

## **Pemanfaatan Model Pembelajaran *Edutainment* dalam Pemerolehan Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini**

<sup>1</sup>Wisnu Kristanto, <sup>2</sup>Nur Aini Saura Putri, <sup>3</sup>Alfina Citra Sukmawati  
<sup>1,2,3</sup>STKIP Bina Insan Mandiri

Alamat surel: [wisnukristanto@stkipbim.ac.id](mailto:wisnukristanto@stkipbim.ac.id)

### **Abstract:**

*Introducing the Indonesian language to early childhood learners involves building conceptual understanding and vocabulary through active participation and meaningful use in everyday life. Language acquisition in early childhood also requires learning experiences that are meaningful, enjoyable, and contextual. This learning model integrates educational and entertainment elements, enabling children to acquire language naturally through play activities, singing, storytelling, and social interaction. This study aims to describe early childhood Indonesian language acquisition through the implementation of an edutainment learning model. The study employs a descriptive research approach with early childhood learners in PAUD (Early Childhood Education) institutions as the subjects. Data were collected through observation, field notes, and documentation of learning activities. The results indicate that edutainment-based learning facilitates vocabulary acquisition, increases children's confidence in oral language use, and helps them understand the meaning of utterances in everyday contexts. The findings reveal that a needs analysis shows existing Indonesian language instruction lacks a systematic instructional design and adequate digital teaching materials, highlighting the need for a model that integrates entertainment-based learning and digital applications. Expert validation confirms that the edutainment learning model is appropriate for introducing Indonesian to early childhood learners in kindergarten settings. The implementation of the edutainment model has proven effective in increasing early learners' exposure to and use of the Indonesian language. The developed edutainment learning model, supported by digital learning applications, provides a practical reference for teachers, parents, and early childhood institutions in creating engaging, meaningful, and effective Indonesian language learning experiences.*

**Keywords:** *edutainment, multilingualism, digital learning, language acquisition, early childhood education (ECE)*

### **Abstrak:**

*Memperkenalkan bahasa Indonesia pada anak usia dini melibatkan pengembangan pemahaman konseptual dan kosakata melalui partisipasi aktif dan penggunaan yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Pemerolehan bahasa Indonesia pada anak usia dini juga memerlukan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual. Model pembelajaran ini memadukan unsur edukatif dan hiburan sehingga anak memperoleh bahasa secara alami melalui aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita dan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemerolehan bahasa Indonesia anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran edutainment. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan subjek anak usia dini di*

lembaga PAUD. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran edutainment memfasilitasi pemerolehan kosakata, meningkatkan keberanian berbahasa lisan, serta membantu anak memahami makna ujaran dalam konteks keseharian. Temuan mengungkapkan bahwa Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia yang ada tidak memiliki desain instruksional yang sistematis dan bahan ajar digital yang memadai, menyoroti perlunya model yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis hiburan dan aplikasi digital; Validasi ahli menegaskan bahwa model pembelajaran edutainment sesuai untuk memperkenalkan bahasa Indonesia kepada pelajar anak usia dini di lembaga taman kanak-kanak; Menerapkan model edutainment terbukti efektif dalam meningkatkan paparan dan penggunaan bahasa Indonesia pelajar awal. Model pembelajaran edutainment yang dikembangkan, didukung oleh aplikasi pembelajaran digital, memberikan referensi praktis bagi guru, orang tua, dan lembaga anak usia dini untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa Indonesia yang menarik, bermakna, dan efektif.

**Kata kunci:** edutainment, multibahasa, pembelajaran digital, pemerolehan bahasa, pendidikan anak usia dini (PAUD)

**Terkirim:** 17 Desember 2025;

**Revisi:** 30 Desember 2025;

**Diterima:** 31 Desember 2025

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pertama memiliki peran fundamental dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Melalui bahasa, anak membangun pemahaman konsep, mengembangkan identitas diri, serta menginternalkan nilai-nilai sosial dalam lingkungan sekitarnya. Usia prasekolah, khususnya 3-5 tahun merupakan masa penting dalam perkembangan bahasa anak. Menurut Mukalel dalam Suhartono (2005), anak usia prasekolah mulai mengembangkan kalimat yang lebih kompleks, memperkaya kosa kata, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aturan bahasa. Pemerolehan bahasa pada anak usia dini berlangsung secara alami melalui interaksi sosial dan pengalaman berbahasa yang bermakna, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia perlu dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Dalam praktiknya, perkembangan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD), khususnya di wilayah perkotaan menunjukkan kecenderungan penerapan program multibahasa sebagai nilai tambah intitusional. Program ini dianggap mampu mempersiapkan anak menghadapi tuntutan global di masa depan. Namun kondisi ini sering kali tidak diimbangi dengan penguatan pemerolehan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama anak. Akibatnya, sebagian anak PAUD belum menunjukkan penguasaan bahasa Indonesia yang optimal, baik dari segi kosakata maupun keberanian berkomunikasi secara lisan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perancangan pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan

dunia anak. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini tidak semata-mata berorientasi pada hasil, tetapi perlu menekankan pengalaman berbahasa yang dialami anak dalam situasi nyata dan bermakna (Akpan, dkk., 2020). PAUD tidak hanya dituntut untuk mengenalkan multibahasa, melainkan juga memastikan bahwa perolehan bahasa Indonesia berlangsung secara alami dan bermakna sejak dini. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran mulai dari silabus, pendekatan pembelajaran perlu diarahkan pada penciptaan pengalaman belajar yang mendukung penggunaan bahasa Indonesia dalam konteks nyata kehidupan anak.

Anak belajar bahasa secara natural melalui interaksi harian orang tua dan orang terdekatnya. Pengalaman berbahasa yang bermakna sejak usia dini berperan penting dalam membentuk kompetensi linguistik anak (Hasan & Juanda, 2023). Berdasarkan hal tersebut di lingkungan pendidikan anak dapat diajari bahasa Indonesia yang fokus pada bahasa formal yang tentunya sebagai bahasa wajib pengantar dalam proses pembelajaran. Selain itu, melalui proses pembelajaran *edutainment* ini diharapkan anak mampu memahami bahasa Indonesia dengan baik dan benar dengan cara yang mudah dan sederhana. Strategi seperti *storytelling*, percakapan interaktif, dan permainan bahasa terbukti efektif meningkatkan keterampilan berbahasa anak (Sitanggang, dkk., 2025).

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, lembaga PAUD juga dihadapkan pada tantangan integrasi teknologi dan penguatan keterampilan berpikir, kreativitas, serta kolaborasi sejak usia dini. Meskipun keterampilan abad ke-21 umumnya dibahas pada jenjang pendidikan tinggi, nilai-nilai dasarnya dapat ditanamkan sejak PAUD melalui pembelajaran yang berpusat pada anak dan mendorong keterlibatan aktif. Pembelajaran yang demikian memungkinkan anak belajar berbahasa sambil berinteraksi, bekerja sama, dan mengekspresikan gagasan secara sederhana. Jannah (2021) menyebutkan bahwa guru perlu memilih model dan metode pembelajaran yang tepat agar aktivitas serta hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat meningkat.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah model pembelajaran *edutainment*. *Edutainment* merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur edukatif dan hiburan sehingga proses belajar berlangsung menyenangkan tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Dalam konteks PAUD, *edutainment* sejalan dengan prinsip belajar sambil bermain, yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran bahasa (Hamid, 2014). Melalui aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, dan interaksi sosial, anak memperoleh bahasa Indonesia secara alami tanpa tekanan akademik.

Pemerolehan bahasa anak usia dini sangat dipengaruhi oleh

lingkungan belajar yang komunikatif dan bermakna. Stimulasi bahasa yang diberikan secara konsisten melalui aktivitas interaktif mampu meningkatkan kosakata dan keberanian anak dalam berkomunikasi. Sementara itu, pentingnya memahami proses pemerolehan bahasa anak agar pembelajaran bahasa tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada pengalaman berbahasa yang dialami anak. Hal ini sejalan Soetjiningsih (2012) menunjukkan bahwa anak yang mendapatkan stimulasi bahasa yang baik dari lingkungannya cenderung memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Mulyaningtyas (2019) menambahkan bahwa stimulasi berbahasa penting diberikan pada anak usia dini karena masa ini merupakan periode emas untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pendeskripsian proses pemerolehan bahasa Indonesia anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran *edutainment*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pemanfaatan *edutainment* mendukung pemerolehan bahasa Indonesia. Selain itu, menjadi rujukan praktis bagi guru dan lembaga PAUD dalam merancang pembelajaran bahasa yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan proses pemerolehan bahasa Indonesia anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran *edutainment*. Pendekatan ini dipilih karena menggambarkan fenomena pembelajaran bahasa secara alamiah dalam konteks PAUD. Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian pemerolehan bahasa anak usia dini memungkinkan peneliti menangkap proses berbahasa secara alami dalam konteks sosial dan pembelajaran sehari-hari. Pemerolehan bahasa pada anak tidak dapat dipisahkan dari interaksi, pengalaman bermakna, dan lingkungan belajar yang komunikatif, sehingga pendekatan ini relevan untuk mengkaji penerapan pembelajaran *edutainment* di PAUD (Akpan, dkk., 2020). Selain itu, penggunaan observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data mendukung pengungkapan fenomena pemerolehan bahasa secara kontekstual dan holistik (Muttahidah & Zen, 2023).

