Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 2462-2473
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Language Stimulation Busy Book untuk Pengembangan Bahasa Anak Usia 4 – 6

Desi D.B. Oktemka[1], Mozes Kurniawan[2]✉
Penddikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia(1,2)
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

Abstrak

Perkembangan bahasa sangat penting pada anak usia dini namun, banyak lembaga pendidikan anak usia dini masih kesulitan dengan keterbatasan media, metode konvensional, dan kurangnya pendekatan yang bervariasi. Penelitian ini berupaya mengembangkan media pembelajaran inovatif yakni *Language Stimulation Busy Book*. Buku ini mengintegrasikan strategi multisensori dengan metode iSALTY (bercerita, *audiolingual*, dan *total physical response*) untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak. Penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ini berhenti pada tahap pengembangan dengan luaran prototipe tervalidasi. Subjek penelitian meliputi guru dan anak usia 4–6 tahun di TK Kanisius Cungkup, Salatiga. Data dikumpulkan melalui wawancara guru, observasi kelas, dan validasi ahli. Temuan penelitian menunjukkan stagnasi dalam pembelajaran bahasa, ketergantungan pada metode konvensional, dan minimnya penggunaan media. *Language Stimulation Busy Book* yang dikembangkan menawarkan aktivitas multisensori yang kontekstual, menarik, dan berpeluang untuk pembelajaran bahasa dan pengenalan bahasa Inggris awal yang mengakomodasi pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan berkesadaran.

Kata Kunci: *Bahasa, Bilingual, Busy Book, Literasi, Media Pembelajaran*.

Abstract

Language development is crucial in early childhood, yet many early childhood education institutions still struggle with limited media, conventional methods, and a lack of varied approaches. This research seeks to develop an innovative learning medium, the Language Stimulation Busy Book. This book integrates multisensory strategies with the iSALTY method (storytelling, audiolingual, and total physical response) to stimulate children's language skills. This research and development using the ADDIE model stopped at the development stage with validated prototype output. The research subjects included teachers and children aged 4–6 years at Kanisius Cungkup Kindergarten, Salatiga. Data were collected through teacher interviews, classroom observations, and expert validation. The research findings indicate stagnation in language learning, reliance on conventional methods, and minimal use of media. The Language Stimulation Busy Book developed offers contextual, engaging, and multisensory activities that provide opportunities for language learning and early English introduction, accommodating meaningful, enjoyable, and conscious learning..

Keywords: *Language, Bilingual, Busy Book, Literacy, Learning Media*

Copyright (c) 2025 Desi D.B. Oktemka & Mozes Kurniawan
✉ Corresponding author
Email Address: mozes.kurniawan@uksw.edu (Salatiga, Indonesia)
Received 29 September 2025, Accepted 15 October 2025, Published 15 October 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

Pendahuluan

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek fundamental dalam tumbuh kembang anak usia dini (AUD), karena bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, belajar, dan berinteraksi sosial (Pramudyani et al, 2025). Bahasa yang berkembang dengan baik akan membantu anak dalam memahami instruksi, mengekspresikan kebutuhan dan perasaan, serta menjalin relasi yang sehat dengan orang lain. Secara umum, kemampuan bahasa anak berkembang secara progresif seiring dengan bertambahnya usia, karena setiap tahapan perkembangan kognitif selalu diiringi dengan peningkatan kemampuan linguistik. Anak-anak pada rentang usia 2–6 tahun mengalami pertumbuhan pesat dalam aspek pemahaman dan ekspresi bahasa, yang terlihat dari semakin lancarnya mereka merangkai kata menjadi kalimat sederhana maupun kompleks. Karakteristik utama perkembangan bahasa pada usia ini meliputi bertambahnya kosa kata, meningkatnya kompleksitas struktur kalimat, serta kemampuan naratif yang semakin terasah (Yulianti & Sidik, 2024). Anak juga mulai mampu menceritakan pengalaman sehari-hari, mengekspresikan imajinasi melalui cerita sederhana, dan memahami percakapan dua arah dengan lebih baik. Selain itu, lingkungan sosial dan pengalaman interaksi memiliki pengaruh besar dalam memperkaya perbendaharaan dan keterampilan bahasa anak, baik melalui komunikasi dengan orang tua, guru, maupun teman sebaya. Interaksi yang berkualitas akan memberikan stimulasi positif yang mempercepat perkembangan keterampilan bahasa anak. Dalam sistem pendidikan anak usia dini (PAUD) di Indonesia melalui kurikulum merdeka, dikenalkan Capaian pembelajaran PAUD yang di dalamnya memuat elemen *Literacy, Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics* (L-STEAM). Komponen ini tidak hanya dirancang untuk melatih keterampilan akademik dasar, tetapi juga untuk mengintegrasikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan anak. Di dalamnya ada sub-elemen literasi dengan fokus ke perkembangan aspek kebahasaan anak, yang meliputi kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara bertahap. Hal ini menandakan adanya kebutuhan dan perhatian secara nasional terkait dengan perkembangan literasi aspek kebahasaan pada anak (Elyana, Ratno, & Samta, 2024; Pramudyani et al, 2025). Kesadaran ini mencerminkan komitmen pemerintah dan lembaga pendidikan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cakap berbahasa, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis sejak usia dini.

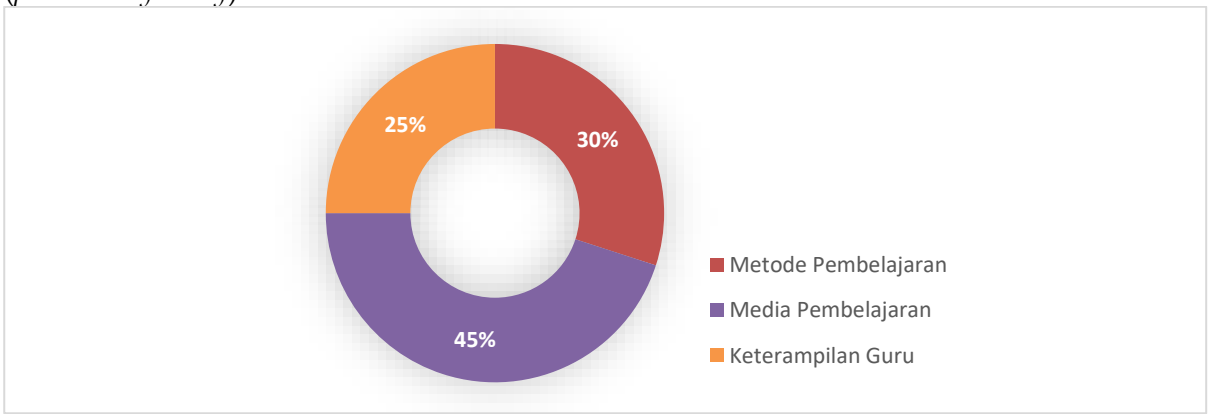
Beberapa anak mengalami keterlambatan bicara, kesulitan fonologis, atau gangguan pragmatik yang sering tidak terdeteksi secara dini. Kondisi ini berpotensi menghambat kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan efektif dan dapat berdampak pada perkembangan sosial-emosional. Selain itu, keterbatasan stimulasi bahasa di rumah maupun di lingkungan sekolah juga berkontribusi terhadap ketimpangan perkembangan bahasa antar anak (Hamda et al, 2024). Faktor latar belakang keluarga, kebiasaan berkomunikasi di rumah, dan akses terhadap sumber belajar turut memperlebar kesenjangan tersebut. Dalam konteks yang lebih luas, terdapat sejumlah isu umum dalam perkembangan bahasa anak yang hampir dialami di banyak lembaga PAUD. Keterbatasan ini sering kali menimbulkan tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak. Tantangan terbesar adalah kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran bahasa. Banyak guru cenderung menggunakan strategi pembelajaran konvensional, seperti hafalan lagu atau membaca bersama tanpa memberikan ruang eksplorasi bahasa secara aktif kepada anak. Padahal, metode konvensional cenderung membuat anak pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Media yang digunakan pun cenderung monoton, misalnya hanya menggunakan buku cerita cetak atau kartu bergambar, tanpa dukungan media interaktif yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak masa kini. Keterbatasan variasi media ini sering membuat anak kehilangan minat dan mudah bosan dalam kegiatan berbahasa. Padahal, pembelajaran bahasa yang bersifat multisensori dan kontekstual terbukti lebih efektif dan mendalam khususnya untuk meningkatkan kompetensi bahasa anak (Yulianti & Sidik, 2024; Lubis, Harahap, & Rahmawati, 2025). Pembelajaran semacam ini memungkinkan anak menggunakan berbagai indra sekaligus sehingga memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka. Di sisi lain, terdapat pula peluang besar bagi lembaga PAUD untuk mengembangkan aspek bahasa anak secara lebih optimal. Penerapan strategi inovatif dapat membantu anak mencapai kemampuan bahasa yang sesuai dengan tahap

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

perkembangannya. Kurikulum Merdeka yang memberi ruang pada pendekatan berbasis proyek dan pengalaman nyata membuka kesempatan bagi guru untuk mendesain kegiatan berbahasa yang kreatif dan partisipatif. Anak dapat diajak untuk memecahkan masalah sederhana, menceritakan hasil pengamatan, atau bekerja sama dalam aktivitas kelompok yang mendorong penggunaan bahasa. Tren penggunaan media digital interaktif, permainan edukatif, serta pendekatan pembelajaran berbasis cerita (*story-based learning*) telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas berbahasa (Adisti et al, 2022; Hamda et al, 2024). Hal ini memberikan peluang besar untuk menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan generasi yang tumbuh di era digital, sehingga keterampilan bahasa dapat berkembang secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

Penelitian ini secara khusus dilatarbelakangi oleh temuan di sekolah objek penelitian, TK Kanisius Cungkup, Kota Salatiga, yang menunjukkan adanya stagnasi dalam pengembangan bahasa anak usia 4–6 tahun, dengan fokus pada jenjang TK B sebagai sasaran pendalaman masalah. Hasil observasi awal mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada metode ceramah dan membaca buku tanpa variasi pendekatan maupun penggunaan media inovatif. Media pembelajaran yang ada pun belum sepenuhnya mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal, misalnya minimnya pemanfaatan alat peraga konkret, media audio-visual, atau teknologi interaktif sederhana. Kondisi tersebut berbeda dari idealitas pembelajaran bahasa anak usia dini sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan kurikulum nasional dan literatur pendidikan bilingual, yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang komunikatif, kontekstual, dan kaya stimulasi multisensori. Kurikulum Merdeka, misalnya, menggarisbawahi perlunya kegiatan literasi awal yang berorientasi pada pengalaman bahasa anak melalui bermain, bernyanyi, bercerita, dan eksplorasi interaktif yang melibatkan pancaindra (Cosentino & Giannakos, 2023). Sementara itu, dalam praktik kelas yang diamati, pembelajaran cenderung bersifat satu arah, sehingga anak lebih banyak menjadi penerima pasif alih-alih penutur aktif yang bereksperimen dengan bahasa. Konsep bilingual pada kajian penelitian terdahulu juga menegaskan bahwa pembelajaran bahasa yang efektif perlu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan kinestetik, agar anak dapat mengembangkan kesadaran berbahasa (Yang, 2024) sekaligus menikmati proses belajar.

Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas lapangan yang menunjukkan urgensi untuk melakukan kajian mendalam dan perancangan strategi pembelajaran bahasa yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman bermakna. Penelitian ini diharapkan mampu menjawab kesenjangan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran yang mendukung prinsip pembelajaran mendalam serta menumbuhkan keterlibatan aktif anak dalam proses stimulasi bahasa.. Secara umum, kendala yang ditemukan dari pengupulan data awal (*preliminary study*) daat divisualisasikan dalam Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kategori Kendala Pembelajaran Bahasa di TK Kanisius Cungkup

Upaya untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pengembangan bahasa anak usia dini dapat diarahkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Kamila, 2024). Salah satu peluang yang dapat dioptimalkan oleh

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

lembaga PAUD adalah penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi aspek kebahasaan melalui pendekatan bermain. Hal ini sejalan dengan persentase permasalahan di TK Kanisius Cungkup sebagai sample sekolah untuk memotret kebutuhan peningkatan kualitas pendidikan pada sub-elemen literasi anak yakni pada media pembelajaran (45%). Sementara pada aspek metode pembelaaran (35%) dan keteramppilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran (25%) menjadi prioritas selanjutnya setelah isu utama yang ditemukan. Integrasi kegiatan bermain ke dalam proses pembelajaran bahasa diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong partisipasi aktif anak, khususnya yang melibatkan sebagian besar indra (*sensory*). Kegiatan bermain yang melibatkan indra memberikan ruang eksploratif bagi anak untuk menggunakan bahasa secara fungsional dalam konteks yang nyata, sehingga memperkuat aspek ekspresif maupun reseptif bahasa (Kamila, 2024; Mamma & Sirjon, 2024) dan secara bertahap dapat menstimulasi perkembangan aspek kebahasaan ketika pembelajaran bahasa dibawakan secara kreatif, kritis dan mendalam (Kurniawan & Setyaningtyas, 2024).

