

PENGEMBANGAN METODE CERITA GAMBAR BERBASIS WEBSITE INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA LISAN DAN BUDAYA LOKAL BAGI ANAK USIA DINI

*Development of Interactive Website-Based Image Story Method
On Oral Language And Local Culture For Early Children*

Atik Wahidatul Hasanah

Program Studi Magister Pendidikan Dasar. Universitas PGRI Semarang
email: atik-wahidah1412@gmail.com

Abstract. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan metode cerita gambar berbasis website interaktif terhadap kemampuan bahasa lisan dan budaya lokal bagi anak usia dini. Penelitian menggunakan *mix-method* dengan varian *exploratory*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan dengan metode *Research and Development (R&D)* atau metode penelitian dan pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 langkah sebagai berikut: tahap I penelitian dan pengumpulan informasi, tahap II perencanaan dan pengumpulan data, tahap iii mengembangkan produk awal, tahap iv validasi produk, tahap v revisi produk tahap I, tahap VI uji coba terbatas, tahap vii revisi produk tahap II, tahap viii uji coba lapangan, tahap IX penyempurnaan produk akhir, tahap X diseminasi. Uji efektivitas dalam penelitian menggunakan penelitian *Quasy Experiment*, yaitu jenis penelitian yang memberikan perlakuan (eksperimen) dengan menggunakan kelompok perlakuan dan kelompok pembanding. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa teknik deskriptif kuantitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif berupa instrumen non tes dengan menggunakan angket yang diukur menggunakan skala likert. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif berupa skor angket dan tes. Skor angket terdiri atas penilaian ahli desain tampilan, ahli materi, ahli pembelajaran dengan menghitung persentase jawaban.

Abstrak. The purpose of this study was to develop an interactive website-based picture story method on oral language skills and local culture for early childhood. This study uses a mix-method with an exploratory variant. The type of research used is applied research with the Research and Development (R&D) method or research and development methods. This research and development procedure consists of 10 steps as follows: stage I research and information gathering, stage II planning and data collection, stage iii developing the initial product, stage iv product validation, stage v product revision stage I, stage VI limited trial, stage vii product revision stage II, stage viii field trials, stage IX final product improvement, stage X dissemination. The effectiveness test in research uses Quasy Experiment research, which is a type of research that provides treatment (experiments) using a treatment group and a comparison group. Data analysis techniques in this study are quantitative and quantitative descriptive techniques. Descriptive data analysis technique in the form of a non-test instrument using a questionnaire that is measured using a Likert scale. While the quantitative data analysis techniques are in the form of questionnaires and test scores. The questionnaire score consists of the assessment of display design experts, material experts, learning experts by calculating the percentage of answers.

Kata-kata kunci: metode cerita, website interaktif, bahasa lisan, budaya lokal.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bagian penting dari kehidupan manusia yang tidak pernah bisa ditinggalkan. Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana guna mewujudkan proses dan suasana pembelajaran agar peserta didik dapat dengan aktif mengembangkan potensi diri (Kurniawan, 2015). Pendidikan sangat penting untuk mempersiapkan manusia seutuhnya yang cerdas, mandiri, serta memiliki tanggungjawab (Karli, 2017). Pendidikan menjadi salah satu tuntutan perkembangan zaman untuk mewujudkan generasi bangsa yang handal. Tujuan pendidikan bangsa Indonesia ialah untuk menciptakan generasi bangsa yang cakap, berwawasan, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki pengetahuan yang baik (Sujana, 2019).

Pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah interaksi antara pendidik dengan peserta didik di lingkungan sekolah dengan menggunakan berbagai sarana seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, serta media pembelajaran (Jayul & Irwanto, 2020). Di dalam pembelajaran tidak terlepas dari seorang pendidik atau guru yang akan memegang peranan penting dalam berjalannya proses pembelajaran. Pendidik merupakan seseorang yang bertugas untuk mentransfer ilmu kepada peserta didiknya. Seorang pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memandu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga tidak membuat peserta didik atau siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran (Qomaria, 2020).

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan melalui berbagai jenjang, jalur, serta jenis pendidikan. Untuk jenjang pendidikan tersebut terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi (Raharjo, 2013). Pada jenjang pendidikan dasar terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK), Taman Pendidikan Al-Quran (TPA/TPQ), Sekolah Dasar (SD), dan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pada jenjang sekolah PAUD terdiri Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak atau sering disebut dengan TK Dan Pos Paud /Satuan Pendidikan Sejenisnya (SPS) adalah salah satu pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini. Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini anak-anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga merupakan masa yang tepat untuk belajar. Anak-anak pada masa usia dini berada di masa golden age, era global industri 4.0 yang artinya seorang anak memiliki potensi terbaik untuk berkembang.

