

Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Wayang Papercraft di TK Merpati Simpang Sungai Rengas

Sinta Nia Meylinda^{1*}, Uswatul Hasni², Haryanto³

¹⁻³ Universitas Jambi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sintaniameylinda@gmail.com

Abstract: Early childhood (0–6 years) is a critical period in human development, often referred to as the golden age, during which all aspects of development, including language and vocabulary, grow rapidly. However, based on preliminary observations at TK Merpati, Simpang Sungai Rengas District, the vocabulary skills of children aged 4–5 years were still relatively low. This study aimed to examine the effectiveness of papercraft puppet media in improving the vocabulary skills of children aged 4–5 years at TK Merpati, Simpang Sungai Rengas District. The research employed a classroom action research design conducted in three cycles. The subjects consisted of 17 children aged 4–5 years. Data were collected through observation sheets, and data analysis was carried out by comparing the percentage of children's vocabulary achievement before and after the implementation of the papercraft puppet media in each cycle. The results indicated a significant improvement in children's vocabulary skills. In the pre-action stage, children's achievement was categorized as Not Yet Developed (NYD) with a percentage of 30%. In Cycle I, the percentage increased to 50% (Beginning to Develop). In Cycle II, it further improved to 76% (Developed as Expected). In Cycle III, the results reached 95% (Very Well Developed). These findings demonstrate that papercraft puppet media is effective in enhancing vocabulary development in early childhood.

Keywords: Early Childhood; Language Development; Merpati Kindergarten; Papercraft Puppets; Vocabulary.

Abstrak: Masa anak usia dini (0-6 tahun) merupakan periode emas (golden age) dalam perkembangan manusia, karena pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan bahasa dan kosakata, berkembang sangat pesat. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di TK Merpati Kecamatan Simpang Sungai Rengas, ditemukan bahwa kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media wayang papercraft dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun di TK Merpati Kecamatan Simpang Sungai Rengas. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian berjumlah 17 orang anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, sedangkan analisis data dilakukan dengan membandingkan persentase capaian kemampuan kosakata anak pada tahap pra-tindakan dan setiap siklus tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan kosakata anak. Pada tahap pra-tindakan, kemampuan anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 30%. Pada siklus I meningkat hingga 50% (Mulai Berkembang), siklus II mencapai 76% (Berkembang Sesuai Harapan), dan pada siklus III meningkat hingga 95% (Berkembang Sangat Baik). Dengan demikian, media wayang papercraft terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Kosakata; Perkembangan Bahasa; TK Merpati; Wayang Papercraft.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas individu dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pengembangan potensi, pembentukan karakter, serta internalisasi nilai-nilai sosial dan budaya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa (Sujana, 2019). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara terencana dan berkelanjutan sejak usia dini sebagai fondasi utama perkembangan individu.

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, yaitu fase perkembangan yang dikenal sebagai *golden age*. Pada fase ini, seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, maupun fisik-motorik, berkembang secara pesat dan sensitif terhadap berbagai stimulasi lingkungan (Pratiwi, 2017). Stimulasi yang tepat pada masa ini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap keberhasilan belajar dan perkembangan anak pada tahap pendidikan selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran sentral pada masa anak usia dini adalah perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca awal, dan menulis awal. Di antara komponen tersebut, penguasaan kosakata merupakan fondasi utama yang menentukan kualitas keterampilan berbahasa anak. Rozana et al. (2020) menyatakan bahwa kosakata berperan penting dalam menunjang kemampuan anak untuk memahami informasi, mengekspresikan ide, serta berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosialnya. Anak yang memiliki kosakata yang memadai cenderung lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan lebih mudah mengikuti proses pembelajaran.

Keterampilan bahasa, yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, menjadi dasar yang harus dimiliki untuk dapat berkomunikasi secara efektif. Bahasa, dalam hal ini, berfungsi sebagai sarana utama untuk menyampaikan pemikiran, perasaan, dan makna kepada orang lain, yang pada gilirannya memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang kata-kata serta kalimat yang digunakan dalam komunikasi lisan maupun tulisan. Melalui pemahaman ini, anak tidak hanya belajar mengenai arti kata, tetapi juga mengenal hubungan yang ada antara bahasa lisan dan tulisan, yang sangat penting dalam membangun kemampuan berbahasa mereka secara menyeluruh (Hasni, 2025).

Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat menimbulkan berbagai hambatan dalam perkembangan anak. Anak dengan kemampuan kosakata yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami instruksi guru, mengungkapkan pendapat, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jika kondisi ini berlangsung secara berkelanjutan tanpa penanganan yang tepat, maka dapat berdampak pada rendahnya kesiapan belajar anak dan berpotensi menghambat perkembangan akademik serta sosial di masa mendatang (Hamzah, 2020). Oleh karena itu, pengembangan kemampuan kosakata pada anak usia dini perlu mendapat perhatian serius melalui perencanaan pembelajaran yang tepat.

Pada usia 4–5 tahun, anak berada pada tahap perkembangan bahasa yang ditandai dengan peningkatan kemampuan berbicara secara lisan, penggunaan kalimat sederhana, serta penambahan kosakata baru secara signifikan. Lestariningsih (2021) menjelaskan bahwa pada usia ini anak mulai mampu menyerap makna kata baru melalui proses mendengarkan, meniru, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan tersebut akan optimal apabila anak memperoleh stimulasi yang tepat, baik dari orang tua di rumah maupun dari guru di lingkungan sekolah. Guru memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran kosakata pada anak usia dini belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Merpati Kecamatan Simpang Sungai Rengas, ditemukan bahwa kemampuan kosakata anak usia 4–5 tahun masih tergolong rendah. Anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, kurang berani mengungkapkan pendapat, serta mengalami kesulitan ketika diminta untuk bercerita atau menjelaskan kembali isi cerita di depan kelas. Dalam situasi tertentu, guru harus memberikan stimulus tambahan agar anak mau berbicara, yang menunjukkan bahwa kemampuan kosakata anak belum berkembang secara maksimal.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan guru cenderung kurang bervariasi dan belum sepenuhnya menarik minat anak, seperti penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) bergambar secara berulang. Akibatnya, anak mudah merasa bosan, kurang fokus, dan tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui bermain dan pengalaman konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik, visual, dan interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu anak memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini adalah media wayang papercraft. Media wayang papercraft merupakan media visual berbentuk tokoh yang dibuat dari kertas dan dirancang secara menarik, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu bercerita dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Wayang sebagai media cerita memiliki nilai edukatif karena mengandung unsur kehidupan sosial, karakter, serta pesan moral yang dapat dipahami anak secara kontekstual.

Media wayang papercraft memiliki beberapa kelebihan, antara lain bersifat konkret, menarik perhatian anak, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong interaksi dua arah antara guru dan anak. Melalui kegiatan bercerita menggunakan wayang papercraft, anak didorong untuk mendengarkan, menyebutkan kosakata baru, menirukan ucapan, serta mengungkapkan pendapat secara sederhana. Kondisi ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif dan bermakna, sehingga dapat berdampak pada peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Putra et al. (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis wayang mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media wayang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Salamah, 2017; Suswandari, 2019). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media wayang papercraft tiga dimensi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pendidikan anak usia dini di daerah.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan di TK Merpati Simpang Sungai Rengas pada anak berusia 4-5 tahun. Rentang waktu pelaksanaan penelitian yang akan peneliti lakukan selama 4 bulan. Menurut Muslich dalam Maknun (2020), penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus dilakukan secara berkesinambungan hingga diperoleh peningkatan kemampuan kosakata anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Subjek penelitian yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa yang berusia 4-5 tahun pada TK Merpati Simpang Sungai Rengas. Alasan peneliti mengambil subjek tersebut dikarenakan pada saat peneliti melakukan observasi, ditemukan permasalahan mengenai kosakata anak dalam berbicara masih belum berkembang dengan baik. Data di dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan data kualitatif (berupa teks atau narasi) yang digunakan berupa hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dan hasil pengamatan

performansi guru, serta menggunakan data kuantitatif seperti hasil belajar yang bersifat sebagai data pendukung berupa hasil dari tes formatif siswa (Habibah, 2015).

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting karena tanpa data, penelitian tidak akan mencapai tujuannya. Ada berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti khususnya di bidang PTK, seperti teknik observasi, soal, survei, catatan lapangan, catatan harian, peta, dan lain-lain.