Pendekatan pembelajaran berbasis multi indra atau dikenal dengan multisensori merupakan salah satu strategi yang terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas stimulasi bahasa pada anak (Kamila, 2024; Mamma & Sirjon, 2024). Pendekatan ini mengaktifkan tiga jalur utama penerimaan informasi, yaitu auditori (pendengaran), visual (penglihatan), dan kinestetik (gerakan atau sentuhan). Kombinasi ketiga modalitas ini memungkinkan anak untuk menyerap informasi secara lebih utuh dan memperkuat daya ingat serta pemahaman bahasa mereka. Pendekatan ini juga sejalan dengan konsep iSALTY (*integration of storytelling, audio lingual method and total physical response*), sebuah kerangka pembelajaran terpadu yang menekankan pentingnya stimulasi keterampilan bahasa melalui bercerita, penggunaan drilling audio bahasa dan keterlibatan aktivitas fisik dalam proses belajar anak. Konsep iSALTY (Kurniawan, Wijayaningsih & Listyani, 2024), pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan metode pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan multisensory pada aspek bahasa berpeluang untuk meningkatkan optimalisasi stimulasi ketrampilan anak. Pendekatan ini sangat relevan untuk mendukung kegiatan literasi awal dalam konteks bahasa anak usia dini, karena menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna, sekaligus menstimulasi kemampuan berbahasa melalui berbagai aktivitas bermakna (Octaviani et al, 2024). Terlebih, jika pembelajaran bahasa tidak hanya menggunakan bahasa pertama tetapi juga melibatkan adanya pengenalan bahasa asing, seperti bahasa Inggris, pemilihan pendekatan dan metode yang tepat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Ulfayanti, 2025). Dengan kegiatan partisipasi aktif guru dan siswa yang melibatkan penggunaan dua bahasa (*bilingual*) dapat berpeluang meningkatkan kebermaknaan pembelajaran bahasa terlebih jika pembelajaran menggunakan metode yang menyenagkan seperti contohnya adanya nyanyian, gerakan tubuh dan berperan sbagai tokoh. Penelitian serupa pernah dilakukan dengan implmentasi pembelajaran bahasa secara partisipatif dengan bilingual mini theater yang memberikan pembelajaran yang bermakna dan adanya peningkatan pemahaman konten ajar (Kurniawan & Wulandari, 2025). Terlepas dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas metode setelah implementasi, penelitian ini berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa dan pengenalan bahasa Inggris awal kepada anak.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Language Stimulation Busy Book yang diberi nama "Ensiklopedia Pembelajaran Mendalam: Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." Busy book ini secara sadar dirancang dengan mengintegrasikan kerangka iSALTY—yang mencakup storytelling, audiolingual, dan Total Physical Response (TPR)—bersama prinsip pembelajaran mendalam yang menekankan aspek joyful, meaningful, dan mindful learning. Integrasi ini menjadikan media yang dikembangkan berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya hanya berfokus pada penerapan satu metode tunggal, karena busy book ini menghadirkan pengalaman belajar bahasa yang lebih holistik dan interaktif. Ensiklopedia ini disusun sebagai alat bantu belajar yang kaya akan aktivitas bermain bermakna, selaras dengan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pembelajaran

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

menyenangkan dan berkesadaran. Berbagai kegiatan di dalamnya menggabungkan pendekatan multisensori serta prinsip iSALTY untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak secara optimal. Untuk mempertajam arah penelitian, dirumuskan pertanyaan utama: bagaimana proses pengembangan media pembelajaran stimulasi aspek bahasa yang kontekstual serta mampu menciptakan pengalaman belajar mendalam? Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) merancang dan mengembangkan media busy book sebagai referensi aktivitas pembelajaran bahasa anak dengan mengintegrasikan pendekatan multisensori dan kerangka iSALTY; serta (2) menerapkan prinsip pembelajaran mendalam yang menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berkesadaran dalam perkembangan bahasa anak usia dini..

Metodologi

Penelitian ini merupakan research and development (R & D) yang bertujuan menghasilkan serta memvalidasi media pembelajaran Language Stimulation Busy Book. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dipilih karena menyajikan alur sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi dampak. Pada studi ini peneliti berhenti pada fase Development karena keterbatasan durasi penelitian dan belum diperolehnya izin implementasi penuh di sekolah mengingat sudah habisnya tahun ajaran. Namun, penelitian tetap berjalan dengan alur yang sesuai model yang diacu dimana produk melewati proses studi pendahuluan berbasis kebutuhan, rancangan prototipe, serta validasi ahli. Tahap *Analysis* telah dilaksanakan melalui *need assessment*, analisis Kurikulum Merdeka di sekolah yang fokus pada capaian pembelajaran sub elemen literasi bahasa, dan perumusan tujuan stimulasi bahasa. Tahap *Design* dan *Development* dalam artikel ini meliputi perancangan *layout* dan pembuatan *dummy*, mengakomodasi kebutuhan Kurikulum Merdeka dan metode iSALTY sebagai kerangka pengembangan media, uji ahli yang meliputi 3 aspek yakni materi, media dan bahasa oleh dosen UKSW yang memiliki kepakaran di bidangnya, dan berakhir pada revisi produk.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian terdiri atas dua kelompok. Kelompok pertama adalah 1 guru kelas TK B TK Kanisius Cungkup, Kota Salatiga. Guru berperan sebagai pemberi informasi data wawancara dan pendamping dilakukannya *preiminary study*. Kelompok kedua adalah anak TK B di kelas yang sama; perilaku mereka diamati untuk menangkap indikator keterlibatan seperti kontak mata, inisiatif bertanya, dan upaya menirukan kosakata Inggris. Sampel tersebut diperoleh pada tahap analysis untuk menemukan kondisi atau gejala awal sebagai penguat kajian permasalahan awal yang nantinya akan dilakukan aksi sebagai upaya perbaikan. Terdapat sejumlah 39 orang dan total guru sejumlah 2 orang sehingga penggunaan data berkisar pada 51.3% untuk siswa dan 50% untuk guru. Obyek penelitian mencakup seluruh proses pembelajaran bahasa Indonesia bahkan hingga pengenalan dan Inggris (melalui bentuk bilingual). Pemilihan subyek penelitian bersifat purposive karena sekolah mudah dijangkau, guru bersedia bekerja sama, dan kelas merupakan target pengguna Busy Book. Pemilihan sekolah dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah serta pertimbangan adanya kerja sama FKIP UKSW dengan TK Cungkup. Selain itu ketersediaan sarana pendidikan seperti media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang masih perlu pengayaan. Media yang tersedia meliputi beberapa buku cerita, buku bergambar, alat permainan balok, kreasi karya siswa dan berbagai mainan fisik motorik seperti lego, balok dan bombik. Sementara untuk inovasi penggunaan media belum banyak dikerjakan mengingat keterbatasan jumlah guru dan dibutuhkan dukungan eksternal untuk penguatan kreativitas dan inovasi pembelajaran. Demikian dipilihlah subjek dan objek penelitian ini seabagi upaya penguatan pembelajaran dengan media pembelajaran inovatif.

Teknik Pengumpulan Data

Data preliminary study dikumpulkan lewat tiga instrumen. Pertama, pedoman wawancara semi-terstruktur berisi pertanyaan tentang profil kelas, tantangan pembelajaran bahasa untuk mencapai sub-elemen capaian pembeljaaran litersi, dan pengalaman penggunaan media khususnya

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

buku. Kedua, pengamatan didasarkan pada poin observasi yang dibuat oleh peneliti sebagai data tambahan dari hasil perolehan data pada wawancara. Ketiga, lembar penilaian ahli untuk produk yang dikembangkan yakni *Language Stimulation Busy Book* dengan nama "Ensiklopedia Pembelajaran Mendalam: Perkembangan Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun".

Teknik Analisis Data

Analisis bersifat deskriptif kualitatif. Data wawancara dimasukkan ke dokumen sbagai acuan penulisan latar belakang penelitian dan didukung dengan pneguatan dari hasil observasi. Temuan wawancara dan observasi dikonfirmasi dalam tim penelitian dan kepada guru untuk dijadikan dasar pelaksanaan penelitian. Rencana luaran fase analysis adalah gambaran permasalahan dan kebutuhan obyek penelitian terkait subyek yang ditetapkan. Target luaran fase design adalah adanya gambaran produk *Language Stimulation Busy Book* yang sudah cocok dengan kebutuhan pemenuhan sub elemen capaian pembelajaran literasi bahasa siswa TKB. Kemudian, target luaran fase development adalah produk buku yang sudah jadi, divalidasi dan diperoleh prototipe untuk kelajutan penelitian in dimasa mendatang. Gambar 2 menunjukkan alur pelaksanaan *research and development* media pembelajaran *Language Stimulattion Busy Book* untuk siswa PAUD.

Gambar 2. Alur Pelaksanaan *Research and Development Language Stimulation Busy Book*

Untuk *reproducibility*, berikut urutan pelaksanana penelitian pengembangan dengan kerangka ADDIE pada tiga tahap pertama yang dilakukan dengan adanya penjaminan mutu pelaksanaan masing-masing tahapan: 1) *Analysis* (A); Tahap analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menggabungkan wawancara mendalam bersama guru, observasi langsung kegiatan pembelajaran di kelas, serta telaah dokumen terkait kurikulum dan perencanaan pembelajaran bahasa di TK Kanisius Cungkup. Data hasil wawancara digunakan untuk menyusun latar belakang dan identifikasi permasalahan, kemudian diperkuat melalui observasi lapangan yang merekam kondisi nyata proses belajar-mengajar. Untuk menjamin mutu pada tahap ini, dilakukan triangulasi teknik pengumpulan data, yaitu dengan memadukan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga validitas temuan dapat terverifikasi dari berbagai sumber. Seluruh data selanjutnya dikonfirmasi kembali bersama tim peneliti dan guru guna memetakan kebutuhan serta menentukan arah pengembangan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik. 2) *Design* (D); Tahap desain diawali dengan penyusunan rancangan awal produk *Language Stimulation Busy Book* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain disusun dengan memperhatikan sub-elemen capaian pembelajaran literasi bahasa anak TK B, mencakup aspek fonologis, semantik, dan pragmatik. Rancangan meliputi konten cerita dan aktivitas berbasis iSALTY (*storytelling, audiolingual, TPR*), struktur halaman, serta elemen visual dan taktil yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Untuk memastikan mutu desain, dilakukan diskusi mendalam dengan berbagai pihak, antara lain pengembang media, dosen pembimbing, serta calon pengguna (guru dan orang tua), sehingga rancangan produk benar-benar representatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan lapangan. 3) *Development* (D); Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan desain menjadi prototipe *Busy Book* fisik yang interaktif, memuat beragam aktivitas bahasa berbasis multisensori dan prinsip pembelajaran mendalam (*joyful, meaningful, mindful*). Prototipe awal kemudian diuji melalui proses validasi ahli yang melibatkan pakar bahasa anak, ahli media pembelajaran, dan praktisi PAUD untuk menilai tiga aspek utama:

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

kelayakan isi, tampilan, dan kegunaan. Dalam rangka penjaminan mutu tahap pengembangan, disediakan jumlah validator yang memadai pada setiap kategori validasi (minimal dua validator per aspek) untuk memastikan objektivitas penilaian. Hasil validasi dianalisis dan dijadikan dasar revisi hingga diperoleh prototipe final yang layak diuji pada tahap implementasi penelitian berikutnya.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik ini dipakai untuk menelaah data dengan cara memaparkan atau menggambarkan informasi yang diperoleh apa adanya, tanpa bertujuan menarik kesimpulan umum atau melakukan generalisasi (Sugiyono, 2012). Setelah seluruh data terkumpul, dilakukan perhitungan nilai rata-rata dengan rumus yang sesuai. Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis deskriptif menggunakan skala lima. Nilai yang berasal dari penilaian ahli media, ahli bahasa maupun ahli materi melalui kuesioner diubah menjadi bentuk data interval. Kuesioner menyediakan lima pilihan jawaban terkait kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: Sangat Sesuai (skor 5), Sesuai (skor 4), Cukup Sesuai (skor 3), Kurang Sesuai (skor 2), dan Tidak Sesuai (skor 1). Skor yang terkumpul kemudian dijumlahkan dan dikonversi menjadi data kualitatif dalam skala lima.

Tabel 1. Rumus dan Pedoman Konversi Skor Validasi
(modifikasi dari Batmanlusy & Kurniawan, 2021)

Rumus	Skor	Rentang	Kriteria
Keterangan: X = Rerata skor tiap komponen $\Sigma\chi$ = Jumlah skor N = Jumlah indikator yang dinilai $X = \frac{\sum X}{N}$	5	$X \geq 4.08$	Sangat Sesuai
	4	$3.36 < X < 4.08$	Sesuai
	3	$2.64 < X < 3.36$	Cukup Sesuai
	2	$1.92 < X < 2.64$	Kurang Sesuai
	1	$X \leq 1.92$	Tidak Sesuai

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan dan Situasi Belajar Bahasa di Sekolah

