuan bahasa reseptif (menyimak) anak melalui visualisasi dan pengalaman, berkembangnya bahasa ekspresif (berbicara) dipengaruhi oleh perkembangan bahasa reseptif (menyimak) dimana pengalaman yang terjadi (Sulistiyawati & Amelia, 2020, p. 69). Film animasi yang dihasilkan aplikasi *Plotagon Story* dapat dibuat sesuai dengan skenario yang diinginkan pendidik, karakter, nama tokoh, tempat, dan lingkungan cerita dapat dipilih sesuai templat atau format yang tersedia dalam aplikasi tersebut. Media pembelajaran berbasis film animasi *Plotagon Story* merupakan perangkat pembelajaran *audio visual* yang memiliki keunggulan dalam menyajikan pesan-pesan pembelajaran dalam bentuk animasi gambar, suara, karakter, dan lingkungan cerita yang dapat dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran untuk menarik minat anak. Pemanfaatan aplikasi *Plotagon story Story* yang mengangkat topik pembelajaran yang sedang dikenalkan dan menggunakan karakter atau tokoh cerita

yang mirip dengan pendidik/peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyimak dan kemampuan berbicara peserta didik di PAUD Tunas Mulia. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan film animasi *Plotagon story Story* terhadap kemampuan menyimak dan berbicara anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi.

2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan film animasi *Plotagon story* terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas Mulia kecamatan Bekasi Barat? 2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan film animasi *Plotagon story* terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok usia 5-6 Tahun di PAUD Tunas Mulia kecamatan Bekasi Barat? 3) Apakah terdapat pengaruh antara kemampuan menyimak dan berbicara melalui penggunaan film animasi *Plotagon story* pada anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia kecamatan Bekasi Barat ?.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk menstimulasi kemampuan menyimak cerita sederhana dan kemampuan berbicara bagi anak usia dini.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah 1) dengan media film animasi peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan mendengar dengan seksama. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, anak aktif menyampaikan pertanyaan, menceritakan kembali, dan menjawab pertanyaan. 2) dapat memberikan alternatif dalam memilih dan menggunakan beragam media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan peserta didik, sehingga pendidik memiliki kesadaran untuk mengoptimalkan sarana media dan meningkatkan kemampuannya membuat media berbasis teknologi. 3) penelitian ini dapat memberi kontribusi positif untuk memperbaiki proses pembelajaran di satuan pendidikan dengan optimalisasi sarana media audio visual lebih beragam.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Tunas Mulia Bekasi Barat Kota Bekasi, bulan Februari sampai dengan Juli 2024.

Rancangan Penelitian atau Model

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode eksperimen. Pola rancangan yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini terdapat kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode pengumpulan data terdiri dari penyediaan instrument kemampuan menyimak dan berbicara sebanyak sampel dan tes kemampuan pada akhir pembelajaran untuk subjek. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan terstandar untuk memperoleh data yang diperlukan. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, dokumentasi, dan observasi langsung. Variabel penelitian ini adalah 1) film animasi plotagon story (X) sebagai variabel bebas atau independen, 2) kemampuan menyimak (Y1) dan kemampuan (Y2) sebagai variabel terikat atau dependen. Populasi penelitian ini anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Bekasi sebanyak 33 orang anak. Kemudian melalui pengambilan sampel *nonequivalent control group design*, terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Oleh karena itu pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah dua kelompok, masing-masing terdiri dari 10

siswa, yaitu: 1) kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media film animasi *Plotagon Story* pada saat proses pembelajaran, 2) kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak mendapat perlakuan, dalam proses pembelajarannya menggunakan media konvensional (guru bercerita tanpa media). Pada rancangan ini, membandingkan dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pemberian pretest ke kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kemudian dengan diberikan perlakuan, menggunakan film animasi *Plotagon Story* kepada kelompok eksperimen dan memberikan pembelajaran konvensional kepada kelas kontrol. Kemudian setelah diberikan perlakuan, dilakukan postes untuk mengetahui kemampuan menyimak dan berbicara peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil analisis deksriptif hasil pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan jumlah subjek yang sama menggunakan SPSS 27.0 for Windows.

Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Menyimak di Kelompok Eksperimen dan Kontrol

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	10	12	22	16.30	2.710
Post-Test Eksperimen	10	28	33	30.90	1.792
Pre-Test Kontrol	10	12	20	17.20	2.300
Post-Test Kontrol	10	16	22	18.70	2.003
Valid N (Listwise)	10				

Berdasarkan data pada tabel kemampuan menyimak di kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut :

- 1) Nilai pre-test di kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan (film animasi *Plotagon Story*), nilai rata-rata (mean) 16,30, setelah posttest meningkat menjadi 30,90. Saat pre test, nilai minimum 12 dan maksimum 22 dengan standar deviasi 2,710, setelah posttest nilai minimum 28 dan maksimum 33 dengan standar deviasi 1,792.
- 2) Nilai pretest kemampuan menyimak di kelompok kontrol, kelompok yang tidak mendapat perlakuan (menggunakan media pembelajaran lain) nilai rata-rata (mean) 17,20, setelah posttest meningkat menjadi 23,30. Saat pretest, nilai minimum 12 nilai maksimum 20 dengan standar deviasi 2.300, ketika posttest nilai minimum 16 nilai maksimum 22 dengan standar deviasi 2.003

Deskripsi Hasil Pretest-Posttest Kemampuan BerbicaraKelompok Eksperimen dan Kontrol

N		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	10	11	18	14.40	2.319
Post-Test Eksperimen	10	25	30	27.60	2.011
Pre-Test Kontrol	10	10	19	14.90	3.213
Post-Test Kontrol	10	18	22	20.20	1.229
Valid N (Listwise)	10				

Berdasarkan data pada tabel kemampuan berbicara di kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut :

- 1) Nilai pre-test di kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan (film animasi *Plotagon Story*), nilai rata-rata (mean) 14,40, setelah posttest meningkat menjadi

Earlyana Lesmana D, Imamah N : GLP-1 RA : Pengaruh Penggunaan Film Animasi Plotagon Terhadap Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi

27,90. Saat pre test, nilai minimum 11 dan maksimum 18 dengan standar deviasi 2,319, setelah posttest nilai minimum 25 dan maksimum 30 dengan standar deviasi 2,011.

- 2) Nilai pretest di kelompok kontrol, kelompok yang tidak mendapat perlakuan (menggunakan media pembelajaran lain) nilai rata-rata (mean) 14,90, setelah posttest meningkat menjadi 20,20. Saat pretest, nilai minimum 10 nilai maksimum 19 dengan standar deviasi 3,213, ketika posttest nilai minimum 18 nilai maksimum 22 dengan standar deviasi 1,229.

Kemudian, setelah dilakukan uji prasyarat, maka mendapat kesimpulan bahwa hasil data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen/sama. Selanjutnya, peneliti akan melakukan uji hipotesis untuk uji hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji t-berpasangan (paired sample t-test).

Hasil Uji Hipotesis pada Kemampuan Menyimak

Paired Differences			Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair						Lower	Upper			
						Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen			
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-1.500	2.550	0.806	-3.324	0.324	-1.861	9	0.096	

Dari hasil uji hipotesis pada kemampuan menyimak, kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. *Output pair 1* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat dinyatakan ada perbedaan rata-rata kemampuan menyimak anak pada pretest kelompok eksperimen dengan posttest eksperimen (Film animasi *Plotagon story*).
2. *Output pair 2* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,096 > 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata kemampuan menyimak anak untuk pretest kelompok kontrol dengan posttest kelompok kontrol (Media pembelajaran lainnya). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut membuktikan bahwa penggunaan film animasi *Plotagon Story* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Bekasi Barat, teramati dalam perhitungan pada uji t test berpasangan pada kelompok eksperimen nilai sig (2-tailed) 0.000. Karena tingkat signifikan yang dihasilkan kurang dari 5% (0,05) maka H0 ditolak dan Ha diterima dengan kata lain bahwa film animasi plotagon story berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Bekasi Barat. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa skor rata-rata kemampuan menyimak pada kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 30,90 dibandingkan dengan kemampuan menyimak pada kelompok kontrol sebesar 23,30. Hal ini karena pada kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa film animasi *Plotagon Story*. Kemampuan menyimak anak harus distimulasi dengan metode yang tepat karena menyimak merupakan kegiatan awal pemerolehan bahasa, sebelum anak dapat berbicara, membaca, dan menulis. Hal tersebut merujuk pada pendapat Tarigan bahwa kemampuan menyimak merupakan suatu proses berbahasa yang didalamnya mengandung unsur mendengarkan, memperhatikan, memahami isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan pembicara, mengingat, mengapresiasi, serta menginterpretasi untuk memperoleh informasi (Tarigan, 2015, p. 127). Dari pendapat tersebut, maka dapat

