

Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Video Animasi di Kelompok Bermain Sriwijaya Sadar Sriwijaya

*Improving the Language Skills of Children Aged 4-5 Years Using Animation Video Media
in the Sriwijaya Sadar Sriwijaya Playgroup*

Yuyun Lestari¹

¹ STAI Darussalam, Indonesia

* Correspondence e-mail; Yuyunlestari271@gmail.com

Article history

Submitted: 2024/02/16; Revised: 2024/03/14; Accepted: 2024/05/04

Abstract

The research aims to understand how educators use animation media to improve early childhood language skills and its impact during learning. The research method was carried out using classroom action research techniques at KOBER SRIWIJAYA in Bandar Sribhawono District. The research results showed that instructor training in utilizing animation media was not fully effective in Cycle I, so further action was needed in Cycle II. Cycle I got a score of 3.22 categorized as "Good", then in Cycle II there was an impressive improvement, especially getting a score of 3.66 with a classification of "very good". It is hoped that the animation media chosen as a medium to improve language skills will continue to develop. Based on Cycle I, the criteria score was 52.08% with the statement starting to develop (MB), so efforts are needed in Cycle II. In cycle II, the criteria score increased by 78.75% with the description of very well developed (BSB) and the criteria for using animation media to improve children's language skills were categorized as successful.

Keywords

Animation Video Media; Children Aged 4-5 Years; Language Skills



© 2024 by the authors. This is an open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

1. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Pada anak usia dini bahasa merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam berkomunikasi (Ulfa et al., 2021). Dalam berbahasa sebaiknya menggunakan Bahasa yang baik terutama pada anak-anak. Sejak usia dini mereka harus diberi rangsangan untuk mengelola Bahasa dari sejak dalam kandungan. Untuk mengembangkan Bahasa anak banyak sekali media yang digunakan. Kita bisa menggunakan strategi-strategi yang unik dan tidak membosankan (Wahyuni et al., 2021). Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting diterapkan di Taman Kanak-kanak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, karena setiap aktifitas anak sehari-hari akan menggunakan bahasa. Bahasa dibagi menjadi empat macam bentuk yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Helwanti, 2019). Disini kami memakai bentuk media yaitu melihat video animasi agar anak bisa melihat dan menyimak isi cerita yang ada di dalam video tersebut sehingga ketika cerita sudah habis guru bisa memberi pernyataan seputar video tersebut.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Teknologi informasi membuat lebih mudah seorang dalam mencari sumber belajar (Budiman, 2017). Apalagi anak-anak jaman sekarang tidak lepas dari gadget, dimanapun berada pasti mereka menggunakan benda tersebut. Sudah bukan hal yang tabu lagi sekarang setiap anak memegang benda tersebut. Penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien, dan menarik perhatian peserta didik saat ini yang sudah disebut Generasi Z (Travelancya & Asfahani, 2022); (Abdurahman, Marzuki, et al., 2023). Perkembangan teknologi yang pesat sejalan dengan mulai diberlakukannya kurikulum 2013 yang menuntut perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah seperti menuntut siswa agar lebih aktif, kreatif serta mampu berkontribusi dalam proses pembelajaran (Suwandayani, 2018). Di sekolah-sekolah sekarang ini masih minim sekali menggunakan teknologi dikarenakan beberapa hal seperti alat yang belum memadai dan akses internet yang minim. Selain itu tendik yang kurang pengalaman tentang teknologi sekarang, mereka hanya memakai pembelajaran yang monoton dari tahun ketahun. Para siswa kebanyakan belum bisa memahami hal tersebut dan merasa bosan (Agustina et al., 2023); (Rifat et al., 2023). Jadi tendik harus bisa membuat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sekarang dan membuat pembelajaran yang membuat anak-anak

penasaran setiap harinya ketika datang ke sekolah. Media video animasi adalah media yang dapat mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efisien (Asfahani & Fauziyati, 2020). Selain itu para siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang memakai video, mereka akan penasaran seperti apa isi dan cerita dalam video tersebut. Mereka akan memperhatikan dengan seksama dan fokus ketika video diputar.

Menceritakan kembali isi dari cerita tersebut dengan menggunakan Bahasa mereka sendiri. Mereka akan berebut menceritakan isi cerita kemudian guru memberikan kalimat-kalimat provokasi agar mereka semakin semangat menceritakan cerita yang ada dalam video. Terlebih apabila guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang semangat bercerita dengan bahasa yang bagus. Anak-anak akan lebih semangat lagi dalam menceritakan cerita yang mereka tonton. Tetapi tidak semua siswa bisa menangkap dan berani menceritakan cerita yang ada dalam video, pasti ada beberapa siswa yang sulit bicara dan tidak percaya diri untuk bercerita. Hal ini yang akan menjadi tujuan diadakannya penelitian terhadap siswa yang masih belum berkembang aspek bahasanya. Maka setiap tendik akan membuat strategi agar seluruh siswa bisa mengerti dan lebih percaya diri lagi untuk mengembangkan Bahasa mereka (Mâtã Liliana et al., 2023); (Judijanto et al., 2022).

Dalam konteks peningkatan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun menggunakan media video animasi di kelompok bermain, beberapa gap penelitian yang relevan adalah: Penelitian yang fokus pada efek media video animasi tertentu, seperti animasi dengan narasi yang interaktif atau animasi yang menekankan pembelajaran aktif. Penelitian yang membandingkan efektivitas media video animasi dengan metode pembelajaran lainnya, seperti cerita buku bergambar atau permainan belajar tradisional. Penelitian yang mengeksplorasi peran orang tua atau pengasuh dalam mendukung penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak. Penelitian yang mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual, seperti keberagaman budaya dan lingkungan keluarga, dalam memahami dampak media video animasi terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Penelitian longitudinal yang mengamati efek jangka panjang dari penggunaan media video animasi di kelompok bermain terhadap kemampuan bahasa anak saat memasuki usia sekolah.

Kebaruan dari artikel ini dapat berfokus pada integrasi yang holistik antara media video animasi, interaksi sosial dalam kelompok bermain, dan pengembangan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun. Artikel ini menyoroti bagaimana

penggunaan media video animasi yang tepat dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak, baik dari segi kosa kata, tata bahasa, maupun kemampuan berkomunikasi secara luas. Selain itu, penelitian ini dapat memperhatikan bagaimana interaksi sosial dalam kelompok bermain, seperti kolaborasi dan komunikasi antar-anak, dapat memperkuat efek positif dari media video animasi terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Hal yang menarik untuk diteliti adalah bagaimana desain konten animasi, frekuensi paparan, dan peran pengawas dalam kelompok bermain dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menyelidiki secara mendalam tentang bagaimana penggunaan media video animasi di kelompok bermain dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun. Artikel ini juga mengisi celah pengetahuan yang ada dalam literatur terkait dengan interaksi antara media animasi, kelompok bermain, dan perkembangan bahasa pada anak-anak prasekolah. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa anak-anak pada usia yang kritis ini.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan proses belajar siswa, sehingga penelitian ini difokuskan pada tindakan-tindakan sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam berbahasa melalui penerapan audio visual. Secara singkat penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas dengan operasionalisasi terdiri dari empat komponen yaitu: rencana (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai pendidik sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan dalam situasi - situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktek yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi dimana praktik tersebut dilaksanakan (Candra, 2013). Kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah. Tindakan suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu.

Tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berbentuk suatu rangkaian siklus kegiatan kelas, sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Siswa yang belajar tidak hanya terbatas dalam sebuah ruangan kelas saja, melainkan dapat juga ketika siswa sedang melakukan karyawisata, praktikum di laboratorium, atau belajar di tempat lain dengan arahan guru. Tujuan umum PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi didalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata dalam pengembangan profesi.

Tujuan khusus PTK adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Secara lebih rinci tujuan PTK antara lain: 1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. 2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi materi pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas. 3. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan. 4. Menumbuh kembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pembelajaran secara berkelanjutan (Hapsinah, 2018). Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan observasi awal atau pra siklus. Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan hasil belajar anak usia dini sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembiasaan. Hasil dari pra siklus ini akan dikomparasikan dengan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Apakah ada peningkatan dari setiap siklusnya. Kegiatan observasi awal ini juga dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga dapat diambil tindakan pada siklus I.

