

## Penggunaan Metode *Storytelling* Berbasis *ICT* dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini

Luthfiati Rafiatul Qudsi<sup>1</sup>, Chandra Asri Windarsih<sup>2</sup>, Dedah Jumiati<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Taman Asuh Anak Muslim (TAAM) Al-Adzkar, Kota Bandung, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

<sup>3</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup> [luthfiati.rq99@gmail.com](mailto:luthfiati.rq99@gmail.com), <sup>2</sup> [chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id),

<sup>3</sup> [dedah\\_jumiati@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:dedah_jumiati@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 11/05/2026; Direvisi: 25/05/2026; Disetujui: 16/07/2026

### ABSTRAK

### KATA KUNCI

Anak Usia Dini;  
Bahasa Reseptif;  
ICT;  
Metode  
*Storytelling*

Beberapa anak kelompok B di TAAM Al-Adzkar mampu berkomunikasi dengan baik, namun kebanyakan dari mereka belum mampu memahami sebuah cerita yang dibawakan. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya inovasi media belajar dalam kegiatan bercerita. Maka peneliti menggunakan metode *storytelling* berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* yang menarik bagi stimulus anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui sebuah metode *storytelling* berbasis *ICT*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang di desain oleh Kurt Lewin dengan tahapan penelitian perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam satu siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan jenis distribusi frekuensi yang mana dataset terdiri dari skor atau nilai. Penelitian di TAAM Al-Adzkar ini membutuhkan dua siklus untuk menunjukkan hasil stimulus yang signifikan dengan subjek penelitian 15 anak dari kelompok B. Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa metode *storytelling* mampu mengembangkan kemampuan anak dalam aspek bahasa reseptif dengan skor rata-rata dan juga mampu mengungkapkan dan mengkomunikasikan cerita yang sudah disampaikan dengan skor tertinggi empat dalam kategori berkembang sesuai harapan.

### ABSTRACT

### KEYWORDS

Early Childhood;  
ICT; Receptive  
Language Skills;  
Storytelling  
Method

Some children in Group B at TAAM Al-Adzkar were able to communicate effectively; however, most of them had difficulty understanding stories presented during learning activities. This condition may have been caused by the limited use of innovative learning media in storytelling activities. Therefore, this study implemented an Information and Communication Technology (ICT)-based storytelling method to provide more engaging learning experiences for children. The study aimed to improve young children's receptive language skills through ICT-based storytelling. This study employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observations and documentation and analyzed using descriptive statistical analysis with frequency distribution. The study involved 15 children in Group B at TAAM Al-Adzkar and was conducted over two action cycles. The findings indicated that ICT-based storytelling effectively improved children's receptive language skills. The children demonstrated better comprehension of stories and were able to recall and communicate story content more effectively. Most children achieved the highest score of four, corresponding to the *Developing as Expected* category, indicating a significant improvement in their receptive language development.

## PENDAHULUAN

Pengembangan pada aspek perkembangan anak usia dini tentu banyak metode yang bisa diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Dengan memperhatikan metode, media, sumber belajar, dan rancangan pembelajaran yang inovatif dapat

menstimulus perkembangan anak dengan mudah pada saat proses pembelajaran di kelas, salah satunya adalah aspek bahasa. Berkait dengan aspek bahasa, Anak usia dini sering disebut sebagai masa *golden age*, karena pada usianya mereka mampu mengeksplor lebih banyak hal dan mampu membentuk karakter pribadi lebih cepat. Pada perkembangan jaringan sel otak yang masih dini mampu menangkap hal-hal yang ia pelajari atau yang ia temukan dalam kegiatannya sehari-hari. Hal ini karena faktor bantuan orang tua di rumah dan stimulus pendidikan di lembaga PAUD oleh pendidik yang mencakup pada beberapa aspek perkembangan.

Banyak aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak, salah satunya aspek Bahasa. Bahasa merupakan sarana komunikasi dengan cara diucapkan, ditulis atau dilambangkan guna menyampaikan gagasan atau kemauan seseorang agar dapat dimengerti oleh orang lain (Robingatin dan Ulfah, 2019). Maka bahasa adalah alat komunikasi yang telah diperoleh oleh setiap manusia sejak lahir ke dunia. Kemampuan berbahasa pada anak dimulai sejak ia memperoleh bahasa pertama kalinya yang sering disebut dengan bahasa ibu (Suardi, Ramadhan, & Asri, 2019). Bahasa pada anak berkembang dari sederhana ke kompleks. Perkembangan bahasa anak sejalan dan dipengaruhi oleh interaksi sosial, perkembangan emosi, kemampuan kognitif, dan perkembangan fisik/motorik (Elisnawati, Palupi, & Dewi, 2018). Bahasa Berfungsi sebagai alat komunikasi seperti berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, mengembangkan kemampuan intelektual pada anak, mengembangkan ekspresi anak, dan membantu anak dalam mengungkapkan gagasan, serta perasaannya kepada orang lain (Robingatin dan Ulfah, 2019). Maka bahasa terbagi menjadi dua bagian, yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Di dalam koridor perkembangan anak usia dini, kedua hal ini cukup menjadi titik fokus yang harus dikembangkan secara signifikan dan berkesinambungan. Tak sedikit pendidik anak usia dini lupa akan hal ini sehingga pada akhirnya ada ketidak seimbangan antara perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif. Permasalahan ini tentu tidak dapat dibiarkan begitu saja. Harus ada perubahan atau pengembangan baik itu dalam metode atau pun media yang digunakan supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Maka dapat dilihat dari apa yang dipaparkan sebelumnya, peneliti menemukan permasalahan perkembangan bahasa reseptif anak yang menjadi acuan pengaplikasian *storytelling* berbasis ICT pada anak usia 5-6 tahun di suatu PAUD. Ketika disajikan cerita, pada umumnya anak akan menanggapi hal-hal yang telah disampaikan pada cerita. Namun ditemukan beberapa anak kurang mampu memahami cerita yang disampaikan sehingga pada akhirnya anak tidak mampu mengungkapkan pendapatnya terkait apa yang ditanyakan seputar cerita tersebut. Stimulus yang kurang terhadap perkembangan bahasa reseptif anak dapat menjadi penyebab dari kurangnya interaksi anak saat menyimak sebuah cerita yang dibawakan oleh pendidik. Maka metode atau medianya pun bisa menjadi faktor kurangnya interaksi anak saat mendengar atau menyimak cerita. Kurangnya pembiasaan bercerita di rumah oleh orang tua juga bisa menjadi faktor lemahnya daya tangkap anak terhadap sebuah cerita yang dibacakan sehingga anak tidak bisa menjawab beberapa pertanyaan pendidik terkait dengan cerita tersebut. Tidak hanya itu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak dalam seluruh aspek adalah kurangnya pendidik yang mampu membiasakan bercerita pada kegiatan belajar anak di kelas. Sebagai pendidik seharusnya memiliki inovasi yang cemerlang dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Maka hal ini senada dengan pendapat Ismawati (2020, hlm. 38) Faktor lingkungan dalam realitasnya juga dapat berpengaruh dalam tumbuh kembang nilai-nilai agama dan moral pada diri anak, manakala lingkungan sosial anak itu kondusif, misalnya lingkungan agamis, orang-orang baik maka anak juga akan mudah terpengaruh dengan

lingkungan positif yang demikian, akan tetapi ketika lingkungan sosial anak itu sebaliknya maka yang terjadi adalah juga sebaliknya, yakni anak kemungkinan memiliki kecenderungan negatif walaupun tidak bersifat mutlak pengaruhnya.

Permasalahan tersebut dilihat dari kondisi Lembaga secara empiris yang menunjukkan bahwa lembaga belum mampu menyediakan media yang mumpuni untuk mengasah inovasi pendidik dalam menciptakan kegiatan belajar yang beragam. Media yang dipakai masih berupa buku cerita yang lama sehingga kebanyakan anak jenuh dengan kegiatan bercerita karena merasa monoton mendengarkan cerita tanpa diminta untuk menceritakan kembali apa yang diceritakan. Kurangnya minat anak dalam bercerita sehingga perlunya mengenal animasi. Maka demikian cara bercerita yang variatif dan kreatif dinilai akan mampu mengembangkan perkembangan bahasa reseptif anak dan mendorong anak untuk menyukai kegiatan bercerita baik dalam hal mendengarkan atau menyimak, maupun menceritakan kembali cerita atau bercerita tentang pengalaman yang ia alami yang mungkin berkaitan dengan sebuah cerita yang dibacakan.

Kegiatan bercerita bisa bermacam-macam salah satunya adalah *storytelling*. *Storytelling* untuk anak usia dini dapat berupa bercerita atau mendongeng dengan tujuan untuk menyampaikan sesuatu dengan bertutur menggunakan sebuah teknik atau kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah. *storytelling* merupakan penggabungan dari dua kata yaitu story dan telling. Story yang berarti cerita dan telling berarti penceritaan. *storytelling* bisa diartikan juga sebagai mendongeng atau cerita rakyat yang di sajikan dengan berbagai metode penyampaian dan beragam media. Kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan *storytelling* mampu menumbuhkan tingkat kepercayaan diri anak dalam berbahasa dan menulis, mampu menambah pembendaharaan kata, meningkatkan kreatifitas anak, melatih otak dalam memahami sebuah suara dan isi cerita dan mendukung pendapat dan keyakinan (Asiyah, Dewi, & Sulianto, 2022). Maka dari itu *storytelling* membutuhkan suatu media. Media yang dimaksud adalah media yang mampu membuat anak berkonsentrasi lebih lama dari sebelumnya. Media ini dapat berupa media digital yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Sudah banyak media digital untuk bercerita pada pendidikan anak usia dini yang diciptakan untuk memudahkan para pendidik dan juga mengikuti perkembangan zaman yang menjadi acuan anak usia dini dalam berkembang baik di setiap aspeknya.

Pada perkembangan aspek bahasa yang dilakukan dengan menggunakan metode *storytelling*, tidak hanya dengan buku, kertas atau majalah, *storytelling* juga dapat dikolaborasi dengan *Information and Communication Technology* (ICT). *Information and Communication Technology* (ICT) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Teknologi digital memang terkadang rumit untuk diaplikasikan sehingga inilah yang menjadi faktor kurangnya kreatifitas pendidik dalam membuat suasana belajar menjadi kondusif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Namun tidak selamanya teknologi digital sulit untuk diaplikasikan pada pembelajaran anak usia dini. Beberapa aplikasi digital yang mudah untuk digunakan oleh pendidik adalah diantaranya *Let's Read*, *Canva*, *Power Point*, *Wordwall*, dan masih banyak lagi. Disamping merubah inovasi media belajar yang monoton, ICT juga mampu mengedukasi tidak hanya pendidik dan peserta didik bahkan orang tua pun bisa mengakses aplikasi tersebut sehingga dapat menerapkan pembiasaan bercerita di rumah. Berbagai macam animasi pun menjadi daya tarik anak untuk mau mengenal lebih jauh tentang teknologi digital khususnya pada pendidikan.

Pendidikan Anak usia Dini memiliki aturan yang tertera pada Permendikbud No 137 Tahun 2014 Pasal 25 bahwa kualifikasi pendidik harus profesional, mencakup kompetensi pedagogik yang menuntut untuk mengembangkan inovasi dalam mengajar. *Information and Communication Technology* (ICT) juga mampu membantu dan mempermudah pendidik dalam melafalkan kosa kata atau kalimat yang cukup kompleks baik dalam bahasa Indonesia ataupun bahasa Inggris (Jumiatin & Lestari, 2021) Untuk itu beberapa media yang mampu membantu pengajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yaitu laptop, android atau smartphone, komputer ataupun Tab. Maka melalui media tersebut pendidik mampu mengakses sumber informasi (*e-resource, e-reader, e-book*) lalu mengunggah materi dan mengajarkan anak menggunakan android dengan menyenangkan (Windarsih, 2021). Melalui ungkapan tersebut, beberapa peneliti telah menemukan banyak manfaat yang bisa didapat dalam menggunakan media digital atau menerapkan pembelajaran berbasis ICT dan membantu kegiatan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dalam kelas mudah dicapai.