Temuan di TK Kanisius Cungkup, Kota Salatiga, memperlihatkan adanya stagnasi dalam pengembangan bahasa anak usia 4–6 tahun, khususnya pada jenjang TK B, sehingga diperlukan analisis kebutuhan yang lebih mendalam untuk merancang intervensi pembelajaran yang relevan. Berdasarkan hasil observasi, teridentifikasi bahwa metode pembelajaran yang dominan masih berpusat pada ceramah dan membaca buku, sehingga anak kurang memiliki ruang untuk eksplorasi bahasa melalui pengalaman belajar aktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran inovatif yang menekankan aktivitas komunikatif dan kontekstual, sebagaimana dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Hamda et al., 2024; Pramudyani et al., 2025). Pendekatan yang bersifat interaktif dan multisensori—seperti strategi berbasis proyek, permainan peran, atau kegiatan eksploratif—terbukti mampu menstimulasi perkembangan bahasa dan imajinasi anak secara lebih efektif (Kamila et al., 2024; Mamma & Sirjon, 2024). Selain itu, media pembelajaran berperan penting sebagai penghubung antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata, memperkaya stimulasi bahasa anak, dan mendukung pembelajaran yang lebih bermakna (Octaviani et al., 2024). Fakta bahwa 45% permasalahan di sekolah objek penelitian berkaitan langsung dengan keterbatasan media pembelajaran memperkuat urgensi pengembangan media inovatif yang kontekstual dan adaptif terhadap teknologi sederhana agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan peserta didik (Adisti et al., 2022).

Kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran kreatif menjadi landasan utama penelitian ini karena media terbukti menjadi faktor kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media yang kreatif tidak hanya memperkaya kosakata anak, tetapi juga mendorong mereka untuk berinteraksi, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara lebih natural (Yulianti & Sidik, 2024). Misalnya, penggunaan media berbasis audio-visual, permainan edukatif digital, atau alat peraga konkret yang kontekstual dengan kehidupan sehari-

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

hari dapat meningkatkan motivasi sekaligus mempercepat pemerolehan bahasa (Elyana et al., 2024).. Di sisi lain, kebutuhan peningkatan keterampilan guru juga tidak kalah penting, karena guru adalah fasilitator utama yang menentukan kualitas pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa 25% masalah terletak pada keterampilan guru dalam memanfaatkan metode maupun media, sehingga pelatihan intensif bagi guru menjadi kebutuhan mendesak. Guru perlu memiliki kompetensi dalam merancang, menggunakan, dan mengevaluasi media serta mengintegrasikannya ke dalam metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, meskipun pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi landasan utama, peningkatan kualitas metode dan keterampilan guru juga perlu diakomodasi secara beriringan agar pembelajaran bahasa anak usia dini tidak hanya efektif, tetapi juga berkelanjutan. Dengan demikian muncul suatu kebutuhan media pembelajaran yang masih terkait dengan literasi anak yakni buku yang memberi pengalaman pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), menyenangkan (*joyful*) dan menunbuhkan kesadaran belajar (*mindful*). Gagasan yang dapat mengakomodasi ketiga karakteriatik pembelajaran mendalam tersebut yakni buku yang membuat anak aktif dalam belajar dan seru yakni *busy book*.

Desain *Language Stimulation Busy Book* dengan Kerangka iSALTY

Desain *Language Stimulation Busy Book* dengan judul "Eniklopedia Pembelajaran Mendalam: Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini" dirancang sebagai media inovatif untuk menstimulasi bahasa anak melalui pendekatan bermain, bercerita, dan aktivitas fisik yang menyenangkan sesuai kerangka metode integratif iSALTY (Kurniawan, Wijayaningsih & Listyani, 2024). Buku ini disusun dengan memperhatikan tiga komponen utama. Pertama, komponen gambar dibuat dengan tampilan yang penuh warna (*colorful*) untuk menarik perhatian anak sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Setiap halaman dilengkapi dengan ilustrasi kontekstual yang dapat dijadikan bahan storytelling bagi guru maupun orang tua. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi menjadi pemantik cerita yang menghubungkan kosakata dengan pengalaman nyata anak. Dengan demikian, anak dapat menikmati proses pembelajaran melalui narasi yang dibangun bersama orang dewasa.