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tahap Perencanaan

Dalam perencanaan ini, peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas untuk membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Dari pertemuan tersebut dikaji kurikulum sebagai acuan untuk pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut: 1) Guru dan peneliti secara kolaboratif merencanakan pembelajaran. 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). 3) Mempersiapkan bahan/ peralatan yang akan digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan berbahasa anak. 4) Membuat lembar observasi.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan adalah melaksanakan penelitian sesuai dengan rencana penelitian dengan mengutamakan tindakan yang akan dilaksanakan yaitu penggunaan media animasi untuk meningkatkan Kemampuan Berbahasa anak usia 4-5 tahun.

Tahap Observasi

Ketika melaksanakan tindakan, peneliti dan dibantu oleh guru kelas melakukan observasi untuk mengetahui kondisi Kemampuan bahasa anak. Observasi ini juga bertujuan untuk menyesuaikan tindakan dengan rencana yang telah disusun dan mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan keinginan peneliti.

Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis, kemudian digunakan sebagai dasar untuk tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Proses ini mengikuti pola yang sama dengan siklus sebelumnya, dengan fokus pada penyempurnaan berdasarkan temuan dan kekurangan yang teridentifikasi selama pelaksanaan siklus sebelumnya. Setiap langkah dilakukan dengan cermat untuk memastikan peningkatan berkelanjutan dalam implementasi strategi pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian melakukan kegiatan yang sama pada siklus I, tetapi dilakukan setelah ada perbaikan.

Tahap Observasi

Ketika melaksanakan kegiatan, peneliti melakukan tindakan observasi untuk mengetahui tingkat Kemampuan Berbahasa dengan melakukan media video animasi.

Tahap Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini serupa dengan siklus sebelumnya, di mana hasil dari tahap tindakan dan observasi dikumpulkan dan dianalisis untuk mengevaluasi tingkat kemampuan berbahasa anak selama penerapan media video animasi. Subjek penelitian ini adalah KOBAR SRIWIJAYA, yang terletak di Kecamatan Bandar Sribhawono, dengan kelompok A yang terdiri dari 12 anak, terdiri dari 4 putra dan 8 putri. Analisis merujuk pada kerangka kerja Kurt Lewin karena kerangka ini sangat fundamental, terutama dalam setiap siklus di mana Kurt Lewin menegaskan

adanya 4 langkah yang harus diterapkan dalam evaluasi kegiatan pembelajaran ruang kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggambaran keempat sudut tersebut adalah sebagai berikut: 1) Rencana yang merinci semua informasi, termasuk sebab-akibat, kapan, di mana, siapa yang terlibat, dan bagaimana aktivitas dilakukan. 2) Pelaksanaan: melaksanakan rencana ke lapangan, khususnya dalam pelaksanaan kegiatan kelas. 3) Observasi: mengumpulkan informasi sebagai bagian dari siklus perubahan dalam interaksi pembelajaran. 4) Refleksi: langkah untuk mengevaluasi kembali apa yang telah terjadi. Metode pengumpulan informasi yang akan digunakan oleh para ahli melibatkan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data melibatkan penggunaan rumus rata-rata untuk mengevaluasi aktivitas guru.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{N}$$

