

Pengembangan Media Wayang Zootopia untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini

Siti Fatimah dan Erik Wahyudin

¹Mahasiswa Fakultas Pendidikan, Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan

²Universitas Muhammadiyah Kuningan

¹Contributor Email: 214223010@mhs.upmk.ac.id

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of Zootopia Wayang media in improving the listening skills of 5-6-year-old children at Al Misbah Kindergarten. Listening skills are an important foundation in language development, but many children still experience difficulties due to the lack of interesting learning media. This study used the R&D model with the ADDIE approach. The media was developed using animal characters made of plywood, painted with bright colours, and equipped with a safe moving stick. The results of expert validation showed that this media was very feasible to use (average feasibility >84%). The effectiveness test with a one-group pretest-posttest design on 20 children showed an increase in the average score from 20.35 to 34.05. The results of the Wilcoxon test showed a significant difference ($p = 0.000$), with an N-Gain of 0.7003 (high category). In conclusion, Zootopia Wayang media is effective and feasible to use as a learning innovation to improve the listening skills of early childhood.

Keywords: ADDIE, Early Childhood, Learning Media, Listening Skills, Puppet, Zootopia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media Wayang Zootopia dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun di TK Al Misbah. Keterampilan menyimak merupakan dasar penting dalam perkembangan bahasa, namun masih banyak anak mengalami kesulitan akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan model R&D dengan pendekatan ADDIE. Media dikembangkan menggunakan karakter hewan dari triplek, dicat dengan warna cerah, dan dilengkapi tongkat penggerak yang aman. Hasil validasi ahli menunjukkan media ini sangat layak digunakan (rata-rata kelayakan >84%). Uji efektivitas dengan desain one group pretest-posttest pada 20 anak menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 20,35 menjadi 34,05. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,000$), dengan N-Gain 0,7003 (kategori tinggi). Kesimpulannya, media Wayang Zootopia efektif dan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini.

Kata kunci: ADDIE, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Keterampilan Menyimak, Wayang, Zootopia

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan dasar anak (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Pendidikan Indonesia, 2003). Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah keterampilan berbahasa, yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak merupakan keterampilan dasar yang berperan besar dalam membentuk komunikasi efektif dan pemahaman terhadap informasi (Tarigan, 2015; Iskandar Wassid, 2011).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak anak usia dini masih sering diabaikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru, minimnya media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak, serta rendahnya interaksi verbal antara guru dan anak menjadi beberapa faktor yang menyebabkan kurang optimalnya kemampuan menyimak anak (Fachriza, 2020). Untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Salah satu media yang potensial adalah media wayang. Wayang sebagai seni tradisional Indonesia tidak hanya mengandung nilai estetika, tetapi juga sarat akan pesan moral, budaya, dan edukatif (Mukhlisin, 2021; Setiawan, 2024). Dalam pembelajaran anak usia dini, media wayang dapat menjembatani dunia imajinatif anak dengan pengalaman konkret melalui cerita dan tokoh-tokoh menarik (Lestariningsih & Parmiti, 2021)

Wayang Zootopia dikembangkan dengan mengadaptasi karakter hewan modern yang dikenal anak-anak, seperti singa, kelinci, monyet, dan kambing. Karakter-karakter ini digambarkan dengan visual yang menarik dan warna cerah, disertai cerita pendek yang mendidik, menghibur, dan mudah dipahami (Mailani dkk., 2022). Media ini dibuat dari bahan triplek aman dengan desain ergonomis yang sesuai untuk anak usia dini. Diharapkan dengan menggunakan Wayang Zootopia, anak

dapat lebih fokus menyimak cerita, menangkap pesan, serta merespons isi cerita secara aktif.

Penggunaan media berbasis budaya seperti wayang juga sejalan dengan pendekatan konstruktivis dan sosiokultural dalam pendidikan. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan alat bantu kultural seperti media wayang dalam membentuk kemampuan kognitif dan bahasa anak (Etnawati, 2022). Sementara Piaget menekankan bahwa pengalaman konkret sangat penting dalam proses pembelajaran anak (Kholilullah, Hamdan, 2020). Media Wayang *Zootopia* mengintegrasikan kedua prinsip ini dalam praktiknya.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media Wayang *Zootopia* dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun di TK Al Misbah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berbasis budaya.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memberikan kerangka sistematis dan bertahap dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Seels & Richey dalam Guslinda, 2018).

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun yang bersekolah di TK Al Misbah Cibulan Cidahu. Penelitian ini melibatkan 15 anak pada tahap uji coba skala kecil dan 20 anak pada tahap uji coba skala besar. Selain itu, ahli media, ahli materi, dan praktisi PAUD juga dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan (Shofia & Dadan, 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes keterampilan menyimak. Observasi dilakukan untuk melihat keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media Wayang *Zootopia*. Wawancara ditujukan kepada guru dan kepala sekolah untuk mengetahui kebutuhan dan persepsi terhadap media pembelajaran yang digunakan. Tes keterampilan menyimak dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test. Selain itu, dilakukan validasi media oleh para ahli menggunakan angket (Suci, 2023).

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator perkembangan menyimak anak usia dini sesuai dengan Permendikbud No. 137 2014, serta teori keterampilan berbahasa reseptif. Instrumen tersebut meliputi lembar observasi, kisi-kisi soal, butir soal keterampilan menyimak, serta lembar validasi untuk ahli media dan materi.

Data dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data hasil tes. Karena data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, digunakan analisis *N-Gain* untuk mengukur peningkatan keterampilan menyimak anak setelah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wayang *Zootopia* mampu meningkatkan keterampilan menyimak secara signifikan (Mustiningtyas dkk., 2022; Ismail dkk., 2023).

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa wayang *Zootopia* serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun. Pengembangan media mengacu pada model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Hasil

Hasil analisis penulis melalui observasi dan wawancara dengan guru di TK Al Misbah mengungkapkan adanya kebutuhan mendesak terhadap media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses menyimak. Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, dirancang media pembelajaran berbentuk tokoh-tokoh hewan (singa, kelinci, lebah, kura-kura, kambing, dan monyet) yang terbuat dari bahan triplek, dicat dengan cat non-toksik, serta dilengkapi tongkat pegangan agar mudah digunakan. Media ini memiliki keunggulan pada aspek visual yang menarik, karakter hewan yang dekat dan familiar dengan pengalaman anak, serta dukungan narasi cerita yang dapat memperkaya proses pembelajaran.

Uji coba terbatas dilaksanakan dengan menggunakan desain eksperimen kuantitatif one-group pretest-posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa keterampilan menyimak anak sebelum penggunaan media berada pada kategori rendah dengan rata-rata nilai 20,35. Setelah penerapan media Wayang Zootopia, nilai posttest mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata 34,05. Untuk menguji perbedaan tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, di mana data pretest berdistribusi normal ($p = 0,287$), sementara data posttest tidak berdistribusi normal ($p = 0,000$). Berdasarkan hasil tersebut, digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selanjutnya, analisis menggunakan rumus N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7003 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga media Wayang Zootopia dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak.

Peningkatan keterampilan menyimak anak setelah penggunaan media Wayang Zootopia menunjukkan bahwa media visual-audio yang menarik, familiar, dan kontekstual mampu memperkuat konsentrasi

serta pemahaman anak. Tokoh-tokoh hewan yang digunakan dalam wayang memudahkan anak untuk mengaitkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari, sehingga mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses menyimak. Narasi yang dikombinasikan dengan gerakan visual wayang juga membantu anak memproses informasi melalui berbagai jalur indera (multisensori), yang terbukti efektif untuk meningkatkan daya ingat dan atensi pada anak usia dini.

Selain mendukung keterampilan kognitif dalam menyimak, Wayang Zootopia juga memiliki kontribusi pada aspek sosial-emosional. Anak belajar mengenali dan memahami emosi melalui karakter hewan yang ditampilkan, misalnya ekspresi berani, takut, atau gembira, yang kemudian membantu mereka dalam mengidentifikasi serta mengelola emosi diri sendiri. Aktivitas diskusi dan bermain peran dengan tokoh wayang melatih anak untuk bekerja sama, bergiliran berbicara, dan menunjukkan empati terhadap teman. Dengan demikian, efektivitas media ini tidak hanya terletak pada peningkatan skor keterampilan menyimak secara kuantitatif, tetapi juga pada penguatan regulasi emosi dan interaksi sosial anak dalam konteks pembelajaran di kelas.

Jadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji coba media pembelajaran Wayang Zootopia terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak, dengan nilai N-Gain sebesar 0,7003 pada kategori tinggi, sekaligus memberikan kontribusi terhadap penguatan aspek sosial emosional. Dengan demikian, dapat disimpulkan sementara bahwa perbaikan lingkungan belajar dan inovasi media pembelajaran kontekstual memiliki peran penting dalam mendorong transformasi sosial emosional anak usia dini.

2. Pembahasan

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta praktisi (guru PAUD), dan diperoleh skor kelayakan sebesar 84% dari ahli media dan materi, serta 86% dari praktisi (Shofia & Dadan, 2021) Ini menunjukkan bahwa media Wayang Zootopia sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut kategori N-Gain yang

dirumuskan oleh Hake, nilai tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan keterampilan menyimak setelah menggunakan media tergolong tinggi (Mustiningtyas dkk., 2022).

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran inovatif berbentuk Wayang Zootopia untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Hamidah, Siwiyanti, 2020).

Hasil ini memperkuat pernyataan Iskandar Wassid (2011) bahwa keterampilan menyimak bukan hanya sekadar mendengarkan bunyi lisan, melainkan melibatkan pemahaman, perhatian, dan interpretasi terhadap makna ujaran. Media Wayang Zootopia memfasilitasi keterlibatan aktif anak dalam proses mendengarkan, menafsirkan, dan merespons cerita. Selain itu, desain yang kontekstual dan visual menarik meningkatkan perhatian serta motivasi anak dalam menyimak (Guslinda, 2018). Temuan ini memperkuat pendapat Tarigan (2015), yang menyatakan bahwa menyimak merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa yang melibatkan proses aktif menerima, memahami, dan menafsirkan lambang-lambang lisan secara bermakna.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Lestariningsih & Parmiti (2021) yang menyatakan bahwa media wayang dapat memperkaya kosakata anak, memperbaiki struktur bahasa lisan, serta mendorong kemampuan menyimak melalui cerita yang menarik. Dengan demikian, media Wayang Zootopia tidak hanya layak dan menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak sebagai salah satu aspek utama dalam perkembangan bahasa anak usia dini (Suci, 2023; Hamidah & Siwiyanti, 2020).

Hal ini menunjukkan peningkatan keterampilan menyimak yang nyata (Fachriza, 2020). Penggunaan Wayang Zootopia sebagai media pembelajaran berperan penting dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan komunikatif. Anak-anak terlibat langsung

dalam proses mendengarkan cerita, memperhatikan tokoh, dan merespons alur dengan penuh perhatian. Menurut Guslinda (2018), media visual dan konkret seperti wayang dapat menstimulasi minat belajar dan memudahkan pemahaman anak terhadap pesan-pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh teori Dale tentang "Kerucut Pengalaman", yang menyatakan bahwa pengalaman langsung dan konkret lebih mudah dipahami oleh anak dibandingkan informasi yang abstrak.

Selain sebagai alat bantu visual, media Wayang Zootopia juga memperkuat pendekatan pembelajaran tematik integratif, di mana keterampilan berbahasa khususnya menyimak dikembangkan secara holistik bersama dengan aspek sosial-emosional dan moral anak. Tokoh-tokoh hewan dalam cerita tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga menyisipkan pesan moral yang memperkuat nilai karakter seperti empati, kerjasama, dan kejujuran (Setiawan, 2024). Ini sesuai dengan fungsi edukatif dari pertunjukan wayang yang telah lama dikenal dalam tradisi budaya Indonesia, yaitu sebagai media komunikasi, hiburan, dan penyampaian nilai (Mukhlisin, 2021).

Dari perspektif psikologis, media ini juga mengoptimalkan perkembangan bahasa reseptif anak. Dalam kerangka teori Vygotsky, interaksi sosial melalui komunikasi verbal seperti mendongeng atau bermain peran membantu membangun kemampuan kognitif dan bahasa anak melalui zona perkembangan proksimal (Suardipa, 2020). Anak-anak tidak hanya mendengar kata-kata, tetapi juga mulai memahami struktur kalimat, kosakata baru, dan makna dari konteks cerita. Dengan demikian, Wayang *Zootopia* menjadi sarana penting dalam mempercepat proses pemerolehan bahasa anak usia dini.