Untuk memperkuat pernyataan di atas, peneliti sebelumnya, Asiyah, Dewi, & Sulianto (2022) menjelaskan keefektikan penggunaan metode *storytelling* pada kemampuan kesadaran diri anak melalui isi cerita yang disampaikan dari kegiatan bercerita. Hal ini diungkapkan pada penelitiannya menjelaskan keberhasilan yang mencapai hingga 92.78% dalam pengembangan kemampuan kesadaran diri anak yang dibangun melalui cerita yang disampaikan. Penggunaan media *flipbook maker* yang dipadukan dengan metode *storytelling* dianggap efektif dalam peningkatan kemampuan kesadaran diri. Kemudian menurut Budiarti, Farista, Palupi, Wara, Rubiah, & Harti (2022) bahwa penerapan pembiasaan membaca buku satu hari satu buku dapat mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak pada kelompok usia 4-5 tahun atau usia 4-5 tahun. hal ini di tunjukkan oleh berkembangnya kemampuan anak dalam kelas yang mampu menyebutkan kosa kata mudah sesuai dengan indikator pencapaian bahasa ekspresif anak. Dijelaskan juga bahwa kegiatan bercerita yang dikemas dengan sederhana namun sering dilakukan membuat anak terbiasa mengolah otaknya untuk menangkap inti dari cerita yang telah di bawakan. Kegiatan ini juga menjadikan anak terbiasa akan kebiasaan membaca untuk mempersiapkan diri mengasah pemikiran lebih kompleks sehingga bahasa yang berkembang akan jauh lebih efektif karena terdapat kosa kata beragam yang disajikan oleh cerita yang berbeda beda. Dilihat dari apa yang tertera sebelumnya maka telah banyak penggunaan metode *storytelling* untuk meningkatkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, namun penggunaan metode *storytelling* untuk meningkatkan bahasa reseptif anak masih jarang dilakukan,

Maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode *storytelling* berbasis *information and communication technology* dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini.

## METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari sebuah tindakan, juga memaparkan hal apa saja yang terjadi di dalam kelas atau selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2019). Penelitian ini berfokus pada fenomena-fenomena yang terjadi di kelas seperti kurangnya fokus anak pada saat kegiatan bercerita yang nantinya akan mempengaruhi bahasa reseptif anak dengan meningkatkan inovasi media berbasis digital agar lebih menarik. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak menggunakan metode *storytelling*, peneliti menggunakan desain PTK model Kurt

Lewin yang menunjukkan bahwa tahapan penelitian tindakan kelas terbagi menjadi empat tahap per siklus yakni perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) dan dilakukan minimal sebanyak dua siklus dalam satu penelitian. Seperti yang di gambarkan pada gambar 1, siklus akan berkembang sesuai dengan ketercapaian yang diinginkan.



Gambar 1 Desain PTK menurut Kurt Lewin

Desain penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin menunjukkan ada tahapan yang harus dipersiapkan untuk melakukan penelitian yaitu: 1) Perencanaan. Pada tahap perencanaan peneliti membuat rancangan kegiatan dan stimulus yang akan diberikan kepada anak yang bersangkutan dengan pengembangan bahasa reseptif anak melalui metode *storytelling* seperti menyiapkan RPP, membuat media belajar, membuat lembar instrumen supaya memudahkan peneliti menilai hasil dari sebuah kegiatan. 2) Tindakan. Pada tahapan tindakan, peneliti melakukan sebuah tindakan yang dihasilkan dari observasi lapangan sebelum diterapkan siklus sehingga dengan mudah menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. 3) Pengamatan. Setelah proses Tindakan selesai, pengamatan akan dilakukan setelah adanya pertemuan minimal tiga kali dalam satu siklus. Maka akan ditemukan titik tumpu yang harus dikembangkan baik dalam indikator pencapaiannya ataupun dalam susunan perencanaannya. 4) Refleksi. Pada tahap penelitian yang terakhir kegiatan dalam kelas akan di refleksi oleh peneliti sehingga bisa menghasilkan kegiatan yang akan di terapkan pada siklus dua demi mencapai tujuan atau indikator pencapaian yang diinginkan.

Peneliti menetapkan subjek penelitian pada penelitian ini adalah 15 anak usia 5-6 tahun. Peneliti memilih anak usia 5-6 tahun karena perkembangan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun akan lebih kompleks dari anak usia 4-5 tahun. Pada usia 5-6 tahun anak sudah harus memahami isi sebuah cerita dan mampu mengungkapkan kembali cerita yang ia simak. Topik penelitian ini akan sangat membantu kegiatan bercerita pada anak usia 5-6 tahun terutama dalam pengembangan bahasa reseptif.

Observasi dilakukan sebelum peneliti melakukan perancangan kegiatan pembelajaran dengan mengobservasi keseluruhan aspek dimulai dengan keadaan lembaga, keadaan pengajar dan juga keadaan anak. Dokumentasi di ambil dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung sebagai media untuk merefleksi atau menganalisa perkembangan anak saat melakukan kegiatan pembelajaran. Siklus I akan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan untuk melihat perkembangan awal diterapkannya metode *storytelling* pada kegiatan belajar untuk pengembangan aspek bahasa reseptif anak. Siklus I berisi perencanaan awal, setelah dilakukannya kemampuan bahasa reseptif anak dapat terlaksanakan. Siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan komponen perencanaan kegiatan setelah penerapan siklus I untuk melihat hasil perkembangan dari rangkaian penilaian yang dilakukan

Indikator pencapaian yang menjadi ketertarikan peneliti melakukan penelitian terkait bahasa reseptif adalah Fokus menyimak cerita; Pemahaman cerita; Melaksanakan perintah sesuai yang disampaikan. Dengan Teknik pengumpulan data menggunakan

lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dengan jenis distribusi frekuensi yang mana data set terdiri dari skor atau nilai. Dalam penelitian ini teknik analisis data deskriptif kualitatif, dilakukan dengan mengelompokkan hasil dari observasi anak di lapangan. Hasil analisis data kuantitatif berupa hasil data siklus I dan Siklus II.

Maka untuk mengetahui keberhasilan dari penerapan metode *storytelling* berbasis *ICT* pada pembelajaran anak guna mengembangkan kemampuan aspek bahasa reseptif anak peneliti melakukan olah data yang diukur oleh skala Likert. *Likert scale* atau skala Likert merupakan skala penelitian yang digunakan untuk mengukur suatu sikap dan pendapat dari sebuah hasil observasi sebagaimana yang dijelaskan pada tabel 1 terkait skala pencapaian perkembangan bahasa reseptif.

Tabel 1 Skala Pencapaian Perkembangan Bahasa

| No | Skor | Keterangan                  |
|----|------|-----------------------------|
| 1  | 4    | Berkembang sangat baik      |
| 2  | 3    | Berkembangan sesuai harapan |
| 3  | 2    | Mulai berkembang            |
| 4  | 1    | Belum berkembang            |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada pra-siklus, peneliti merancang sebuah pembelajaran yang masih di terapkan oleh beberapa pendidik di lembaga tersebut seperti mendongeng dengan buku bergambar ataupun dengan boneka tangan. Mengingat tentang 5 M dalam saintifik yang mana anak harus mampu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan suatu hal. Hasilnya sedikit anak yang bisa fokus dari pertama cerita dibacakan hingga akhir cerita. Maka dengan ini konsentrasi anak teralihkan kepada sesuatu yang menurut anak tersebut lebih menarik untuk dimainkan atau sesuai dengan keinginannya. Permasalahan yang ditemukan dapat bersumber dari media yang masih tertinggal atau metode yang belum dikembangkan. Pra-siklus menghasilkan kalkulasi kemampuan bahasa reseptif anak hanya mencapai 23% dari keseluruhan anak. Hal ini juga di dokumentasikan oleh peneliti guna merefleksikan kegiatan pembelajaran dan sebagai pedoman untuk merancang rancangan pembelajaran selanjutnya. Pada gambar 2 dan 3 dapat dilihat kegiatan anak sedang menyimak cerita yang disajikan dengan menggunakan boneka tangan dan buku cerita.



Gambar 2 Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Media Boneka Tangan

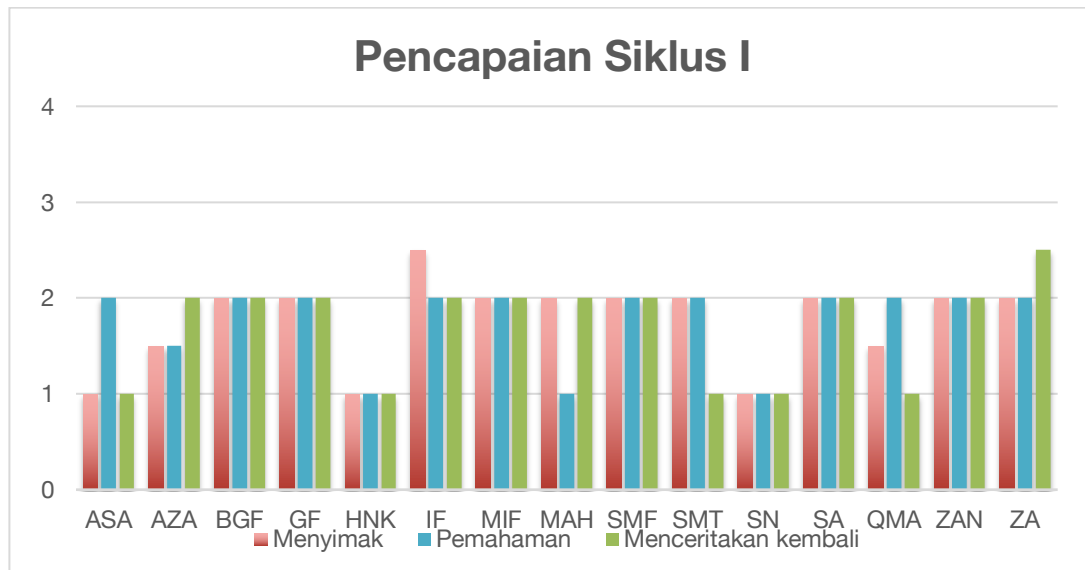
Gambar 2 Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Media Buku Cerita

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti belum menemukan perkembangan bahasa reseptif yang baik lewat media buku bergambar dan boneka tangan sehingga harus menentukan kembali rancangan pembelajaran yang sekiranya mampu merubah suasana belajar yang lebih kondusif dengan menggunakan media yang beragam dan juga modern. Mulai dari membuat cerita dengan animasi yang menarik atau mencari sebuah buku cerita berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yang telah tersedia di internet seperti “*Let’s Read*” yang menyediakan berbagai macam cerita dalam beberapa Bahasa.

Tabel 2 Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Reseptif Melalui Metode *Storytelling* Berbasis ICT pada Siklus I

| No | Nama | Fokus Menyimak cerita |            |            | Pemahaman cerita |            |            | Melaksanakan perintah sesuai yang disampaikan |            |            |
|----|------|-----------------------|------------|------------|------------------|------------|------------|-----------------------------------------------|------------|------------|
|    |      | Tindakan 1            | Tindakan 2 | Tindakan 3 | Tindakan 1       | Tindakan 2 | Tindakan 3 | Tindakan 1                                    | Tindakan 2 | Tindakan 3 |
| 1  | ASA  | 1                     | 1          | 1          | 2                | 2          | 2          | 1                                             | 1          | 1          |
| 2  | AZA  | 1                     | 1          | 2          | 1                | 1          | 2          | 1                                             | 2          | 2          |
| 3  | BGF  | 1                     | 2          | 2          | 1                | 2          | 2          | 1                                             | 2          | 2          |
| 4  | GF   | 2                     | 2          | 2          | 2                | 2          | 2          | 2                                             | 2          | 2          |
| 5  | HNK  | 1                     | 1          | 1          | 1                | 1          | 1          | 1                                             | 1          | 1          |
| 6  | IF   | 2                     | 2          | 3          | 2                | 2          | 2          | 2                                             | 2          | 2          |
| 7  | MIF  | 2                     | 2          | 2          | 2                | 2          | 2          | 2                                             | 2          | 2          |
| 8  | MAH  | 2                     | 2          | 2          | 1                | 1          | 1          | 1                                             | 2          | 2          |
| 9  | SMF  | 2                     | 2          | 2          | 2                | 2          | 2          | 2                                             | 2          | 2          |
| 10 | SMT  | 1                     | 2          | 2          | 1                | 2          | 2          | 1                                             | 1          | 1          |
| 11 | SN   | 1                     | 1          | 1          | 1                | 1          | 1          | 1                                             | 1          | 1          |
| 12 | SA   | 2                     | 2          | 2          | 2                | 2          | 2          | 2                                             | 2          | 2          |
| 13 | QMA  | 1                     | 1          | 2          | 2                | 2          | 2          | 1                                             | 1          | 1          |
| 14 | ZAN  | 2                     | 2          | 2          | 2                | 2          | 2          | 2                                             | 2          | 2          |
| 15 | ZA   | 1                     | 2          | 2          | 1                | 2          | 2          | 1                                             | 2          | 3          |





Grafik 1 Pencapaian Perkembangan Bahasa Reseptif Melalui Metode *Storytelling* Berbasis ICT pada Siklus I

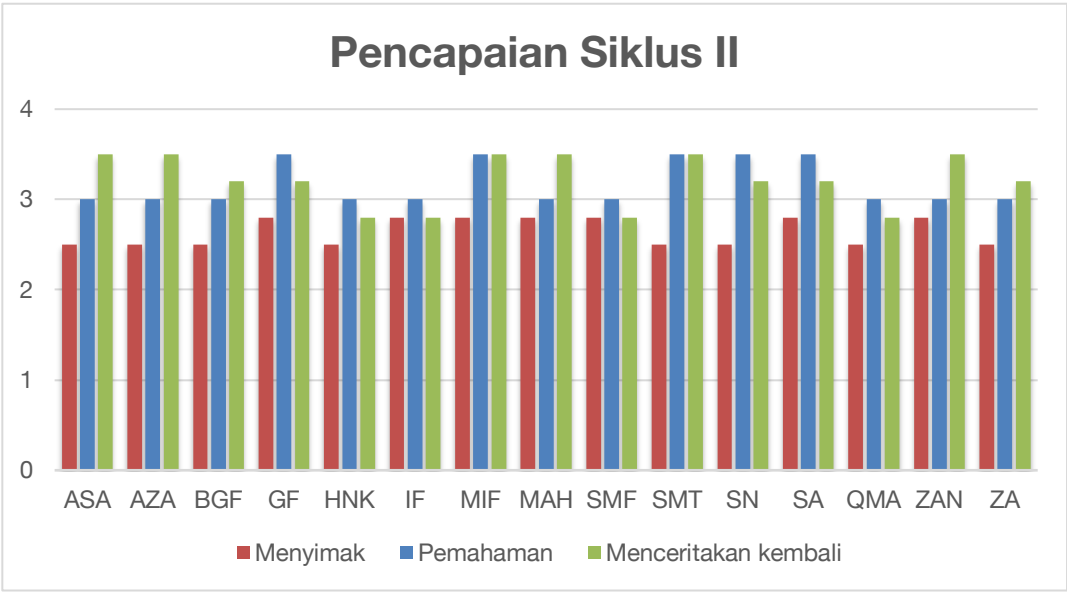
Berdasarkan siklus I pada Tabel 2 dan Grafik 1 peneliti mulai dengan merancang kegiatan pembelajaran yang akan menerapkan kegiatan bercerita menggunakan media digital. Inovasi dari media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Peneliti memilih salah satu media belajar yang sudah berbasis *Information and Communication Technology* (ICT), berupa aplikasi web baca yang menyajikan animasi beragam dan cerita menarik. Kegiatan ini disajikan melalui penayangan sebuah buku cerita digital menggunakan proyektor dan infokus. Gambar yang lebih besar dapat membuat anak fokus lebih lama dari biasanya karena tak hanya gambar yang besar, penampilan warna animasi dan cahaya yang dikeluarkan oleh infokus membuat eksperien baru bagi anak. Sehingga perkembangan di siklus I mencapai skor belum maksimal namun hasil ini cukup meningkat dengan baik dari observasi sebelumnya.

Pada tabel hasil siklus I menunjukkan anak mulai berkembang baik dalam hal memahami isi cerita dan menceritakan kembali apa yang telah ia tangkap. Keberhasilan penerapan metode ini meningkat sebesar 30% dari hasil penelitian. Hasil ini diperoleh dari kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pendidik selepas cerita selesai dibacakan. Beberapa anak mampu berkomunikasi aktif menjawab namun belum paham akan pertanyaan dan isi cerita sehingga belum ada kesinambungan antara cerita yang dibacakan dan jawaban yang di dapat. Walaupun masih ada beberapa anak yang belum fokus dalam mendengarkan cerita melalui media buku cerita digital, namun setidaknya lebih banyak anak yang fokus lebih lama pada siklus I ini. Setelah kegiatan pembelajaran selesai peneliti mengobservasi bahwa tujuan penerapan metode *storytelling* berbasis ICT yang diharapkan oleh peneliti belum sepenuhnya tercapai karena masih ada anak yang belum mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang telah dibacakan. Maka dengan ini peneliti merefleksikan dari kegiatan yang sudah dilakukan pada pertemuan kemudian menentukan kegiatan selanjutnya yang akan dirancang kemudian pada siklus II. Setelah perancangan kembali pembelajaran yang diambil dari refleksi pada siklus satu maka terdapat hasil siklus II yang dapat dilihat pada Tabel 3.



Tabel 3 Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Reseptif Melalui Metode *Storytelling* Berbasis ICT pada Siklus II

| No | Nama | Fokus Menyimak cerita |             |             | Pemahaman cerita |             |             | Melaksanakan perintah sesuai yang disampaikan |             |             |
|----|------|-----------------------|-------------|-------------|------------------|-------------|-------------|-----------------------------------------------|-------------|-------------|
|    |      | Tin-dakan 1           | Tin-dakan 2 | Tin-dakan 3 | Tin-dakan 1      | Tin-dakan 2 | Tin-dakan 3 | Tin-dakan 1                                   | Tin-dakan 2 | Tin-dakan 3 |
| 1  | ASA  | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 4           |
| 2  | AZA  | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 4           |
| 3  | BGF  | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 4           |
| 4  | GF   | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 4           | 2                                             | 3           | 4           |
| 5  | HNK  | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 3           |
| 6  | IF   | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 3           |
| 7  | MIF  | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 4           | 2                                             | 3           | 4           |
| 8  | MAH  | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 4           |
| 9  | SMF  | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 3           |
| 10 | SMT  | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 4           | 2                                             | 3           | 4           |
| 11 | SN   | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 4           | 2                                             | 3           | 4           |
| 12 | SA   | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 4           | 2                                             | 3           | 4           |
| 13 | QMA  | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 3           |
| 14 | ZAN  | 2                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 4           |
| 15 | ZA   | 1                     | 2           | 3           | 2                | 3           | 3           | 2                                             | 3           | 4           |