Subjek penelitian adalah anak usia dini yang mengikuti kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *edutainment*. Penelitian dilaksanakan di lingkungan PAUD yang telah menerapkan kegiatan

pembelajaran tematik dan memanfaatkan media digital sederhana dalam proses belajar. Senada dengan penelitian dari Hafifah, dkk. (2022) subjek yang ada dalam penelitiannya dipilih berdasarkan rentang usia anak dan kegemaran terhadap objek yang dikaji.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu: 1) observasi, dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *edutainment*. Fokus observasi meliputi keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, bernyanyi, bercerita, serta interaksi verbal yang muncul selama pembelajaran berlangsung. 2) Wawancara dilakukan secara semiterstruktur dengan guru PAUD untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, penerapan model *edutainment*, serta respons anak terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. 3) Dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan catatan hasil pengamatan digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Teknik analisis data, analisis data dilakukan secara tematik dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, data yang berkaitan langsung dengan indikator pemerolehan bahasa Indonesia—seperti penggunaan kosakata, keberanian berbahasa lisan, respons terhadap ujaran guru, dan interaksi verbal antarpeserta didik—dipilah dan diklasifikasikan berdasarkan tema-tema kebahasaan yang relevan. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi diklasifikasikan berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan pemerolehan bahasa Indonesia, seperti peningkatan kosakata, keberanian berbicara, dan pemahaman makna ujaran.

Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu menyusun data hasil reduksi ke dalam bentuk deskripsi naratif. Penyajian data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam melihat pola-pola pemerolehan bahasa yang muncul selama pembelajaran *edutainment*, termasuk frekuensi penggunaan bahasa Indonesia, konteks pemakaian bahasa, serta keterlibatan peserta didik dalam aktivitas berbasis proyek dan hiburan edukatif. Tahap ketiga adalah penarikan simpulan dan verifikasi, yaitu menafsirkan data yang telah disajikan untuk memperoleh gambaran utuh mengenai proses pemerolehan bahasa Indonesia pada anak usia dini. Simpulan berdasarkan keterkaitan antardata yang ditemukan secara konsisten selama penelitian berlangsung. Proses verifikasi dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi untuk memastikan keabsahan temuan.

Untuk meningkatkan validitas data, penelitian ini menerapkan

triangulasi teknik. Triangulasi teknik digunakan untuk membandingkan hasil observasi kelas dengan catatan lapangan dan dokumentasi pembelajaran. Dengan teknik ini, data yang diperoleh mampu memberikan gambaran yang objektif dan komprehensif mengenai pemerolehan bahasa Indonesia terhadap anak usia dini melalui pembelajaran memanfaatkan model *edutainment*. Sejalan dengan penelitian dari Nurfajriani, dkk. (2024) bahwa triangulasi teknik dilakukan untuk menguji keabsahan data dengan menelusuri dan memastikan kebenaran informasi dari sumber yang sama menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi model pembelajaran *edutainment* dalam pemorelahan bahasa Indonesia anak usia dini, hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *edutainment* dilaksanakan melalui tahapan instruksional yang terstruktur, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan inti, dan evaluasi. Struktur pembelajaran yang jelas memungkinkan pendidik merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek bahasa. Model ini memadukan unsur edukatif dan hiburan melalui aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, serta penggunaan media digital sederhana yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pendekatan tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam menggunakan bahasa Indonesia secara alami. Temuan ini diperkuat penelitian Setiyawan (2019) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pada tahap perencanaan, pendidik menyusun tujuan pembelajaran yang berfokus pada pemerolehan kosakata dasar dan keberanian berbahasa lisan. Materi dirancang secara kontekstual dengan mengaitkan pengalaman sehari-hari anak, seperti tema keluarga, lingkungan sekitar, dan budaya lokal. Media pembelajaran digital digunakan sebagai sarana pendukung untuk memperkuat pemahaman anak terhadap makna ujaran yang disampaikan. Senada dengan gagasan dari Mulyaningtyas, dkk. (2025) bahwa sebelum pembelajaran dimulai dibutuhkan perencanaan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Selain itu, perencanaan terhadap media yang akan digunakan sehingga bisa menunjang target pembelajaran. Di samping itu, gagasan dari Salnita, dkk. (2025) bahwa pembelajaran bahasa yang dikaitkan dengan pengalaman langsung anak mampu meningkatkan pemahaman dan penggunaan bahasa secara fungsional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *edutainment* memfasilitasi pemerolehan kosakata bahasa Indonesia secara signifikan.