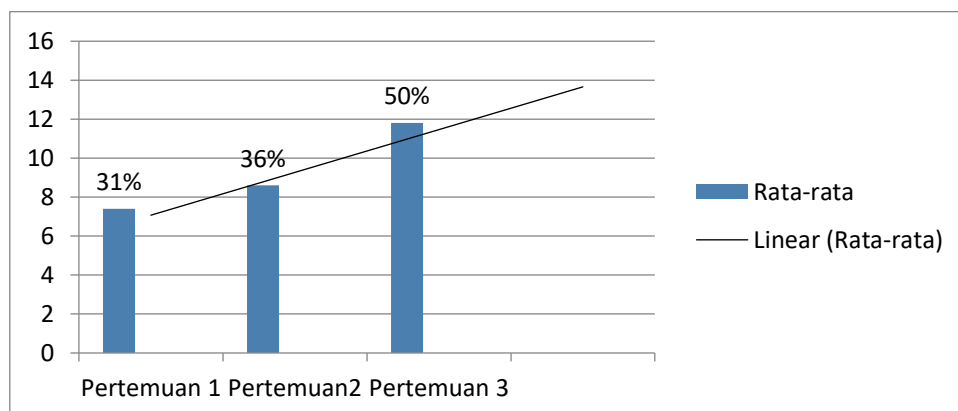
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada Siklus I, diketahui bahwa peningkatan kemampuan kosakata anak kelompok A TK Merpati Simpang Sungai Rengas belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari capaian rata-rata yang masih berada pada kategori rendah. Dengan demikian, diperlukan tindak lanjut pada siklus berikutnya untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Tindakan yang akan dilakukan pada Siklus II difokuskan pada upaya untuk lebih melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Cerita yang dibawakan melalui media wayang papercraft akan disusun dengan alur yang lebih sederhana, bersifat interaktif, serta diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan langsung. Strategi ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif anak, meningkatkan perhatian, serta membantu mereka dalam mengingat dan menyebutkan kosakata dengan lebih lancar.

Perbandingan perolehan persentase kemampuan kosakata mulai dari Siklus I pertemuan 1, Siklus I pertemuan 2, hingga Siklus I pertemuan 3, berikut disajikan dalam bentuk diagram pada Gambar 4.1 berikut:



Gambar 1 Perbandingan rata-rata skor keimampuan kosakata anak siklus I.

Berdasarkan diagram batang perbandingan rata-rata skor kemampuan kosakata anak pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan secara bertahap dari pertemuan ke pertemuan. Pada

Pertemuan 1, rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 7,41 atau setara dengan 31% dari skor ideal. Capaian ini menunjukkan bahwa kemampuan kosakata anak masih berada pada kategori rendah. Pada Pertemuan 2, rata-rata skor meningkat menjadi 8,59 atau 36%. Meskipun peningkatan yang terjadi relatif kecil, namun hal ini menunjukkan adanya progres positif.

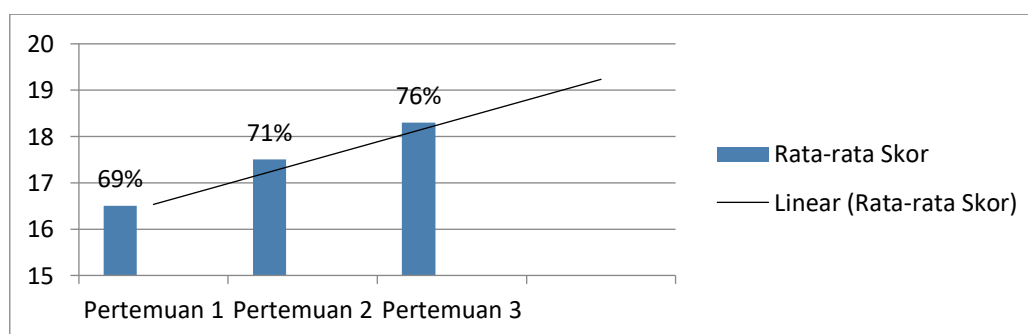
Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada Pertemuan 3, di mana rata-rata skor anak mencapai 11,8 atau 50%. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media wayang papercraft mulai memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan kosakata anak. Namun, capaian tersebut masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan tindakan pada Siklus I belum sepenuhnya berhasil meningkatkan kemampuan kosakata anak secara optimal. Dengan demikian, hasil analisis diagram ini memperkuat perlunya refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus II merupakan tindakan lanjutan dari Siklus I dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak agar lebih baik dari siklus sebelumnya. Siklus II ini terdiri dari 3 pertemuan.

Pada pertemuan ketiga Siklus II, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan media wayang papercraft telah menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan terhadap kemampuan kosakata anak. Hasil rata-rata yang diperoleh sebesar 76% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), menandakan bahwa sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan kosakata dengan lancar, memahami makna kata, serta menggunakannya dalam konteks diskusi. Bahkan, satu anak yaitu Nazwa berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 83%, yang menjadi indikator bahwa media pembelajaran ini sangat efektif jika diterapkan dengan strategi yang tepat.

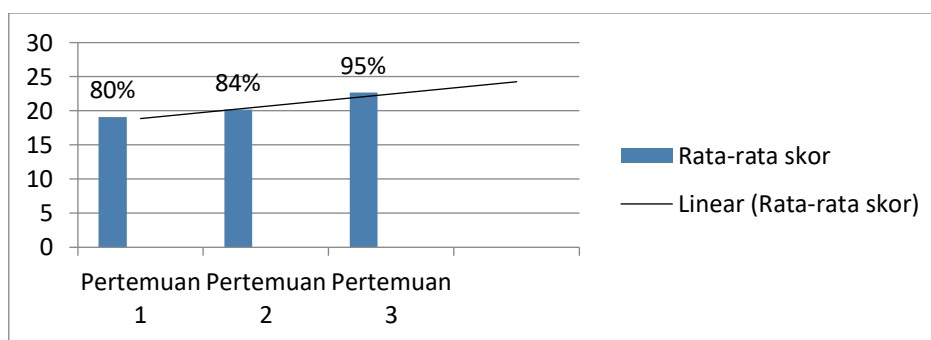
Perbandingan perolehan persentase kemampuan kosakata pada Siklus II peneliti sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut (Gambar 2):



Gambar 2 Perbandingan rata-rata skor pada siklus III.

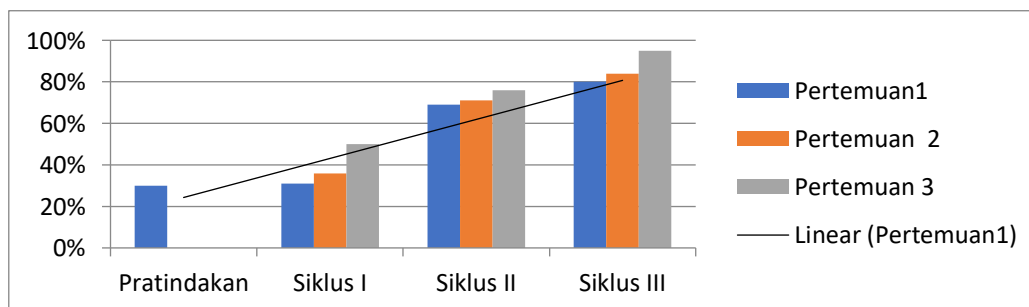
Siklus III

Siklus III merupakan tindakan lanjutan dari siklus II dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak agar lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus III pertemuan 3, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media wayang papercraft telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan kosakata anak keilompok A di TK Meirpati Simpang Sungai Reingas. Anak tidak hanya mampu menyebutkan kosakata baru, tetapi juga berani menggunakannya dalam konteks cerita dan diskusi. Kegiatan yang interaktif, sederhana, dan disertai keterlibatan aktif anak terbukti efektif mendorong partisipasi mereka. Perbandingan perolehan persentase kemampuan kosakata pada siklus II peneliti sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut 3:



Gambar 3 Perbandingan rata-rata skor siklus III.

Sebagai perbandingan peningkatan skor kosakata anak, maka disajikan diagram perbandingan capaian skor kosakata sebagai berikut:



Gambar 4 Perbandingan Rata-rata Pra Siklus, Siklus I, II dan III.

PEMBAHASAN

Melalui penerapan kegiatan dengan media wayang papercraft, terjadi peningkatan yang konsisten dan signifikan terhadap kemampuan kosakata anak. Anak yang awalnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB) di tahap pra-tindakan, secara bertahap mengalami perkembangan hingga akhirnya mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Siklus III pertemuan 3. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang papercraft efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Melati Simping Sungai Rengas dari pra-tindakan hingga Siklus III pertemuan 3. Pada tahap pra-tindakan, capaian anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 30%. Pada Siklus I, terjadi peningkatan bertahap dari 31%, 36%, hingga 50% yang masuk kategori Mulai Berkembang (MB). Selanjutnya, pada Siklus II, perkembangan semakin baik dengan capaian 69%, 71%, dan 76% yang menunjukkan anak mulai berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada Siklus III, hasil terus meningkat dari 80% dan 84% (kategori BSH) hingga mencapai 95% pada pertemuan terakhir, yang menunjukkan anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penggunaan media wayang papercraft dalam pembelajaran bahasa anak usia dini memiliki landasan teoritis yang kuat dalam literatur perkembangan bahasa. Media boneka atau wayang ketika digunakan dalam konteks bercerita dapat memperkuat kemampuan ekspresi verbal anak melalui praktik dramatik (*dramatic play*) sehingga kosakata baru menjadi lebih bermakna dalam konteks interaksi nyata (Rounds, 2019). Selain itu, dalam teori konstruktivis Vygotsky, pembelajaran yang dipenuhi interaksi sosial dan *scaffolding* akan membantu anak menginternalisasi bahasa baru. Dalam konteks wayang papercraft, guru atau peneliti dapat memberikan bantuan (*scaffolding*) melalui model penyebutan kosakata, pertanyaan terbimbing, dan dialog bersama anak.

Media visual dan kinestetik pada wayang papercraft juga memiliki peran penting dalam memperkuat ingatan kosakata. Penelitian (Karaolis, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan wayang (*puppets*) dalam konteks bermain atau bercerita tidak hanya membantu anak memperluas kosakata, tetapi juga memperkuat keterampilan literasi karena anak “bermain kata dan suara” (*expand vocabulary and pragmatic language use*) melalui interaksi fisik dengan boneka. Wayang papercraft mampu meningkatkan kemampuan kosakata anak karena menggabungkan unsur visual, motorik, dan bahasa dalam satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Melalui media ini, anak tidak hanya melihat gambar tokoh wayang dalam bentuk tiga dimensi, tetapi juga mendengarkan cerita, menirukan ucapan tokoh, dan berbicara secara aktif saat bermain peran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui tiga siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa media wayang papercraft terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 4–5 tahun di TK Merpati Simping Sungai Rengas. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase capaian perkembangan kosakata anak yang signifikan, mulai dari

kondisi pratindakan sebesar 30% (Belum Berkembang), meningkat pada Siklus I (hingga 50%), Siklus II (hingga 76%), dan mencapai puncaknya pada Siklus III pertemuan terakhir dengan capaian 95% (Berkembang Sangat Baik). Penggunaan media ini terbukti memberikan pengalaman belajar yang alami melalui interaksi langsung, ekspresi verbal, dan permainan peran yang menarik bagi anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). *Konsep dasar bahasa Indonesia*. Bumi Aksara.
- Firman, A. D., Hastuti, H. B. P., Sukmawati, N. F. N., & Rahmawati, N. F. N. (2019). Analisis hubungan penguasaan kosakata dan kemampuan memahami unsur intrinsik cerpen siswa SMP di Kota Kendari. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 8(1), 123–142.
- Hamzah, A. (2020). *Metode penelitian studi kasus: Single case, multicase, multisite*. Literasi Nusantara.
- Hibana, H., & Susilo, S. (2021). Kompetensi digital guru dalam upaya meningkatkan capaian pendidikan anak usia dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 607–615.
- Karaolis, O. (2023). Being with a puppet: Literacy through experiencing puppetry and drama with young children. *Education Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030291>
- Lestariningsih, M. D. (2021). *Pengembangan media wayang papercraft untuk menambah penguasaan kosakata anak kelompok B* [Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha].
- Nurhaliza, A., & Fauziah, S. P. (2021). Menumbuhkan karakter cinta tanah air pada pendidikan anak usia dini melalui pembuatan dan pementasan wayang kertas. *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(2), 183–192.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen*, 1(1), 135–147.
- Putra, A. T., Handarini, D. M., & Ramli, M. (2019). Media wayang golek untuk menumbuhkan kesadaran menyelesaikan konflik secara konstruktif bagi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1478–1484.
- Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan kognitif anak usia dini (teori dan praktik)*. Edu Publisher.
- Salamah, E. R. (2017). Penggunaan media wayang pada pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 12(2).
- Sari, D. P., & Widiastuti, E. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap peningkatan kosakata anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–60.

- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Tahir, R., & Saleh, M. A. (2024). Peran multimedia dalam pengembangan kosakata pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(3), 150–165.
- Zuziah, E. F., Indryani, I., & Hasni, U. (2025). Pengembangan media pembelajaran big book dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Kelurahan Mendalo Darat. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, 6(2), 306–315.