Penelitian ini juga mendukung temuan dari Lestariningsih & Parmiti (2021), yang menyebutkan bahwa media tradisional seperti wayang efektif dalam menumbuhkan kemampuan menyimak dan berbicara anak, karena memiliki elemen interaktif dan mampu menyampaikan cerita dengan struktur naratif yang mudah dipahami anak. Media yang konkret

dan sesuai dunia anak juga membantu anak berkonsentrasi lebih lama dalam kegiatan menyimak (Iskandar Wassid, 2011). Hal ini menjadi solusi dari permasalahan yang selama ini dihadapi guru dalam menyampaikan materi melalui metode ceramah atau cerita konvensional yang kurang menarik.

Dengan menggunakan Wayang *Zootopia*, anak dapat mengembangkan kemampuan memahami cerita, mengenali alur, mengingat tokoh, serta menjawab pertanyaan berdasarkan cerita yang disimak. Ini sesuai dengan indikator keterampilan menyimak dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yang meliputi kemampuan mendengarkan cerita, memahami instruksi lisan, serta merespons dengan tepat. Oleh karena itu, media Wayang *Zootopia* tidak hanya efektif sebagai alat bantu dalam kegiatan mendongeng, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam mengembangkan kompetensi dasar bahasa anak usia dini secara menyeluruh.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Wayang *Zootopia* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi PAUD dengan skor kelayakan di atas 84%. Uji coba efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan keterampilan menyimak anak usia dini, dengan perbedaan nilai pretest dan posttest yang signifikan ($p = 0,000$) serta nilai N-Gain sebesar 0,7003 yang termasuk kategori tinggi. Media ini mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta membantu anak memahami informasi lisan melalui penyajian cerita yang visual, kontekstual, dan interaktif.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan anak usia dini. Pertama, media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis cerita visual seperti Wayang *Zootopia* dapat dijadikan alternatif inovatif untuk mengembangkan keterampilan bahasa, khususnya keterampilan menyimak, pada anak usia dini. Kedua, pengembangan media serupa

dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung penguatan sosial emosional anak melalui pengenalan emosi, empati, serta interaksi sosial dalam aktivitas bercerita. Ketiga, hasil penelitian ini memberikan dasar bagi lembaga PAUD untuk memperkaya model pembelajaran dengan media kreatif yang ramah anak, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan berdampak jangka panjang terhadap perkembangan anak secara holistik.

Daftar Pustaka

- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fachriza, A. (2020). The Effect of Audio Podcast Application on Guessing Meaning Skill on Teaching Listening Comprehension. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 96. <https://doi.org/10.21111/educan.v4i1.3993>
- Guslinda, dan D. R. K. (Ed.). (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV.Jakad.
- Hamidah, Siwiyanti, A. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2), 58–71.
- Iskandar Wassid, D. (Ed.). (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Rosdakarya.
- Ismail, F., Darwis, M. A., Halifah, S., & Tiara, T. A. S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menyimak melalui Metode Mendongeng Menggunakan Media Kertas Gambar pada Usia Anak Kelompok B di TK Grand Laugi Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.35905/anakta.v1i1.3299>
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>

- Mukhlisin, M. (2021). Wayang sebagai Media Pendidikan Karakter (Perspektif Dalang Purwadi Purwacarita). *Attaqwa*, 17(02), 132–139.
- Mustiningtyas, P., Wahono, & Sa'ida, N. (2022). Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita pada Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Animasi Audio Visual dalam Pembelajaran di KB At-Taqwa Tahun Pelajaran 2021/2022. *Conference of Elementary Studies*, 1(1), 403–427. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14982/5447>
- Permendikbud No 137. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2). <https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/view/1112>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Suardipa, I. P. (2020). Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky dalam Konteks Pembelajaran. *Jurnal Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 48–58.
- Suci, W. (2023). *Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. Badan Pengembangan Dan PemSuci, W. (2023). Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan Dasar Dan Menengah. <https://Badanbahasa.Kemdikbud.Go.Id/Artikel-Detail/3963/Keterampilan-Berbahasa-Anak-Usia-Di>. [https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3963/keterampilan-berbahasa-anak-usia-dini#:~:text=Keterampilan berbahasa anak dapat diidentifikasi berdasarkan aspek-aspek keterampilan berbahasa,%2C dan 4\) keterampilan menulis](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3963/keterampilan-berbahasa-anak-usia-dini#:~:text=Keterampilan%20berbahasa,%2C%20dan%204%20keterampilan%20menulis).
- Tarigan (Ed.). (2015). *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. ANGKASA.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tentang Pendidikan Indonesia, 1 (2003). https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf