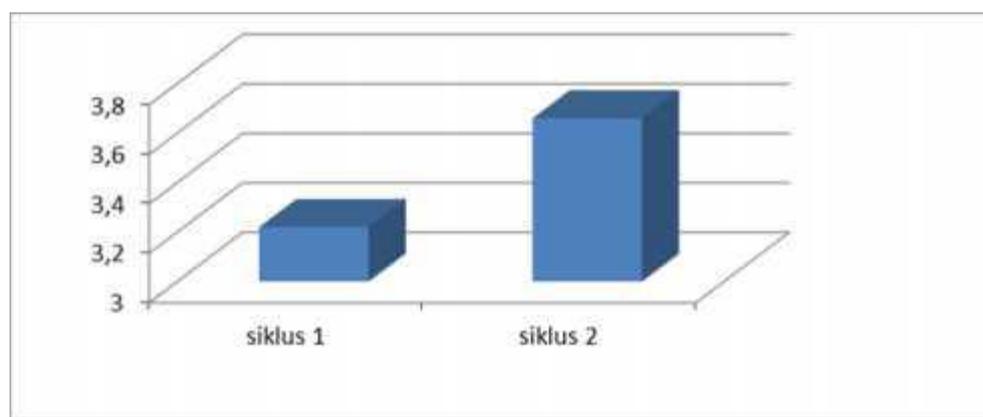
$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: \bar{X} : Mean (rata-rata)
 $\sum x_i$: Jumlah nilai skor
 N : jumlah poin indikator
 P : Angka Persentase
 F : Jumlah frekuensi
 100 : Konstanta

Data awal yang diperoleh dari Kegiatan Bermain Kelompok menunjukkan bahwa ketika guru melakukan sesi tanya jawab dengan anak-anak, sebagian besar anak belum mampu memahami materi dan merespon pertanyaan dengan baik. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa 7 dari 12 anak masih dikategorikan sebagai belum berkembang (BB), 3 anak dikategorikan mulai berkembang (MB), dan 2 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dengan total persentase 37,08%. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak masih perlu ditingkatkan dengan memberikan stimulus yang tepat. Analisis ini menunjukkan perubahan dari Siklus I pertemuan satu dan dua ke Siklus II pertemuan tiga dan empat, karena hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan di kedua siklus tersebut. Pemaparan dari hasil Siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut: Pada Siklus I pertemuan pertama, dari 12 anak, 2 anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 3 anak mulai berkembang (MB), dan 7 anak belum berkembang (BB).

Dengan jumlah keseluruhan anak mencapai persentase sebesar 40,20%, yang diklasifikasikan sebagai belum berkembang (BB). Pada siklus 1 pertemuan 2, dari 12

anak, terdapat 3 anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), 4 anak mulai berkembang (MB), dan 5 anak belum berkembang (BB), dengan nilai persentase total mencapai 44,79%, yang termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB). Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak belum mencapai standar yang diharapkan dan perlu dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 3, dari total 12 anak, 7 anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 anak masuk dalam kategori mulai berkembang (MB), sehingga nilai persentase keseluruhan anak mencapai 57,91%, yang diklasifikasikan sebagai berkembang sesuai harapan (BSH). Pada pertemuan keempat, dari total 12 anak, terdapat 9 anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak yang diklasifikasikan sebagai berkembang sangat baik (BSB), dengan nilai persentase mencapai 78,75%. Berdasarkan hasil dari siklus II, nilai akhir mencapai 78,75% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Aktivitas pendidik di KOBER SRIWIJAYA Bandar Sribhawono sangat bergantung pada persepsi anak-anak di kelompok A, yang menilai bahwa instruktur telah berhasil menyelesaikan siklus pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui penggunaan perangkat animasi. Dalam Siklus I, peningkatan tindakan instruktur mendekati nilai normal 3,22 dengan klasifikasi "Baik", sedangkan pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai nilai normal 3,66 dengan klasifikasi "sangat baik". Perbedaan ini dapat dengan jelas terlihat pada grafik di bawah ini:

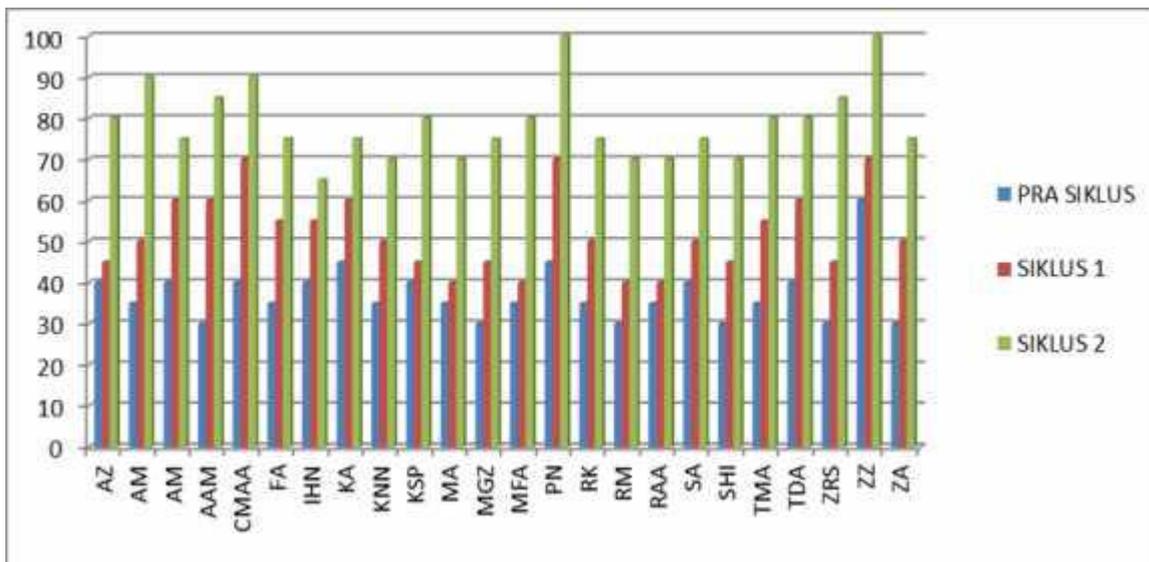


Grafik 1: keaktifan pendidik pada siklus I dan siklus II

Kemampuan berbahasa anak-anak, yang dipantau melalui evaluasi di Kelompok A, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Awalnya, sebelum kegiatan dimulai, anak-anak mendapat nilai skor 37,08% dengan kategori "belum berkembang" (BB). Namun, pada Siklus I, terjadi peningkatan menjadi 52,08% dengan kategori "mulai berkembang" (MB), dan pada Siklus II, kemampuan tersebut semakin meningkat

menjadi 78,75% dengan klasifikasi "berkembang sangat baik" (BSB). Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi telah terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak di pusat persiapan pada Siklus II.

Terdapat peningkatan dalam kemampuan berbahasa anak dari Siklus I ke Siklus II, yang dapat dilihat dari tabel di bawah ini:



Grafik 2 : Hasil peningkatan kemampuan berbahasa anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II

Analisis ini dilakukan dalam dua Siklus, di mana Siklus I terdiri dari dua pertemuan dan Siklus II juga terdiri dari dua pertemuan. Peneliti akan menampilkan hasil dari setiap pertemuan, karena setiap pertemuan dari kedua siklus menunjukkan peningkatan yang berbeda. Penentuan durasi waktu untuk setiap siklus disesuaikan dengan lamanya pembelajaran. Dalam siklus awal, analisis mengadopsi aktivitas dengan subtema hewan, sedangkan pada siklus berikutnya, peneliti beralih ke aktivitas dengan topik lingkungan. Penelitian ini mengikuti model Kurt Lewin yang melibatkan empat tahap: perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Dampak yang berkelanjutan dari upaya pendidik dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui media video animasi selama Siklus I terlihat dari pengamatan bahwa beberapa aspek dalam interaksi pembelajaran belum berjalan secara optimal (Waham et al., 2023). Dari situ, aktivitas pendidik pada Siklus I sebenarnya menunjukkan perlunya upaya peningkatan pada siklus selanjutnya. Pengamatan pada Siklus II menunjukkan bahwa pendidik memiliki opsi untuk menerapkan latihan-latihan pembelajaran seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Metode ini tidak memiliki syarat khusus untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. SIMPULAN

Kemampuan berbahasa anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Awalnya, sebelum kegiatan dimulai, anak-anak mendapat nilai skor 37,08% dengan kategori "belum berkembang" (BB). Namun, pada Siklus I, terjadi peningkatan menjadi 52,08% dengan kategori "mulai berkembang" (MB), dan pada Siklus II, kemampuan tersebut semakin meningkat menjadi 78,75% dengan klasifikasi "berkembang sangat baik" (BSB). Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi telah terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak di pusat persiapan pada Siklus II. Harapannya, peningkatan kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun melalui media video animasi akan terus berlanjut. Mengingat hasil persepsi pada Siklus I, dimana tingkat skor anak-anak mencapai 52,08% dengan kategori mulai berkembang (MB), menandakan bahwa peningkatan masih memerlukan tindakan lanjutan pada Siklus II. Setelah dilakukan tindak lanjut pada Siklus II, nilai rata-rata anak mencapai 78,75% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB), yang dianggap sebagai pencapaian yang memuaskan. Kelemahan dalam penelitian ini adalah pada saat melakukan kegiatan siklus 1 dalam pengkondisian anak-anak di kelas, sehingga peneliti memperbaiki pengkondisian tersebut dengan memutar video supaya anak-anak dengan mudah dikondisikan dalam siklus kedua.

REFERENSI

- Abdurahman, A., Marzuki, K., Yahya, M. D., Asfahani, A., Pratiwi, E. A., & Adam, K. A. (2023). The Effect of Smartphone Use and Parenting Style on the Honest Character and Responsibility of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2).
- Agustina, I., Siregar, L. A., Husain, D. L., Asfahani, A., & Pahmi, P. (2023). Utilization of Digital Technology in Children's Education to Enhance Creative and Interactive Learning. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 10(2), 276–283.
- Asfahani, A., & Fauziyati, W. R. (2020). Pendidikan Anak Supernormal dengan Pendekatan Living Values Education Program (Studi Kasus Kelas Akselerasi MAN 2 Kota Madiun). *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 93–120.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. (Kreano, Jurnal Matematika KreatifInovatif, 10 (1), <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>), h. 49-56
- Budiman, (2017) *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, (Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>),h.2017

- Candra Wijaya dan Syahrurum, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2013), h. 39.
- Dhieni, Nurbiana, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: universitas terbuka, 2015)
- Hapsinah Siregar, *Penggunaan Media Animasi Untuk meningkatkan kemampuan social emosional pada anak usia 5-6 tahun di RA AL-MUTTAQIN*, (SUMUT: UIN SUMUT, 2018), h. 45-47
- Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Judijanto, L., Asfahani, A., & Krisnawati, N. (2022). The Future of Leadership: Integrating AI Technology in Management Practices. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 1(2), 99–106.
- Julia Helwanti, *Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di TK Bela Bangsa Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung*, (Bandar Lampung: IAIN, 2019), h.2
- Julrissani. (2020) “Karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasisiswa Sekolah.” *Edumaspul* 4, no. 1: 72– 87. *Jurnal Program Studi PGRA*, 2020) I:137–45.
- Mâță Liliana, Asfahani Asfahani, & Mariana Mariana. (2023). Comparative Analysis of Educational Policies: A Cross-Country Study on Access and Equity in Primary Education. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 1(1), 19–28.
- Hartini, A. (2017). ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1214>), h.78-88
- Rifat, M., Ilham, I., Bayani, B., & Asfahani, A. (2023). Digital Transformation in Islamic Da’wah: Uncovering the Dynamics of 21st Century Communication. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2933–2941.
- Suwandayani, B. I. (2018). *Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD*
- Suyadi, Maulidya Ulfa. *Konsep Dasar Paud untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa dalam Pendidikan Anak Usia Dini.* (SELING); (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)
- Travelancya, T., & Asfahani, A. (2022). Model Pendampingan Penyelenggaraan Kelompok Bermain Holistik & Integratif. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 2(01), 29–35.
- Ulfa, R. A., Asfahani, A., & Aini, N. (2021). Urgensi Orang Tua dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa RA. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 1(02), 24–31.
- Waham, J. J., Asfahani, A., & Ulfa, R. A. (2023). International Collaboration in Higher Education: Challenges and Opportunities in a Globalized World. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 1(1), 49–60.
- Wahyuni, F., Asfahani, A., & Krisnawati, N. (2021). Menjadi Orang Tua Kreatif bagi Anak Usia Dini di Masa New Normal. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 1(1), 1–11.