Proses pembelajaran dan stimulasi yang diberikan pada anak harus dapat memaksimalkan seluruh panca indra anak menggunakan suatu pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan saintifik. pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan (Ditjen PAUDNI, 2015:15).

Anak pada usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*) sehingga merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar. *Golden age* adalah usia anak ketika mereka berumur 0-6 tahun. Usia tersebut berada pada perkembangan terbaik untuk fisik dan otak anak. Pada usia ini anak memiliki kemampuan dan semangat untuk belajar yang luar biasa khususnya pada awal masa kanak-kanak. Mengingat anak usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan termasuk perkembangan kemampuan bahasa dan budaya.

Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Sesuai dengan fungsinya, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam pergaulannya atau hubungannya dengan orang lain. Bahasa memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan intelektual, sosial dan emosional anak.

Perkembangan bahasa terkait dengan perkembangan kognitif, yang berarti faktor intelek/kognisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. Bayi, tingkat intelektualnya belum berkembang dan masih sangat sederhana. Semakin bayi itu tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungan, maka bahasa mulai berkembang dari tingkat yang sangat sederhana menuju ke bahasa yang kompleks. Akselerasi perkembangan bahasa anak terjadi sebagai hasil perkembangan fungsi simbolis. Bila pengembangan simbol bahasa telah berkembang, maka hal ini memungkinkan anak memperluas kemampuan memecahkan persoalan yang dihadapi dan memungkinkan anak belajar dari bahasa ucapan orang lain. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa, sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Komunikasi dapat terjalin dengan baik melalui bahasa sehingga anak dapat membangun hubungan. Anak mulai berani mengemukakan suatu hal melalui kemampuan bahasanya sehingga anak mampu memulai proses peningkatan keterampilan berbicaranya (Hemah, 2018).

Arif (2019: 14) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pada anak usia 4-6 tahun, kemampuan bahasa yang harus dikuasai salah satunya adalah anak mampu menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berfikir dan belajar dengan baik. Pengembangan bahasa pada anak usia 4-6 tahun menekankan pada perkembangan mendengar, berbicara, dan awal membaca/membaca awal. Menurut Dahlan dalam Daroah (2013:3), Pengembangan berbahasa mempunyai empat komponen yang terdiri dari pemahaman, pengembangan perbendaharaan kata, penyusunan kata-kata menjadi kalimat dan ucapan. Ke empat pengembangan tersebut memiliki hubungan yang saling terkait satu sama lain, yang merupakan satu kesatuan. Ke empat keterampilan tersebut perlu dilatih pada anak usia dini karena dengan kemampuan berbahasa tersebut anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, sebagaimana dalam kurikulum 2004 diungkapkan bahwa kompetensi dasar dari pengembangan Bahasa untuk anak usia dini yaitu anak mampu mendengar, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal symbol-simbol yang melambangkannya.

Demikian halnya dengan perkembangan budaya anak usia dini. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan karya seni. sifat budaya cukup kompleks, abstrak dan luas. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki budaya bahwa budaya itu dapat dipelajari (Depdiknas, 2011). Ki Hadjar Dewantara (2011) mengemukakan bahwa kebudayaan berarti buah budi manusia adalah hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni jaman dan alam yang merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukaran di dalam hidup dan penghidupannya guna mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang pada lahirnya bersifat tertib dan damai.

Mengenalkan budaya pada anak usia dini yang paling sederhana dapat dilakukan di lingkungan keluarga, pendidikan adalah perilaku yang sopan santun, beretika yang baik dengan mengucapkan terima kasih ketika sudah dibantu oleh orang lain, mengucapkan tolong ketika memerlukan pertolongan dan juga mengucapkan maaf ketika sudah melakukan kesalahan. Memperkenalkan seni budaya pada anak usia dini dengan cara memperlihatkan gambar-gambar kesenian, mengajak praktek langsung pada permainan tradisional, atau bisa lagi dengan mengajak anak menghabiskan waktu ke museum, berkunjung melihat candi-candi dan masih banyak lagi. Jika sejak dini anak mampu mempraktekkan salah satu jenis

budaya yang ia ketahui, seperti menari tarian daerah, dapat bermain alat musik tradisional daerahnya, dari situlah hal tersebut dapat ditumbuhkan rasa cinta pada bangsanya sendiri.

Untuk memberikan stimulasi belajar tentang bahasa lisan dan budaya lokal kepada anak usia dini membutuhkan metode yang tepat. Berbagai metode yang tepat pada anak salah satunya adalah metode cerita. Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak PAUD Taman Kanak-Kanak melalui cerita yang disampaikan secara lisan (Moeslichatoen, 2016:194). Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Sementara dalam konteks pembelajaran anak usia dini bercerita dapat dikatakan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan. Kegiatan bercerita memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan aspek perkembangan yang lain dengan kemampuan berbahasa yang sudah baik. Demikian halnya dengan cerita anak akan mengenal banyak budaya yang ada di lokal daerahnya, karena cerita adalah bagian dari cara memberikan informasi tentang budaya kepada seseorang.

Oleh sebab itu, seorang guru PAUD harus berusaha dengan berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara lisan anak. Dilihat dari pengamatan prapenelitian menunjukkan bahwa sebagian anak masih rendah kemampuan berbahasanya, terutama bahasa lisannya hal ini terlihat anak belum mampu menyebutkan kembali 4-5 kata. Disamping itu, anak belum dapat menyebutkan benda-benda yang disekitarnya, selain itu anak belum bisa menunjukkan kemampuan dalam bernyanyi, memimpin do'a, memimpin barisan, bercerita dan berbicara dengan teman temannya dan jika disuruh tampil di depan kelas terlihat minim anak yang berani menunjukkan kemampuan berbahasa (bahasa lisan) di depan teman-temannya.

Demikian halnya dengan kemampuan dan pemahaman budaya local masih rendah sekali. Hasil wawancara dengan kepala PAUD bahwa selama ini guru dalam pembelajaran kurang menggunakan metode cerita bergambar yang lebih inovatif dan bervariasi, selain itu cerita yang disajikan kurang menampilkan aspek budaya lokal, budaya keseharian anak. Padahal seharusnya budaya bisa dimasukkan dalam subtema yang diceritakan sehingga anak selain mengstimulus bahasa juga sekaligus bisa memperkenalkan budaya.

Terkait dengan perkembangan bahasa anak telah banyak hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Mutia Afnida (2018) yang berjudul penggunaan buku cerita bergambar dalam pengembangan bahasa anak pada TK A di Banda Aceh. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan dianalisa secara kualitatif. Terungkap bahwa penggunaan buku cerita bergambar yang dilakukan oleh PAUD Cinta Ananda dengan melakukan interaksi tanya jawab kepada anak selama bercerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak berada pada positingkat kemampuan ke-3 yaitu Berkembang Sesuai Harapan. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Siti Kotijah (2022) Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar di Paud Riadini Trikarya Purwodadi. Hasil penelitian bahwa media buku bergambar untuk bercerita merupakan media pengembangan yang berhasil dalam meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak. Demikian halnya penelitian oleh Viera Indriyani (2021) meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui media buku cerita gambar seri di kelompok bermain Al Khodijah Kedundung Magersari Kota Mojokerto. Hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita gambar seri dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak di Kelompok Bermain Al Khodijah Kedundung Magersari Kota Mojokerto.

Demikian halnya penelitian yang dilakukan oleh Abdul Syukur (2017) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Paud Kelompok B. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata prasiklus 37,57 %, siklus I sebesar 57, 89% dan Siklus II 100%, maka secara umum dapat digolongkan bahwa pembelajaran menggunakan metode cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak. Elisabeth (2018) Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan bercerita dan sosial anak usia dini di kelompok A. Dari hasil analisis data memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak.

Meskipun telah banyak penelitian tentang kemampuan bahasa lisan dan metode cerita bergambar. Namun peneliti tertarik melakukan penelitian ulang untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini agar perkembangan bahasanya berjalan normal sesuai dengan usianya. Oleh sebab itu maka terbentuk judul penelitian “Pengembangan Metode Cerita Gambar Berbasis Website Interaktif Terhadap Kemampuan Bahasa Lisan Dan Budaya Lokal Bagi Anak Usia Dini.

Kajian teori

Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (Sukiman, 2017: 7). Cerita bergambar merupakan media yang unik, karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, juga media yang sanggup menarik perhatian dari segala usia karena memiliki kelebihan yaitu mudah dipahami (Cempaka, 2018: 13).

Cerita bergambar termasuk dalam media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara, berupa garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting. Ide utamanya adalah memberi kesan yang menarik. Kesan yang diberikan oleh cerita bergambar menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak (Asnawir & Usman, 2017: 117).

Dari pengertian metode dan cerita bergambar dapat disimpulkan bahwa metode cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi gambar tersebut. yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik, sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran (Rohani, 2017: 76).

Nugiyantoro (2015: 153) menunjukkan beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi peserta didik yaitu sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.
2. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia ditengah masyarakat dan alam.
3. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan

4. Buku cerita bergambar dapat membantu anak memperoleh kesenangan.
5. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan.
6. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi.

Sedangkan Sunar (2014) berpendapat bahwa fungsi-fungsi cerita bergambar antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun untuk sarana hiburan. Sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1. Untuk informasi pendidikan Baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.
2. Sebagai media advertising Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat yang sesuai dengan citra yang diinginkan produk tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan produk dapat tersampaikan.
3. Untuk sarana hiburan Merupakan hal yang paling umum dibaca anak-anak maupun remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati.

Bentuk-bentuk kemampuan bahasa menurut Otto (2015), meliputi kemampuan bahasa lisan dan kemampuan bahasa tulis. Kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Bentuk kemampuan bahasa tulis, bentuk reseptifnya membaca dan ekspresifnya menulis.

Menurut Slavin (2016), bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan. Bahasa lisan tidak hanya mengharuskan untuk mempelajari kata-kata, tetapi juga mempelajari aturan pembentukan kata dan kalimat. Anak-anak prasekolah sering bermain-main dengan bahasa atau bereksperimen dengan pola aturannya. Menurut Windor (2015), Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Kemampuan bahasa lisan pada anak berperan penting, karena menurut Fey, Catts, dan Larrivee (2015) di dalam kelas, anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Begitu anakanak belajar membaca dan menulis, anak-anak menggunakan pengetahuan bahasa lisannya sebagai dasar terhadap pengetahuan barunya mengenai sistem bahasa tulis ketika mereka mulai fokus pada fitur dan konsep bahasa tulis.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan dalam memahami suatu cerita yang dibuktikan dengan mampu menjawab beberapa pertanyaan mengenai suatu cerita dan menceritakan kembali suatu cerita yang digunakan untuk berinteraksi sosial.

Bahasa lisan memiliki beberapa aspek. Berikut ini akan dijelaskan beberapa aspek-aspek bahasa lisan anak usia dini

Tabel 2.1. Aspek-Aspek Pengetahuan Bahasa Lisan

Aspek	Bahasa Lisan
Fonetik	Sistem simbol-bunyi, berbasis fonem
Semantik	Penggunaan bahasa lisan bersama dengan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan intonasi
Sintaksis	Susunan frasa dan kalimat/tata bahasa
Morfemik	Infleksi dan susunan kata dalam cara pengucapan bahasa lisan
Pragmatik	Penggunaan bahasa secara berbeda dalam ragam interaksi saling berhadapan; termasuk di dalamnya semua aspek pengeahuan bahasa.

Sumber : (Otto, 2015).

Aspek lain kesuksesan sekolah dalam hubungannya dengan kemampuan bahasa lisan yakni kemampuan interaksi social anak. (Windor, 2015). Anak-anak yang memiliki

kemampuan bahasa lisan akan lebih berhasil dalam berkomunikasi, baik dengan guru maupun teman sebaya. Keberhasilannya dalam melakukan percakapan dan merespons pada kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap keberhasilan yang lebih lanjut di sekolah. Anak-anak yang memiliki kesulitan dalam berkomunikasi mungkin diabaikan oleh teman sebayanya, atau tidak diacuhkan dari interaksi social informal atau interaksi kolaboratif.

Selain itu, menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2016) mengenai karakteristik pencapaian perkembangan bahasa lisan anak berdasarkan indikator pengelompokan usia 4-6 tahun, terdapat 2 karakteristik kemampuan bahasa lisan anak usia dini, yaitu kemampuan untuk menerima bahasa dan kemampuan untuk mengungkapkan bahasa, secara rinci dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2.2. Tingkat pencapaian perkembangan bahasa lisan anak usia 4-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Menerima bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan
Mengungkapkan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks 2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung 4. Menyusun kalimat seerhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) 5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain 6. Menceritakan kembali cerita/dongeng yang telah diperdengarkan

Sumber: (Kementerian Pendidikan Nasional, 2016)

Budaya lokal merupakan suatu identitas atau kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Ayatrohaedi, 2016:18-19). Sementara, Moendardjito (2017) mengatakan bahwa unsur budaya daerah berpotensi sebagai kearifan lokal karena telah teruji kemampuannya untuk bertahan sampai sekarang.

Sibarani (2012), budaya lokal merupakan erat kaitannya dengan pengetahuan masyarakat setempat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat itu. Budaya lokal jelas merupakan bahasa, baik lisan maupun tulisan. Dalam masyarakat, budaya lokal dapat ditemui dalam cerita rakyat, nyayian, pepatah, sasanti, petuah, semboyan, dan kitab-kitab kuno yang melekat dalam perilaku sehari-hari. budaya lokal ini akan mewujudkan menjadi budaya tradisi, kearifan lokal akan tercermin dalam nilai-nilai yang berlaku dalam kelompok masyarakat tertentu (Ratna, 2016: 95).

Budaya lokal diungkapkan dalam bentuk kata-kata bijak (falsafah) berupa nasehat, pepatah, pantun, syair, folklore (cerita lisan) dan sebagainya; aturan, prinsip, norma dan tata aturan sosial dan moral yang menjadi sistem sosial; ritus, seremonial atau upacara tradisi dan ritual; serta kebiasaan yang terlihat dalam perilaku sehari-hari dalam pergaulan sosial (Haryanto, 2018: 368).

Alfian (2018: 428) Kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka. Budaya lokal adalah identitas atau kepribadian sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan

mengolah kebudayaan local yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri Wibowo (2015:17).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa budaya lokal dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat local yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya

Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk Pendidikan Anak Usia Dini menurut Sugiyanti (2012: 8) merupakan sebuah program pembelajaran yang memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak dengan menekankan pemahaman dan apresiasi terhadap tata cara hidup, adat istiadat, kebiasaan, tradisi, seni, pemikiran, sistem nilai, cara kerja yang khas dari suatu masyarakat atau suku bangsa daerah tertentu.

Pengembangan Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal berdasarkan pada Peta Konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yang menyebutkan bahwa, pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya dimana anak tersebut tinggal. Selain itu, juga berdasarkan pada budaya lokal yang belum optimal bahkan ada kecenderungan semakin ditinggalkan. Sehingga, anak dalam pembelajarannya perlu dikenalkan pada nilai-nilai budaya yang nantinya anak akan memahami lingkungan budayanya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siwi Widiastuti (2017) bahwa, pengenalan kebudayaan pada anak usia dini dimaksudkan agar belajar anak sesuai dengan lingkungan yang ada, selain itu untuk membekali anak hidup pada masa sekarang terutama hari ini, dan sebagai bekal untuk hidup kemudian di masyarakat. Lebih lanjut Siwi menjelaskan bahwa, dalam pembelajaran implikasinya diterapkan dalam tema, sub tema, materi atau kegiatan, APE, media, dan peralatan yang mengacu pada unsur-unsur kebudayaan di lingkungan sekitar anak tinggal.

Sebelum memasukan budaya lokal kedalam pembelajaran maka, dibutuhkan pemetaan budaya lokal itu sendiri. Pemetaan budaya lokal merupakan inventarisasi untuk memperoleh data tentang budaya lokal pada daerah tertentu dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekayaan budaya lokal, menggali budaya lokal sebagai bahan pembuatan rencana pembelajaran, dan memetakannya sebagai sumber belajar. Sasaran untuk pemetaan budaya lokal adalah budaya yang ada di lingkungan lembaga PAUD yang dilakukan oleh pendidik sebelum penyusunan rencana pembelajaran. Pemetaan tersebut meliputi: seni, sejarah, tradisi, kerajinan dan kebiasaan. Sedangkan, langkah-langkah dari pemetaan budaya lokal itu sendiri meliputi identifikasi dari seni, tradisi, ciri khas makanan/ minuman, kebiasaan, adat istiadat, tata cara hidup dan sebagainya yang kemudian masing-masing dari kategorinya dijabarkan.

Langkah-langkah dalam merancang pembelajaran berbasis budaya lokal, menurut Sugianti (2017: 20-25) adalah:

1. Identifikasi Budaya Lokal

Identifikasi Budaya Lokal yaitu merupakan hasil pemetaan budaya lokal yang diidentifikasi, budaya lokal mana saja yang dapat diintegrasikan dengan perencanaan pembelajaran, misalnya makanan khas, lagu daerah, permainan tradisional, mata pencaharian, upacara adat, tradisi daerah, bahasa daerah, dan rumah adat.

2. Merancang Program Pembelajaran

Merancang program pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya lokal yang telah diidentifikasi untuk membentuk aspek-aspek kecerdasan yang meliputi aspek agama dan nilai moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional dengan tahap pencapaian perkembangan masing-masing aspek, mengacu pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009. Perancangan program pembelajaran dimulai dari menentukan:

1. Tujuan yang ingin dicapai ataupun Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) dari masing-masing aspek perkembangan yang akan dikembangkan. Tentukan TPP anak PAUD dari masing-masing aspek perkembangan yang meliputi aspek agama dan nilai moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional sesuai dengan usia anak yang akan dikembangkan sesuai dengan Rencana Pembelajaran Bulanan, Mingguan dan Harian.
2. Budaya lokal yang akan diintegrasikan dalam pembelajaran Budaya lokal yang telah diidentifikasi kemudian diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang tentu saja harus memperhatikan kesesuaiannya dengan perkembangan anak.
3. Strategi Pembelajaran Penyusunan strategi pembelajaran sebaiknya memperhatikan beberapa kriteria, yaitu kesesuaian dengan TPP yang akan dikembangkan, kondisi belajar mengajar (kegiatan bermain) yang diinginkan, kejelasan rumusan terutama mencakup aktivitas pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan kemungkinan keterlaksanaan dalam kondisi dan alokasi waktu yang ada.
4. Isi program pembelajaran Ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam menentukan isi program pembelajaran, yaitu relevansi dengan tahap pencapaian perkembangan yang akan dikembangkan, pengalaman peserta didik dengan budaya lokal yang telah diidentifikasi, kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak, alokasi waktu yang tersedia, dan keautentikan pengalaman dengan budaya lokal anak.

Secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman- halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (www) di dalam Internet. Web merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet. Hampir 80% layanan internet adalah website.

Faktor utama yang yang membuat website begitu cepat berkembang adalah karena penyebaran informasi melalui website sangat cepat dan mencakup area yang luas (mendunia), tidak dibatasi oleh jarak dan waktu, Disamping itu, saat ini juga lagi tren pembuatan website pribadi atau blog. Perkembangan yang sangat pesat telah membuat dunia baru yang kita sering sebut dengan dunia maya. Melalui dunia maya kita dapat melakukan aktifitas apa saja layaknya seperti dunia nyata yang kita hadapi sehari-hari. Misalnya jika kita hendak membeli sesuatu, kita bisa mengakses website e- commerce kemudian melakukan transaksi jual beli secara online dan barang yang kita beli akan sampai di rumah kita (Zulkarnain, 2016)

Begitu juga halnya, kalau ingin kuliah, kita tinggal mendaftar pada website-website yang menyediakan jasa e-learning. Proses perkuliahannya dapat dilakukan secara online walaupun dibatasi oleh jarak. Bahkan dengan adanya website kita bisa memesan tiket pesawat, pesan makanan, transaksi perbankan dan lain sebagainya. Semua bisa dilayani oleh internet melalui media yang disebut website.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis website lebih diarahkan pada fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan. Adapun website menurut sifatnya adalah:

1. Website dinamis merupakan website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Misalnya website berita, seperti detik.com, kompas.com, dan lain sebagainya.
2. Website statis, merupakan website yang kontennya sangat jarang diubah. Misalnya, website profil organisasi (Yuhefizar, 2020: 34)

Adapun kalau ditinjau dari segi tujuan, maka bisa dibagi menjadi beberapa website atas a. Personal web, website yang berisi informasi pribadi seseorang. b. Corporate web, website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan c. Portal web, website yang mempunyai

banyak layanan. Mulai dari layanan berita, email, dan jasa-jasa yang lainnya. d. Forum web, sebuah web yang bertujuan sebagai media diskusi.

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan web-based training (WBT) atau kadang juga disebut web based education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Rusman, 2011: 335). Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

Yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis web adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan dimana. Selama komputer saling terhubung dengan jaringan internet akan memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi. Mewujudkan pembelajaran berbasis web bukan sekedar meletakkan materi belajar pada web kemudian diakses melalui komputer, web digunakan bukan hanya sebagai media alternative pengganti kertas untuk menyimpan berbagai dokumen atau informasi. Web digunakan untuk mendapatkan sisi unggul yang tidak dimiliki kertas maupun yang lain.

Pembelajaran berbasis web itu unik tapi serius. Yang dimaksud serius disini adalah merancang sampai dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis web tidak semudah yang dibayangkan. Selain infrastruktur internet, Pembelajaran berbasis web memerlukan sebuah model instruktur yang memang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Model intruksional merupakan komponen vital yang menentukan keefektifan proses belajar. Adapun model intruksional yang dirancang, interaktivitas antara peserta didik, guru, pihak pendukung dan materi belajar harus mendapatkan perhatian khusus

Monitoring proses pembelajaran berbasis web lebih sulit dari pada di ruang kelas. Menyediakan bahan ajar online tidak cukup. Diperlukan sebuah desain instruksional sebagai model belajar yang mengundang sejumlah (sama banyaknya dengan kegiatan di ruang kelas) peserta didik untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar (Rusman, 2012: 295) Satu hal yang perlu diingat bagaimana teknologi web ini dapat membantu proses belajar. Untuk kepentingan ini materi belajar perlu dikemas berbeda dengan penyampaian yang berbeda pula.

Selain prinsip di atas, pembelajaran berbasis web memerlukan kerja sama banyak orang dalam merefleksikan banyak kemungkinan skenario desain. Dalam pengajaran ini merupakan bagian penting dari tim pengembangan. Beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh pengajar dalam hal ini, diantaranya:

1. Pengajar harus secara aktif terlibat dengan proses pendidikan dan harus memahami kebutuhan dan harapan peserta didik.
2. Pengajaran harus berkolaborasi dengan peserta didik untuk mengumpulkan ide-ide mereka tentang apa yang seharusnya tercakup dalam pelajaran atau kurikulum online.
3. Pengajar harus sangat akrab dengan bidang-bidang utama persoalan yang diajarkan agar relevan.
4. Pengajaran harus mempunyai ide yang baik yang menjadi keunggulan setiap pelajaran dalam keseluruhan perencanaan kurikulum, informasi dan aktivitas keterampilan yang tercakup dalam struktur tertentu.

Pengajaran juga akan memahami bagaimana pembelajaran yang layak secara individual. Kapan suatu pelajaran itu perlu dikembangkan sebagai perubahan keseluruhan kurikulum terhadap arah baru atau perluasan yang mempertemukan tuntutan baru. Pengajar

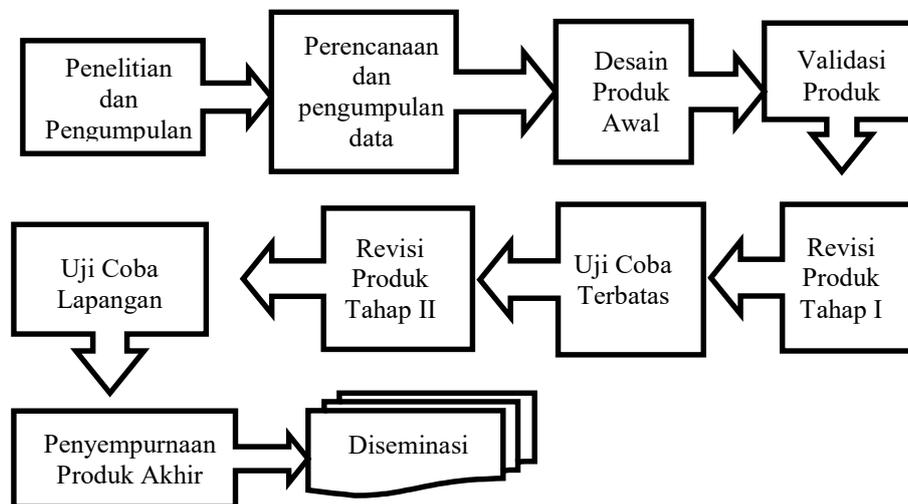
punya perasaan yang baik tentang pengajaran individual yang mana perlu dikembangkan, dan dimana yang perlu dimodifikasi dari seluruh kurikulum (Munir, 2010: 44)

Metode Penelitian

Paradigma penelitian menggunakan mix-method dengan varian *exploratory*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan dengan metode *Research and Development (R&D)* atau metode penelitian dan pengembangan, metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall menyatakan bahwa “*educational research and development (R and D) is a process used to develop and validate educational products.*” Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Sugiyono 2016). Literatur lain menjelaskan bahwa “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.” Pengertian tersebut menunjukkan adanya langkah yang sistematis dalam proses pengerjaan produk. Setiap langkah yang dilaksanakan sesuai dengan kaidah penelitian sehingga dapat dipertanggung jawabkan (Creswell 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Penelitian ini mengembangkan metode cerita bergambar berbasis website interaktif terhadap kemampuan bahasa lisan dan budaya lokal bagi anak PAUD.

Prosedur penelitian pengembangan menurut (Sugiyono 2016) terdiri dari 10 langkah sebagai berikut: tahap I penelitian dan pengumpulan informasi, tahap II perencanaan dan pengumpulan data, tahap iii mengembangkan produk awal, tahap iv validasi produk, tahap v revisi produk tahap I, tahap VI uji coba terbatas, tahap vii revisi produk tahap II, tahap viii uji coba lapangan, tahap IX penyempurnaan produk akhir, tahap X diseminasi



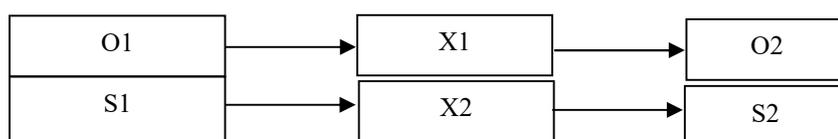
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi. Langkah yang dilakukan dalam tahapan penelitian dan pengumpulan informasi adalah melakukan wawancara dan pengamatan proses pembelajaran.
2. Perencanaan dan pengumpulan data. Melakukan tinjauan terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) untuk menentukan indikator yang hendak dicapai. Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian.

Dalam pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian. Pembuatan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara.

3. Mengembangkan produk awal berupa media pembelajaran berbasis cerita bergambar berbantu website interaktif. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: Menentukan materi yang akan digunakan. Penulisan narasi cerita. Membuat cerita bergambar, menginput data ke dalam website.
4. Validasi Produk. Setelah media tersusun, selanjutnya divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan skor penilaian dan saran sebagai bahan perbaikan. Adapun validator dalam penelitian ini adalah; Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa
5. Revisi Produk Tahap I. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari validator pada saat uji validitas. Revisi dilakukan guna memperbaiki kekurangan yang ada pada media pembelajaran.
6. Uji Coba Terbatas. Pada tahap ini dilakukan uji coba pada peserta didik yang berjumlah 10 anak. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada skala kecil.
7. Revisi Produk Tahap II. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari dosen pembimbing pada saat uji coba terbatas. Hasil revisi tersebut kemudian dapat digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran.
8. Uji Coba Lapangan. Setelah media pembelajaran berbantu website interaktif telah terbentuk dari hasil perbaikan, selanjutnya diuji coba dengan angket respon guru dan angket respon peserta didik.
9. Penyempurnaan Produk Akhir
10. Diseminasi

Uji efektivitas dalam penelitian menggunakan penelitian *Quasy Experiment*, yaitu jenis penelitian yang memberikan perlakuan (eksperimen) dengan menggunakan kelompok perlakuan dan kelompok pembanding (kontrol) (Arikunto, 2018:67). Rancangan penelitian yang digunakan adalah Non Equivalent Control Group Design, yaitu sampel penelitian terpilih adalah dua sampel dimana 2 kelompok dilakukan intervensi yang berbeda kemudian diobservasi antara sebelum dan sesudah tindakan. Pola desain ini dapat digambarkan berikut:



Gambar 3.2 Desain Penelitian

Keterangan:

X₁ : Tindakan Kelompok Ekperimen

X₂ : Tindakan Kelompok Kontrol

O₁ : Perkembangan bahasa lisan dan budaya lokal sebelum tindakan kelompok eksperimen

O₂ : Perkembangan bahasa lisan dan budaya lokal setelah tindakan kelompok eksperimen

S₁ : kelompok eksperimen

S₂ : kelompok kontrol

Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa teknik deskriptif kuantitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif berupa instrumen non tes dengan menggunakan angket yang diukur menggunakan skala likert. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif

berupa skor angket dan tes. Skor angket terdiri atas penilaian ahli desain tampilan, ahli materi, ahli pembelajaran dengan menghitung persentase jawaban. Tes (post-test) berupa penilaian peserta didik dengan menghitung persentase hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John. 2019. *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta.: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Alfabeta.
- Munir, Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 44
- Rusman, Model-Model Pembelajaran (Jakarta : Rajawali Pers, 2011)
- Yuhefizar, Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Mangement System Jomla CMS, (Jakarta : PT Gramedia, 2009), h.2
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Qomaria, N. (2020). *Guru menggunakan metode sosiodrama dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak yang masih rendah di TK Darussalam Wedoro Belahan Waru* <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/44183>
- Ditjen PAUDNI, *Pedoman Pendekatan Sainifik*, Jakarta: Kemendikbud, 2014
- Hemah, Eneng (2018) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 No. 1 Mei 2018
- Arif, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran Mind Mapping berbasis perangkat lunak pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X untuk meningkatkan* <http://digilib.uinsby.ac.id/38370>.
- Ki Hadjar Dewantara, *Kebudayaan* (Yogyakarta: Penerbit Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2011).
- Abdul Syukur (2017) Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Metode Cerita Bergambar Pada Paud Kelompok B. *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, Volume 4, Nomor 2, Oktober 2017, hal 82-170
- Elisabeth (2018) Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol. 5, No. 1, Maret 2018. e-ISSN: 2620-6641

- Viera Indriyani (2021) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Media Buku Cerita Gambar Seri Di Kelompok Bermain Al Khodijah Kedundung Magersari Kota Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 2. Nomor 3. ISSN. 5466-65214
- Siti Kotijah (2022) Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Buku Cerita Bergambar di Paud Riadini Trikarya Purwodadi. *Jurnal Tazkirah: Transformasi Ilmu-ilmu Keislaman Volume. 7, Number. 1 April 2022, -ISSN: 2088-9453*
- Mutia Afnida (2016) Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada TK A Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1):52-59
- Moeslichatoen, R. 2016. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan nasional, *Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI)*, edisi ke -3. Jakarta: Balai Pustaka, 2011.