disimpulkan bahwa kemampuan menyimak pada anak dapat dioptimalkan melalui stimulasi yang tepat. Dalam penelitian ini menggunakan film animasi *Plotagon Story* untuk menstimulasi kemampuan menyimak di PAUD Tunas Mulia Bekasi Barat. Bersumber dari pendapat Arsyad, media film animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk gerakan secara sistematis untuk memaparkan kejadian/peristiwa (Arsyad, 2017). *Plotagon Story* merupakan aplikasi pembuat film animasi yang dapat memudahkan pengguna membuat karakter cerita sendiri disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Film animasi dengan platform *Plotagon Story* memiliki keunggulan diantaranya, a) pengguna dapat membuat karakter dan pilihan latar belakang cerita sesuai kebutuhannya, b) *output* berbentuk video audio visual, c) mudah dibuat dan digunakan. Cerita yang disajikan dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk menstimulasi anak memperhatikan dan mengapresiasi pesan yang disampaikan. Berdasarkan pendapat di atas dan hasil pengujian data, maka temuan penelitian dapat menstimulasi kemampuan menyimak pada anak usia dini. Dalam uji hipotesis kemampuan berbicara, diperoleh hasil berikut ini.

Hasil Uji Hipotesis pada Kemampuan Berbicara

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)		
			Lower	Upper					
Pair	Pretes	-13.200	2.251	0.712	-	-	-18.544	9	0.000
1	Eksperimen				14.810	11.590			
	Posttest								
	Eksperimen								
Pair2	Pretes Kontrol	-5.300	2.946	0.932	-7.407	-3.193	-5.689	9	0.055
	Posttest Kontrol								

IV. KESIMPULAN

Bersumber pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil analisis data penelitian maka kesimpulannya bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan menyimak anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi, yang dibuktikan dengan dengan hasil uji hipotesis dengan *paired t-test* dimana nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak, H_a diterima.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan berbicara anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi, yang dibuktikan dengan dengan hasil uji hipotesis dengan *paired t-test* dimana nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ sehingga kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan film animasi *Plotagon Story* terhadap kemampuan menyimak dan berbicara anak kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Tunas Mulia Kecamatan Bekasi Barat Kota Bekasi, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan Manova dimana nilai signifikansi $0.000 < 0,05$ sehingga

disimpulkan H0 ditolak,Ha ditolak diterima.

4. Melalui film animasi *Plotagon Story* jalan cerita dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak, dikemas dengan menarik dan melibatkan karakter anak-anak, tokoh, ekspresi dan suara. Hal ini salah satu cara agar anak fokus dan penuh perhatian untuk menyimak dan mengungkapkan ekspresinya sebagai respon dari yang dilihat dan didengarnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; Revisi). PT RajaGrafindo Persada. Basori. (2019). *Pengaruh Video Cerita Anak Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara Berbasis Perkembangan Anak* (kelima). KENCANA.
- Dewi Agustin, R. (2022a). Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini. In *Journal of Education Research* (Vol. 3, Issue 2).
- Dewi, A., Muhammad, M., Karim, B., Guru, P., Anak, P., Fakultas, U. D., & Pendidikan, I. (2018).
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan* (R. Sijibat, Ed.; Fifth). PT Gelora Aksara Pratama. Jamaris. (2015). *Kesulitan Belajar bagi Anak Usia Dini dan Prasekolah*. Galia Indah Indonesia.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A. P. (2017). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK X KAMAL*.
- Lange, C., & Costley, J. (2020). Improving online video lectures: learning challenges created by media. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00190-6>
- Pada* (Vol. 16, Issue 2). <http://ojs.diniyah.ac.id/index.php/AI-Mutharahah>
- S. Morrison, G. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Bahasa Ind). PT Indeks.
- Santrock, & Jhon, W. (2002). *Life Span Development*. Erlangga.
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUIMEDIA BIG BOOK. In *Jurnal AUDHI* (Vol. 2, Issue 2).
- Tarigan, H. G. (2015). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
17 November 2024	22 November 2024	05 Desember 2024	Ya