Grafik 2 Pencapaian Perkembangan Bahasa Reseptif Melalui Metode *Storytelling* Berbasis ICT pada Siklus II

Berbeda dengan siklus I, berdasarkan siklus II pada tabel 3 dan grafik 2 menemukan perkembangan bahasa reseptif anak yang cukup signifikan. Antusias anak terhadap kegiatan *storytelling* yang dipadukan dengan media pembelajaran berbasis digital mampu menarik perhatian dan fokus anak untuk jangka waktu yang cukup lama. Terlihat jelas hasil perkembangan pada siklus II menunjukkan bahwa hampir seluruh anak dari banyaknya anak yang ada mampu berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik

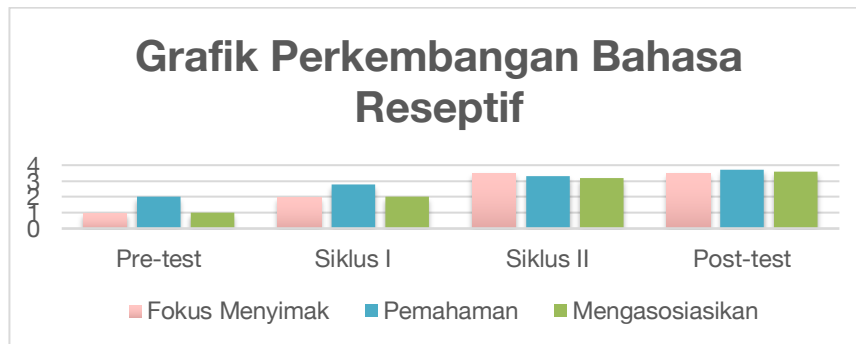
dalam hal menyimak, memahami dan mengkomunikasikan cerita yang telah di bacakan. Hal ini dibuktikan dari kegiatan *storytelling* menggunakan media buku cerita digital yang disajikan menggunakan infokus dan proyektor mampu mebuat anak anak menyimak dengan baik sehingga kegiatan belajar sangat kondusif dan terkendali. Tidak hanya dilihat dari fokusnya anak anak saat kegiatan *storytelling* dilakukan, anak anak juga mampu bertanya dan menjawab seputar cerita yang sudah di bacakan.

Peneliti melakukan observasi pada siklus dua yang mana terlihat komunikasi dua arah tercipta dengan sangat baik antara pendidik dan anak setelah media baca di *upgrade* sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Media yang menampilkan gambar animasi yang bervariasi dan juga dilengkapi dengan beberapa audio yang menarik mampu membuat konsentrasi anak terfokus pada satu titik yaitu cerita yang di bawakan pendidik. Android atau media digital mampu membantu pendidik dan juga memberikan pengalaman baru pada anak ketika belajar didalam kelas. Pada tahapan akhir setiap siklu, peneliti juga merefleksi bahwa kegiatan pada siklus dua menunjukkan hasil yang cukup signifikan terkait pengembangan bahasa reseptif menggunakan metode *storytelling* berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* pada anak kelompok B. seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Akhir Perkembangan Bahasa Reseptif Anak Melalui Metode *Storytelling* Berbasis ICT

| No | Nama | Fokus Menyimak cerita | Siklus I         |                                               | Fokus Menyimak Cita | Siklus II        |                                               |
|----|------|-----------------------|------------------|-----------------------------------------------|---------------------|------------------|-----------------------------------------------|
|    |      |                       | Pemahaman cerita | Melaksanakan perintah sesuai yang disampaikan |                     | Pemahaman cerita | Melaksanakan perintah sesuai yang disampaikan |
| 1  | ASA  | 1                     | 2                | 1                                             | 4                   | 4                | 4                                             |
| 2  | AZA  | 2                     | 2                | 2                                             | 4                   | 3                | 4                                             |
| 3  | BGF  | 2                     | 2                | 2                                             | 3                   | 3                | 4                                             |
| 4  | GF   | 2                     | 2                | 2                                             | 4                   | 4                | 4                                             |
| 5  | HNK  | 1                     | 1                | 1                                             | 4                   | 3                | 3                                             |
| 6  | IF   | 2                     | 2                | 2                                             | 4                   | 3                | 3                                             |
| 7  | MIF  | 2                     | 2                | 2                                             | 3                   | 4                | 4                                             |
| 8  | MAH  | 2                     | 1                | 2                                             | 4                   | 3                | 4                                             |
| 9  | SMF  | 2                     | 2                | 2                                             | 3                   | 3                | 3                                             |
| 10 | SMT  | 2                     | 2                | 1                                             | 3                   | 4                | 4                                             |
| 11 | SN   | 1                     | 1                | 1                                             | 4                   | 4                | 4                                             |
| 12 | SA   | 2                     | 2                | 2                                             | 4                   | 4                | 4                                             |
| 13 | QMA  | 2                     | 2                | 1                                             | 4                   | 4                | 3                                             |
| 14 | ZAN  | 2                     | 2                | 2                                             | 3                   | 3                | 4                                             |
| 15 | ZA   | 2                     | 2                | 2                                             | 3                   | 3                | 4                                             |

Penerapan siklus II dapat menemukan hasil yang cukup signifikan terhadap minat anak pada kegiatan bercerita dan perkembangan bahasa reseptif. Anak juga mengenal lebih dalam tentang teknologi digital yang pada umumnya mereka hanya mengenal *gadget* sebagai alat akses permainan saja. Padahal mereka juga bisa belajar melalui *handphone*, *laptop* atau *tablet* baik di rumah ataupun di sekolah. Hasil penelitian selama dua siklus dapat di rangkum pada grafik berikut.



Grafik 3 Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak

Grafik 3 di atas menunjukkan hasil yang baik dari sebelum dan sesudah yang dilakukan oleh peneliti. Penerapan metode *storytelling* dianggap berhasil dengan skor hampir sempurna di angka 4 dalam membantu perkembangan bahasa reseptif anak dengan mengkolaborasikan teknologi digital untuk menarik perhatian anak dan memudahkan pendidik menciptakan suasana belajar yang baru. pada siklus II peneliti menyisipkan *Information and Communication Technology* (ICT) pada media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan *storytelling*.

### Pembahasan

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan metode *storytelling* berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa reseptif anak usia dini. Terkait itu anak-anak lebih bersemangat untuk belajar dan berbicara saat cerita digunakan sebagai alat pembelajaran, membantu mereka mengembangkan kosa kata, pemahaman kalimat, dan ekspresi verbal secara signifikan. Melalui metode *storytelling*, kemampuan bahasa reseptif anak cenderung meningkat dengan signifikan. Maka Anak-anak lebih mampu memahami dan merespons informasi verbal dengan baik, karena penggunaan cerita membantu mereka mengembangkan keterampilan mendengar, pemahaman konteks, serta meningkatkan daya ingat untuk kosakata baru. Hal ini berkaitan dengan yang pernah diungkapkan peneliti Asiyah, Dewi, & Sulianto (2022) yaitu kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan *storytelling* mampu menumbuhkan tingkat kepercayaan diri anak dalam berbahasa dan menulis, mampu menambah pembendaharaan kata, meningkatkan kreatifitas anak, melatih otak dalam memahami sebuah suara dan isi cerita dan mendukung pendapat dan keyakinan. Alfin & Pangastuti (2020, hlm. 77) Bahasa reseptif yaitu kemampuan seorang anak dalam menerima informasi dari berbagai sumber baik yang diperolehnya melalui penglihatannya, pendengarannya, maupun perabaannya. Artinya anak yang memiliki kemampuan untuk berbahasa reseptif adalah mereka yang mengerti apa yang diterimanya melalui panca indera. Dari empat aspek dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pada tabel pertama peneliti menemukan hasil yaitu fokus pada cerita. Kegiatan awal atau pertemuan pertama dimana peneliti tidak menggunakan media terbaru dan masih menggunakan media yang lama seperti buku cerita ataupun boneka tangan, anak-anak terlihat belum bisa fokus pada menit ke lima dan seterusnya. Pada akhir cerita keadaan kelas sedikit tidak kondusif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai yakni anak belum mampu mengungkapkan isi cerita yang telah dibacakan oleh pendidik. Pemahaman anak terhadap sebuah cerita pun menjadi kurang baik dan mungkin beberapa anak tidak paham atas cerita yang dibawakan. Namun beberapa anak pula mampu mengungkapkan isi cerita

kembali dengan alur yang agak melenceng karena fokus anak yang kurang pada saat kegiatan bercerita. Setelah tiga kali pertemuan di siklus satu terlihat ada beberapa anak yang mulai mampu memahami isi cerita dan mengungkapkannya. Penggunaan media *Let's Read* menumbuhkan rasa penasaran pada anak terhadap kegiatan bercerita dan teknologi digital sehingga anak lebih mau fokus menyimak cerita yang dibawakan. Dari hasil siklus I, peneliti merancang sebuah rancangan untuk penerapan siklus II yakni mengkolaborasikan media pembelajaran bercerita anak dengan digital atau *Information and Communication Technology* (ICT). Mulai dari membuat cerita dengan animasi yang menarik atau mencari sebuah buku cerita berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) yang telah tersedia di internet seperti "*Let's Read*" yang menyediakan berbagai macam cerita dalam beberapa Bahasa. Hal ini senada dengan pendapat Wungguli & Yahya (2020, hlm. 42) ICT adalah teknologi yang menggabungkan komputasi dengan jalur komunikasi yang membawa data, audio dan visual. Dengan demikian, penggunaan ICT dalam pembelajaran matematika menciptakan pembelajaran yang menarik karena keterlibatan emosi siswa akan sangat mempengaruhi daya ingat dan memori terhadap bahan yang mereka pelajari. Penyajian materi menggunakan media ICT membawa siswa kedalam suasana kegembiraan, sehingga hal ini dapat menciptakan kegembiraan dalam proses pembelajaran. Kegembiraan dapat memicu luapan emosi yang mengaktifkan saraf otak untuk dapat merekam pelajaran dengan lebih mudah.

Berkaitan dengan siklus satu yang baru menampakkan beberapa perubahan pada indikator yang diteliti, pada siklus II peneliti menyisipkan *Information and Communication Technology* (ICT) pada media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan *storytelling*. Penggunaan Media *Power Point* dan *Wordwall* mampu menjadi inovasi yang baru tak hanya bagi anak namun juga bagi pendidik yang mana mampu memudahkan cara pengajaran materi kepada anak supaya lebih menyenangkan. Media digital yang memiliki audio visual yang dapat menarik perhatian anak anak untuk mau fokus dalam memahami isi cerita. Pada pertemuan pertama, anak masih mengamati media yang di tunjukkan karena mungkin bagi beberapa anak masih tabu dengan infokus atau layar bergambar. Sehingga anak anak mampu memperhatikan cerita dengan baik dan nyaman. Pertemuan selanjutnya peneliti mengkolaborasikan audio dengan boneka tangan sehingga bagi pendidik yang belum mampu membedakan suara sebuah karakter dalam cerita mampu dengan mudah melakukan kegiatan *storytelling* yang menarik. Dan pada pertemuan terakhir di siklus II, peneliti menemukan perubahan yang cukup signifikan yang mana anak mampu fokus dan menyimak cerita dengan baik hingga akhir cerita, memahami cerita melalui beberapa pertanyaan yang diberikan dan mampu menceritakan kembali sebuah cerita walaupun masih perlu bimbingan dari pendidik untuk mengkonfirmasi keakuratan sebuah cerita yang ia ceritakan kembali. Hal ini dikemukakan pendapat oleh Salsabila, Astuti, Hafidah, Nurjanah, & Jumiati (2021) perkembangan bahasa reseptif anak dapat mempengaruhi sehingga akan sulit memahami lalu mengasosiasikan cerita yang di dengar dengan pengalaman atau kejadian yang terjadi di dunia nyata. Tentu keefektifan saat beberapa pertanyaan dilontarkan tidak terlalu menunjukkan bahwa anak paham dengan isi cerita tersebut.

Maka dari itu pada tabel satu dan dua menjelaskan perkembangan bahasa reseptif anak melalui metode *storytelling* berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) dianggap berhasil karena menunjukkan hasil yang sangat signifikan dari penerapan dua siklus. Beberapa anak berkembang baik pada enam kali pertemuan mengaplikasikan metode *storytelling* pada kegiatan bercerita di kelas. Kegiatan yang dilakukan menggunakan media berbasis digital membuat anak menemukan pengalaman

baru dalam belajar. Maka perkembangan bahasa anak sejalan dan dipengaruhi oleh interaksi sosial, perkembangan emosi, kemampuan kognitif, dan perkembangan fisik/motorik (Elisnawati, Palupi, & Dewi, 2018). Hal ini juga menjadi sebuah daya tarik bagi minat baca anak atau mengasah konsentrasi dan kefokusannya terhadap sebuah cerita yang dibawakan oleh pendidiknya. Tidak hanya bermanfaat bagi anak, namun penerapan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) juga menghadirkan manfaat bagi pendidik. Pendidik mampu mengeksplorasi dunia pendidikan lebih luas dan lebih berinovatif sehingga mampu mengendalikan kecondongan belajar yang dinilai masih banyak pendidik belum mampu mengontrol suasana belajar dalam kelas. Tidak hanya itu pendidik juga menjadi mampu mengakses pengetahuan lebih dalam seputar perkembangan anak, metode pembelajaran, atau kreasi bagi anak. Selain bisa mengakses pengetahuan dari internet, pendidik juga mampu mengembangkan kemampuan mengajar dengan membuat sebuah konten yang dapat diakses secara publik dan memberikan manfaat bagi orang lain. Hal ini senada dengan pendapat Elan, Gandana, & Fauziah (2023, hlm. 72) Bahasa reseptif merupakan suatu kemampuan seseorang dalam membedakan lambang bunyi dan memaknai dari bunyi yang didengarnya. Bahasa reseptif termuat dalam kegiatan menyimak dan membaca bagi seseorang. Dimana kegiatan menyimak dan membaca permulaan merupakan salah satu kegiatan inti dalam pembelajaran di sekolah.

Maka peneliti menemukan perkembangan anak terlihat dari kemampuan anak menjawab beberapa pertanyaan yang dilontarkan pendidik terkait sebuah cerita yang telah disampaikan. Hasil ini menunjukkan bahwa anak mampu mengamati dan menyerap inti sebuah cerita yang disampaikan sehingga anak mampu menyampaikan kembali isi cerita atau berani bercerita dengan topik atau tema yang mirip yang mungkin bisa dikaitkan dengan pengalaman yang telah ia alami sebelumnya. Penelitian ini juga menemukan perkembangan pemikiran yang kritis pada anak terhadap suatu cerita yang ada. Hal ini senada dengan pendapat Tika (2021, hlm. 6) Bahasa reseptif memiliki pengaruh yang sangat besar karena jika perkembangan bahasa reseptif berkembang dengan baik maka perkembangan bahasa yang lain seperti menulis dan berbicara juga akan berkembang dengan maksimal. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini yaitu dengan permainan bahasa. Beberapa metode permainan bahasa yang dapat dilakukan diantaranya yaitu simak-ulang ucap, simak-kerjakan, simak-terka, bisik berantai dan bercerita dengan alat peraga tak langsung. Stimulasi dengan metode ini akan membuat anak usia dini lebih mudah mengembangkan kemampuan bahasa reseptifnya karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian pun menunjukkan bahwa metode storytelling mampu mengembangkan kemampuan anak dalam aspek bahasa reseptif dan juga mampu mengungkapkan dan mengkomunikasikan cerita yang sudah disampaikan dengan skor tertinggi empat dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus I beberapa anak mampu berkomunikasi aktif menjawab namun belum paham akan pertanyaan dan isi cerita sehingga belum ada kesinambungan antara cerita yang dibacakan dan jawaban yang di dapat. Walaupun masih ada beberapa anak yang belum fokus dalam mendengarkan cerita melalui media buku cerita digital, namun setidaknya lebih banyak anak yang fokus lebih lama pada siklus I ini. Terlihat jelas hasil perkembangan pada siklus II menunjukkan bahwa hampir seluruh anak dari banyaknya anak yang ada mampu berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dalam hal menyimak, memahami dan mengkomunikasikan cerita yang telah di bacakan. Hal ini dibuktikan dari kegiatan *storytelling*

menggunakan media buku cerita digital yang disajikan menggunakan infokus dan proyektor mampu membuat anak-anak menyimak dengan baik sehingga kegiatan belajar sangat kondusif dan terkendali. Tidak hanya dilihat dari fokusnya anak-anak saat kegiatan *storytelling* dilakukan, anak-anak juga mampu bertanya dan menjawab seputar cerita yang sudah di bacakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, J., & Pangastuti, R. (2020). Perkembangan bahasa pada anak speechdelay. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 76-86.
- Arikunto, S., Supardi, Suhardjono. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. PT. Bumi Aksara. Jakarta. Indonesia.
- Asiyah, S., Dewi, A. C., & Sulianto, J. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLI PBOOK MAKER DENGAN METODE STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KESADARAN DIRI ANAK USIA 4-5 TAHUN. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 8(1), 53-60. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/JP3/article/view/13181/5780>
- Budiarti, E., Farista, D., Palupi, D. I., Wara, L. W., Rubiah, S. A., & Harti, U. (2022). Storytelling One Day One Book Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(12), 1091-1101. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i12.1405>
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E. (2023). Analisis Penggunaan Flashcard Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63-80. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9023>
- Elisnawati, M., Palupi, W., & Dewi, N. K. (2018). Early Childhood Literacy. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 1, No. 1). <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23634>
- Ismawati, P. (2020). Implementasi Budaya Antri Dalam Melatih Kesabaran Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Pembiasaan. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 32-44. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v6i2.4412>
- Jumiatin, D., & Lestari, R. H. (2021). Native Speaker: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 7(1), 1-6. <https://doi.org/10.22460/ts.v7i1p%25p.2142>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Robingatin, Z. U., Ag, M., & Zakyah Ulfah, M. P. (2019). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Salsabila, A. T., Astuti, D. Y., Hafidah, R., Nurjanah, N. E., & Jumiatmoko, J. (2021). Pengaruh Storytelling dalam meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 164-171. <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v10i2.41747>
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265-273. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>
- Tika, D. D. (2021). Permainan Bahasa Untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Tematik*, 7(1), 1-7. <https://dx.doi.org/10.26858/tematik.v7i1.15355>

- Windarsih, C. A. (2021). PENGEMBANGAN MODEL SELF DIRECTED LEARNING MELALUI DARING BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL SIMBOL ANGKA DAN BILANGAN PADA ANAK USIA DINI. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(1), 117-126. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.p%25p>
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh penggunaan media berbasis information and communication technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41-47. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu/article/view/5376/1892>