Anak-anak menunjukkan peningkatan jumlah kosakata yang digunakan secara lisan selama kegiatan berlangsung. Kosakata yang diperoleh tidak hanya bersifat reseptif, tetapi juga produktif, terlihat dari kemampuan anak mengucapkan kata dan frasa sederhana dalam interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Selain itu, aktivitas *edutainment* terbukti meningkatkan keberanian anak dalam berkomunikasi secara lisan. Anak lebih berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan bercerita atau bernyanyi. Hal ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan mampu mengurangi kecemasan berbahasa dan mendorong anak untuk menggunakan bahasa Indonesia tanpa tekanan formal. Oleh karena itu, memberikan rangsangan yang tepat dalam bentuk kegiatan bermain yang menyenangkan dan edukatif menjadi suatu kebutuhan yang mendasar (Azizah, 2021).

Selain aspek kosakata, pembelajaran *edutainment* juga mendukung pemahaman makna ujaran dalam konteks keseharian. Anak tidak hanya meniru bunyi bahasa, tetapi mampu mengaitkan ujaran dengan situasi konkret yang dialami. Misalnya, dalam kegiatan bermain peran dan bercerita, anak dapat memahami instruksi, menanggapi pertanyaan sederhana, dan menggunakan bahasa sesuai konteks sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pemerolehan bahasa anak usia dini berlangsung secara alamiah ketika anak terlibat langsung dalam interaksi sosial yang bermakna. Keaktifan siswa adalah salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran. Hidayati (2018) menyebutkan bahwa siswa yang aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas menunjukkan tingkat pemahaman lebih tinggi dibandingkan siswa yang pasif. Keaktifan ini juga mencerminkan keberhasilan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik.

Penggunaan media digital dalam mendukung pembelajaran *edutainment*, turut memberikan kontribusi positif terhadap proses pemerolehan bahasa Indonesia. Media digital berfungsi sebagai stimulus visual dan auditori yang memperkaya pengalaman belajar anak serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam kegiatan berbahasa. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media digital yang digunakan secara terarah dan sesuai tahap perkembangan anak dapat memperkuat pemahaman kosakata dan makna ujaran, terutama pada pembelajaran bahasa anak usia dini (Barua, 2023). Namun demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di lembaga PAUD masih memerlukan desain instruksional yang lebih sistematis serta bahan ajar digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak PAUD.

Beberapa penelitian menegaskan bahwa model pembelajaran

*edutainment* yang didukung media digital layak diterapkan untuk memperkenalkan bahasa Indonesia pada anak usia dini. Model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan paparan bahasa, tetapi juga relevan dengan karakteristik belajar anak yang mengutamakan aktivitas bermain dan eksplorasi. Implikasi pedagogis secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *edutainment* efektif dalam mendukung pemerolehan bahasa Indonesia anak usia dini. Model ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan kosakata, keberanian berbahasa lisan, serta pemahaman makna ujaran. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru PAUD, orang tua, dan lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengintegrasikan unsur hiburan dan media digital secara terencana dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *edutainment* efektif dalam mendukung pemerolehan bahasa Indonesia anak usia dini. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak, sehingga anak memperoleh bahasa melalui interaksi sosial yang bermakna. Temuan ini memperkuat kajian yang menekankan pentingnya pembelajaran bahasa anak usia dini yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Model pembelajaran *edutainment* tidak hanya berkontribusi pada aspek linguistik, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, *edutainment* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Indonesia yang relevan dan aplikatif di lembaga PAUD.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *edutainment* efektif dalam mendukung pemerolehan bahasa Indonesia pada anak usia dini di lembaga PAUD. Pembelajaran yang memadukan unsur edukatif dan hiburan melalui aktivitas bermain, bernyanyi, bercerita, serta pemanfaatan media digital sederhana mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Penerapan pembelajaran *edutainment* memfasilitasi pemerolehan kosakata bahasa Indonesia, meningkatkan keberanian anak dalam berbahasa lisan, serta membantu anak memahami makna ujaran dalam konteks keseharian. Proses pemerolehan bahasa berlangsung secara alami melalui interaksi sosial dan pengalaman berbahasa yang kontekstual, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, model pembelajaran *edutainment* dapat dijadikan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia yang relevan dan aplikatif di PAUD. Model ini tidak hanya berkontribusi pada



perkembangan linguistik anak, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka secara terpadu.

Berdasarkan simpulan penelitian, beberapa saran dapat diajukan sebagai implikasi praktis. Pertama, guru PAUD disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *edutainment* secara konsisten dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan aktivitas bermain, bernyanyi, dan bercerita yang kontekstual. Guru perlu merancang kegiatan yang memberikan kesempatan luas bagi anak untuk menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan. Kedua, lembaga PAUD diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran *edutainment* melalui penyediaan sarana dan media pembelajaran digital sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dukungan institusional juga diperlukan dalam bentuk pelatihan guru agar mampu merancang pembelajaran bahasa Indonesia yang kreatif dan inovatif. Ketiga, orang tua diharapkan dapat melanjutkan stimulasi bahasa Indonesia di lingkungan rumah dengan menciptakan interaksi yang komunikatif dan mendukung kebiasaan berbahasa anak dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akpan, V. I., Igwe, U. A., Mpamah, I. B. I., & Okoro, C. O. (2020). Social Constructivism: Implications on Teaching and Learning. *British Journal of Education*, 8(8), 49–56.
- Azizah, S. M. (2021). Pengembangan Anak Usia Dini Melalui Metode Role Playing. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 17-24.
- Barua, S. (2023). Digital Storytelling: Impact on Learner Engagement and Language Learning Outcomes. *International Journal of Academic and Applied Research*, 7(1), 55–63.
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19-35. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35>
- Hamid, A. (2014). *Pembelajaran Berbasis Edutainment: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasan, N. & Juanda. (2023). Pemerolehan Bahasa Anak Usia 1,5 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(01), 43–51.
- Hidayati, N. (2018). Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10 (2), 99-107.
- Jannah, D. F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Menggali Informasi dari Dongeng Binatang (Fabel) pada Siswa Kelas II SDN Parang 4 Kabupaten Kediri. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 244-258.
- Mulyaningtyas, R. (2019) Stimulasi dalam Memaksimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*,

- 3(1), 161-186. doi.org/10.21274/martabat.2019.3.1.161-186.
- Mulyaningtyas, R., Ariyanti, D., & Susanti, W. D. (2025). Aplikasi Secil sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan Siswa di Kelas Rendah. *Dialektika: Jurnal Kependidikan Kebahasaan, dan Kesastraan Indonesia*, 2(2), 66-86. <https://doi.org/10.21154/dialektika.v2i2.12313>
- Muttahidah, N., & Zen, E. L. (2023). Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini dalam Interaksi Sosial dan Lingkungan Belajar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1890-1901. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4478>
- Nurfajriani, W. V., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi Data dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 862-833. ptember 2024, 10 (17), 826-833 <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Salnita, Y. E., Atmazaki, A., & Abdurrahman, A. (2025). Pemerolehan Bahasa pada Anak Usia 3 Tahun: Fonologi, Sintaksis, dan Semantik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 112-125.
- Setiyawan, H. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Interaktif terhadap Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7 (3), 112-124.
- Sitanggang, M., Badara, A., & Abubakar, S. R. (2025). Analysis of Early Childhood Language Acquisition Development Methods 5-6 years old. *International Conference on Teaching and Learning Proceedings*, 77-86.
- Soetjiningsih, C.H. (2012). Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir. Jakarta: Prenada Media Group
- Suhartono. (2005). Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional