



**PENGEMBANGAN MEDIA POHON ANGKA UNTUK ASPEK KEMAMPUAN
BERBAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK NEGERI BUNGA
BANGSA TUDE KECAMATAN JEREBUU KABUPATEN NGADA**

Maria Desidaria Noge¹⁾ Matilde Meo ²⁾ Elisabeth Tantiana Ngura ³⁾
ennynoge@gmail.com Matildemeo@gmail.com elisabethngura@gmail.com
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP)
Citra Bakti

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pohon angka sebagai media untuk kemampuan aspek berbahasa pada Anak Usia Dini di TKK Negeri Bunga Bangsa Tude. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian model pengembangan ADDIE, model ini terdiri atas lima tahap yaitu, (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Dalam penjabaran diantaranya: 1) pada tahap *analyze* (analisis) dibagi menjadi 3 yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kompetensi; 2) pada tahap *design* (desain), peneliti membuat perencanaan desain produk (pohon angka) dengan desain awal yaitu ranting kayu; 3) pada tahap *Development* (pengembangan), peneliti membuat suatu pengembangan media pohon angka yang utuh yang sudah didesain awal dan juga buku panduan yang direvisi oleh ahli 4) pada tahap *Implementation* (implementasi), peneliti menerapkan produk yang sudah direvisi untuk diuji coba 5) pada tahap *Evaluation* (evaluasi), dilakukan untuk merevisi tiap tahap-tahap lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba produk terdiri atas 5 instrumen dengan nilai rata-rata dari instrumen ahli materi 93% pada kategori sangat valid, instrumen ahli media 76% pada kategori valid, instrumen ahli desain 80% pada kategori valid, instrumen uji coba perorangan 95% pada kategori sangat valid, instrumen uji kelompok kecil 98% pada kategori sangat valid.

Kata-kata kunci: kemampuan berbahasa, media pohon angka

ABSTRACT

This research aimed at finding out the properness of number tree as a media for language aspect ability of early childhood in TKK



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
Volume 5 no 2 Desember 2019**

Negeri Bunga Bangsa Tude. The research method used types of research development model ADDIE, this model consisted of four stages namely: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, and (5) *Evaluation*. The explanation of each stage is as follows: 1) in analyze stage, divided into 3 namely curriculum analysis, students need analysis, and competency analysis; 2) in design stage, the researcher created product design planning (number tree) with the initial design of wood branch; 3) in development stage, the researcher created a holistic development of number tree media which has been developed in initial design and also guideline book which has been revised by judges; 4) in implementation stage, the researcher applied product that has been revised in tried out; 5) in evaluation stage, it has done to revised each stage. The result of research showed that product that has been tried out consisted of 5 instruments with average score from material expert instruments 93% being in very valid category, media expert instruments 76% being in valid category, design expert instruments 80% being in valid category, individual try out instruments 95% being in very valid category, small group try out instruments 98% being in very valid category.

Keywords: language ability, number tree media

Pendahuluan

Pendidikan adalah investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan, baik untuk saat ini maupun untuk waktu yang akan datang. Kondisi yang akan datang dapat dibentuk melalui pendidikan yang sedang kita lakukan sekarang, artinya bahwa pendidikan harus dapat menyiapkan dan menjawab tantangan dan kebutuhan di masa yang akan datang. Di sadari atau tidak kita sedang menuju era globalisasi. Pengaruh



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
Volume 5 no 2 Desember 2019**

globalisasi ini semakin terasa dengan semakin banyaknya saluran informasi dalam bentuk media. Pendidikan Anak usia dini (anak usia dini) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletak dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan keunikan serta tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang di berikan kepada anak, harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Setiap anak merupakan pribadi yang unik. Masing-masing memiliki sifat, ciri, bawaan dan latar belakang kehidupan. Oleh karena itu dalam proses pembelajarannya, guru harus mampu memperoleh metode pembelajaran yang menyenangkan, sehingga merangsang anak untuk berpartisipasi aktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan. Montessori (1978:20) mengemukakan bahwa usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Sebagai contoh: masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terlewati maka anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan kemampuan bahasa pada periode berikutnya. Periode emas merupakan masa dimana anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupan. Anak memiliki kemampuan untuk membangun sendiri pengetahuan dan hal itu dilakukan oleh anak mulai dari awal. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak usia dini Tahun 2014 pada kelompok 5-6 tahun mencakup lingkup perkembangan



antara lain: Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional dan Seni.

Dalam penjabaran lingkup perkembangan anak penulis memfokuskan pada lingkup perkembangan bahasa yang mencakup memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, keaksaraan. Bahasa memegang peranan sangat penting bagi kehidupan manusia. Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang beraturan yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan seseorang terhadap orang yang lain sehingga melalui bahasa, seorang manusia dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan yang dimilikinya Dwi (2007: 67). Bahasa menurut Hurlock (2008 : 176) berpendapat bahwa bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimpulkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Termasuk di dalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang luas seperti : tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim dan seni.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan rangkaian sistem lambang bunyi yang digunakan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, serta sikap manusia kepada orang lain yang digunakan dalam bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Sementara itu, anak usia TK (3-6 tahun) merupakan fase ekspresif berbahasa bagi anak. Hal ini berarti bahwa anak sudah dapat menggunakan bahasa sebagai bentuk ekspresi dirinya, anak dapat mengungkapkan keinginannya, mengungkapkan penolakannya, maupun mengungkapkan pendapatnya dengan bahasa lisannya. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya, oleh karena perkembangan bahasa harus dirangsang sejak dini. Menurut teori belajar Bahasa Behaviorisme oleh Skinner (dalam Rahim, 2009: 35), kemampuan



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
Volume 5 no 2 Desember 2019**

berbicara dan memahami bahasa diperoleh melalui rangsangan lingkungan. Anak hanya merupakan penerima pasif dari tekanan lingkungan. Pembelajaran bahasa Inggris anak usia dini adalah periode paling sensitif terhadap kehidupan bagi seseorang antara umur 2-7 tahun. Segala macam aspek dalam bahasa harus diperkenalkan kepada anak sebelum masa sensitif ini berakhir. Berdasarkan teori tersebut, adalah tepat jika aspek berbahasa yang dalam pelafalan menggunakan berbahasa Inggris digunakan seefektif mungkin sehingga haruslah diperkenalkan sejak anak usia dini. Mengingat bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama di Indonesia maka proses pembelajarannya harus dilakukan secara bertahap. Media pohon angka adalah salah satu media yang dapat mendorong atau menstimulasi anak untuk mengenal bilangan angka dengan tepat. Lebih tepatnya dalam aspek berbahasa. Saat ini, masih banyak ditemukan anak-anak yang perkembangan bahasanya belum sempurna. Misalnya anak usia 4-5 tahun yang belum bisa berbicara dengan sempurna, padahal dia sudah memasuki yang seharusnya sudah berbicara secara jelas dan mampu bercerita dengan baik (Ngura, 2018:4).

Berdasarkan hasil observasi anak-anak di TKK Negeri Bunga Bangsa Tude, kecamatan Jerebuu, bahwa sebagian anak belum menguasai kemampuan berbahasa dengan kaitannya mengenal angka dalam pelafalan melalui berbahasa Inggris dengan baik. Salah satunya berfikir simbolik dengan mengenal bilangan 1-10. Pada dasarnya komunikasi atau interaksi antara guru dengan anak, anak dengan orangtua membiasakan bahasa sehari-hari dengan menggunakan bahasa Indonesia bahkan bahasa daerah. Menurut Noge (2019, 115), dalam pengenalan bahasa Inggris untuk anak pengguna bahasa Indonesia, kita sebagai guru hendaknya menganggap anak usia dini adalah seorang bayi yang baru mulai belajar bahasa. Oleh sebab itu,



sangatlah pengaruh dalam pembelajaran di sekolah yakni pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini. Tentu sangatlah sulit bagi anak usia dini untuk menanggapi pembelajaran tersebut. Maka penggunaan media pohon angka sangat membantu pendidik dalam aspek kemampuan berbahasa yang kaitannya dengan pelafalan yang tepat dalam berbahasa Inggris tersebut untuk berpikir simbolik dengan mengenal lambang bilangan 1-10. Dengan sendirinya anak akan memulai dan juga mengulang pelafalan dalam berbahasa Inggris dengan tepat walaupun perlu adanya bimbingan secara terus menerus oleh pendidik. Dalam hal ini, setiap pendidik menginginkan kegiatan atau proses pembelajaran harus menyenangkan sehingga anak usia dini merasa nyaman untuk belajar di sekolah, salah satu yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran atau yang menunjang kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Slameto, 1995:35). Media selain sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran, media juga dijadikan sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, dan menjaga perhatian siswa selama pelajaran berlangsung (Slameto, 1995:33).

Metode Penelitian

Model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*, (ADDIE) muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu yang menjadi pedoman dalam membangun pedoman dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis



untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 Anak Usia Dini yang dibuat oleh Permendikbud No. 137 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan bahasa Anak usia dini dianalisis dalam standar nasional pendidikan anak usia dini No. 137 yang memuat tentang STPPA. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran pohon angka, serta harus memperhatikan karakteristik setiap anak. Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media pembelajaran pohon angka dalam pembelajaran, untuk analisis tersebut peneliti menggunakan K-I (3) yang memuat tentang keterampilan pengetahuan dan KD 3 yang memuat tentang pengetahuan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian pengembangan media pohon angka untuk aspek kemampuan berbahasa anak usia dini ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap yaitu, (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Berikut penjelasan tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan media pohon angka untuk aspek kemampuan berbahasa anak usia dini dalam pada tema "Tanaman" untuk anak usia dini kelompok B di TKK Negeri Bunga Bangsa Tude, Kabupaten Ngada. Pada dasarnya materi-materi yang terdapat dalam



pengembangan media pohon angka ini dibuat sepraktis mungkin sesuai perkembangan anak usai dini. Pada tahap analisis dibagi menjadi 3 tahap yaitu analisis kebutuhan siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran pohon angka, serta harus memperhatikan karakteristik setiap anak. Analisis kompetensi dan Analisis kurikulum menghasilkan model rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. Rpph dibuat dengan pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang memuat makna secara operasional sehingga peneliti dapat secara langsung menilai kemampuan anak sesuai dengan pencapaian anak tersebut.

Dari hasil analisis-analisis di atas peneliti menemukan harapan agar dengan menggunakan kurikulum anak usia dini khususnya pada aspek bahasa, perkembangan kebutuhan dan karakteristik setiap anak, dan penggunaan kompetensi inti (KI-3) dan kompetensi dasar yang dipilih. Pada tahap desain peneliti merancang media dengan rancangan awal adalah ranting kayu.

Pada tahap pengembangan peneliti menyediakan media yang sudah jadi dan sudah divalidasi oleh ahli media, ahli materi/konten, dan ahli desain. Pada tahap implementasi peneliti menerapkan media yang sudah divalidasi kepada siswa pengguna media. Pada tahap evaluasi peneliti mengevaluasi hasil dari setiap komentar ataupun saran dari para ahli.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini ada dua bagian penting yang dibahas yaitu pembahasan mengenai masing masing kriteria dari uji para ahli serta bagian utama dalam produk media pohon angka. Pada uji ahli media diperoleh



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
Volume 5 no 2 Desember 2019**

kriteria "valid" dengan nilai 76% yaitu dengan skor rata-rata media pohon angka 76. Ahli media memberikan poin 5 untuk 1 butir instrumen yang ada dan 14 instrumen dengan memberi poin 4. Poin 5 merupakan poin tertinggi untuk tiap butir instrumen, ini berarti desain pohon angka yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi setiap poin instrumen yang ada. Ahli media juga memberikan beberapa saran dan atau masukan untuk memperhatikan mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran. Keputusan ahli media terhadap desain produk pohon angka ini adalah "layak untuk diuji cobakan dengan revisi". Hal ini yang menjadi catatan khusus untuk peneliti agar melakukan perbaikan terhadap media pohon angka. Ahli media menyarankan agar peneliti memperhatikan aspek ekonomis, kepraktisan dan ketahanan penggunaan media pohon angka.

Pada uji ahli desain diperoleh kriteria "valid" dengan nilai 80% yaitu dengan skor rata-rata desain pohon angka 80. Ahli desain memberikan poin 5 untuk 1 butir instrumen yang ada dan 14 instrumen dengan memberi poin 4. Poin 5 merupakan poin tertinggi untuk tiap butir instrumen, ini berarti desain pohon angka yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi setiap poin instrumen yang ada. Ahli desain juga memberikan beberapa saran dan atau masukan untuk memperhatikan mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran. Keputusan ahli desain terhadap desain produk pohon angka ini adalah "layak untuk diuji cobakan dengan revisi".

Berdasarkan pada uji ahli materi/konten didapatkan bahwa kriteria konten pohon angka berada pada kriteria "sangat valid" dengan nilai 93% yaitu dengan skor rata-rata dari ahli konten 93 pada 12 butir instrumen yang ada yaitu dengan poin 5. Poin 5 menunjukkan poin tertinggi, ini berarti konten pada media pohon angka sependapat dengan apa yang dikehendaki oleh ahli



konten dan dibuat sesuai dengan instrumen tersebut. Ahli konten memberikan saran bahwa pohon angka perlu dipertahankan dan tingkatkan terus kreatifitasnya karena telah diuraikan secara terperinci. Keputusan ahli konten terhadap materi pohon angka ini yaitu "layak diuji coba tanpa revisi".

Pengembangan media pohon angka ini tersusun dalam lima bagian utama yaitu : 1) Tujuan pembelajaran, 2) proses kegiatan 3), Tugas –tugas dan langkah kerja atau Panduan penggunaan media 4) Apa saja yang dipelajari pada tiap sub tema dan sub-sub tema, 5) Kegiatan pembelajaran.

Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing bagian yang terdapat dalam media pohon angka yang telah dikembangkan. 1) Tujuan pembelajaran: pada bagian ini memuat tujuan pembelajaran yang memberi gambaran kepada pengguna media untuk memahami tujuan dari media pohon angka ini sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memungkinkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud; 2) Panduan penggunaan media pohon angka: panduan penggunaan media pohon angka, menjelaskan kepada guru dan anak agar anak mendapat gambaran yang jelas dan rinci mengenai proses pelaksanaan dan pengerjaan tugas-tugas yang dimaksud dalam media pohon angka; 3) Apa saja yang dipelajari pada tiap sub tema: pada setiap sub tema yang dibuat ini berisi tentang kegiatan pembelajaran dan kompetensi yang dikembangkan terutama pada pengembangan kemampuan berbahasa anak dalam mengenal macam-macam tanaman, pelafalan kata asing dan menghitung jumlah buah yang ada pada pohon angka (1-10) menggunakan pelafalan bahasa Inggris; 4) Kegiatan pembelajaran: Kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai aktivitas. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas melatih anak agar mampu melafalkan kata asing atau menggunakan bahasa Inggris dengan baik dan benar dalam



membilang angka 1-10. Diantaranya mengajak anak untuk mengamati, menanya, mengkomunikasikan, menalar dan menginformasikan aktivitas ini muncul di hampir setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan berbahasa anak dalam kaitannya dengan pelafalan.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu juga dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, ini karena media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar (Rahman, 2013: 169). Berdasarkan respon anak terhadap media pohon angka yang dikembangkan ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan keterampilan berbahasa yang juga mampu merangsang kemampuan berpikir anak (kognitif).

Dengan demikian pengembangan media pohon angka ini mampu mengoptimalkan semangat anak dalam menikmati proses belajar sambil bermain anak dengan terus meningkatkan kompetensi anak dan belajar tetap menjadi aktifitas yang menyenangkan bagi anak.

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil pengembangan media pohon angka dari berbagai bagian diantaranya adalah Cover, Panduan penggunaan media pohon angka, RPPH yang tercantum (Tema, sub tema, sub-sub tema), bahan ajar yang bermuatan media pembelajaran pohon angka ini kemudian dilakukan uji coba kepada ahli materi/konten, ahli desain



pembelajaran, ahli media dan siswa sebagai pengguna produk. Media pohon angka ini kemudian dilakukan uji coba kepada ahli konten, ahli desain pembelajaran, ahli multimedia, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner, dapat dikategorikan bahwa kualitas media pohon angka pada kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli konten ada pada kategori "Sangat Valid", dengan nilai 93% kualitas media pohon angka berdasarkan uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori "Valid", dengan nilai 80% kualitas media pohon angka hasil uji coba ahli multimedia ada pada kategori "Valid", dengan nilai 76% dan media pohon angka pada kelayakan isi berdasarkan uji coba perorangan ada pada kategori "Sangat Valid", dengan nilai 95% kualitas media pohon angka berdasarkan uji coba kelompok kecil ada pada kategori "Sangat Valid". Dengan nilai 98%. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji coba media pohon angka oleh ahli materi/konten, ahli desain, ahli media, dan siswa sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Dwi. (2007). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Pada anak kelompok B di TKK Bener Yogyakarta
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Hurlock. (2008). *Perkembangan anak jilid 1 dan 2*. Jakarta: penerbit Erlangga
- Montessori. (1978). *Pandangan para tokoh tentang pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Montessori. (2008). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar



**JURNAL EDUKASI ANAK USIA DINI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
Volume 5 no 2 Desember 2019**

- Noge, Maria Desidaria. (2019). Pengaruh metode crossword puzzle berbasis media realia terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris siswa kelas IV sekolah dasar di gugus II kecamatan jerebuu. *Ejurnal IMEDTECH* Vol. 3, No. 1, Special Issue, Januari 2019
- Ngura, E.T. (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*. 5(1),6-14
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014*
- Rahim. 2009. *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Bandung: Pendidikan Tinggi
- Slameto. (1995). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gitmedia Press