Kedua, buku ini menghadirkan komponen pengajaran bahasa melalui penyajian kosakata dan ekspresi dalam bentuk *bilingual* (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris). Kosakata disusun secara tematik, sederhana, dan mudah diingat. Guru atau orang tua dapat membacakan kata-kata tersebut berulang kali dengan mengacu pada prinsip audiolingual yang menekankan repetisi sebagai strategi pembelajaran. Pola ini memungkinkan anak untuk mendengar, meniru, dan mengulang kosakata maupun ekspresi sederhana, sehingga keterampilan bahasa reseptif dan produktif dapat berkembang lebih seimbang. Penyajian bilingual juga memberikan nilai tambah karena anak terbiasa dengan dua bahasa sejak dini dalam konteks yang menyenangkan dan komunikatif.

Ketiga, buku ini memuat aktivitas fisik berbasis instruksi yang dirancang sesuai kerangka *Total Physical Response* (TPR). Aktivitas ini mendorong anak untuk merespons instruksi secara motorik, seperti menunjuk, mengambil, atau memainkan kartu, sehingga keterlibatan indera gerak semakin memperkuat pemahaman bahasa. Dalam desain terdapat tujuh halaman dengan variasi permainan: (a) permainan kartu kata untuk pengenalan kosakata, (b) permainan pengenalan diri secara bergilir untuk melatih ekspresi, (c) permainan penggabungan huruf dan pembunyian untuk fonologi, (d) permainan adaptasi CABE (cari berbisik) untuk melatih daya ingat, (e) *role play* anggota keluarga untuk komunikasi sehari-hari, (f) *role play* profesi untuk memperluas kosakata sosial, dan (g) permainan tebak gambar sebagai sarana mengingat kosakata secara menyenangkan. Dengan komponen tersebut, Busy Book ini dirancang tidak sekadar sebagai media belajar, tetapi juga sebagai ensiklopedia interaktif yang menyatukan visual, bahasa, dan gerak dalam pengalaman belajar mendalam untuk anak usia dini. Gambar 3 menunjukkan sampel halaman desain layout *Language Stimulation Busy Book*.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

Gambar 3. Desain Layout *Language Stimulation Busy Book* kerangka iSALTY

Language Stimulation Busy Book dirancang untuk memenuhi capaian pembelajaran PAUD elemen dasar-dasar Literasi-STEAM khususnya sub elemen yang relevan dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak. Tabel 2 menunjukkan peta konsep dan capaian yang hendak disasar dari *busy book* ini.

Tabel 2. Peta Konsep dan Capaian Pembelajaran *Language Stimulation Busy Book*

Capaian Pembelajaran	Komponen iSALTY	Komponen Pembelajaran Mendalam	Konten dalam *Busy Book*
Elemen: Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni **Sub-Elemen:** anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan	Audiolingual, TPR	Joyful, Mindful	Permainan kartu kata, permainan menggabungkan huruf, permainan CABE,
	Storytelling, Audiolingual	Joyful, Meaningful	Permainan perkenalan diri bergilir, permainan tebak gambar
	Storytelling, TPR	Joyful, Mindful	Permainan role play keluarga, permainan roleplay profesi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

Pengembangan *Language Stimulation Busy Book* untuk Pembelajaran Mendalam

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas *Language Stimulation Busy Book* sebelum digunakan lebih luas. Validasi melibatkan tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Ketiga validator memberikan penilaian dengan menggunakan skala lima, yakni sangat sesuai (5), sesuai (4), cukup sesuai (3), kurang sesuai (2), dan tidak sesuai (1). Hasil penilaian dari masing-masing ahli diuraikan berikut ini.

Penilaian ahli media berfokus pada aspek tampilan, desain, dan keterkaitan media dengan pengguna sasaran, yaitu anak usia dini. Berdasarkan penilaian yang diberikan, aspek sistematika, kejelasan pertanyaan, dan jenis ukuran huruf memperoleh skor "sesuai" (4). Hal ini menunjukkan bahwa tampilan buku sudah cukup jelas dan rapi, meskipun masih dapat ditingkatkan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih optimal. Selanjutnya, aspek kesesuaian sajian media dengan usia anak dan tingkat perkembangannya dinilai "sangat sesuai" (5). Artinya, buku ini telah dirancang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga kontennya relevan dan mudah dipahami. Penilaian tinggi juga terlihat pada langkah penggunaan buku, yang diberi skor "sangat sesuai" (5). Hal ini menandakan bahwa panduan penggunaan Busy Book telah disusun runtut dan praktis sehingga memudahkan guru maupun orang tua dalam mendampingi anak. Adapun aspek keruntutan isi, pemahaman instruksi, dan ilustrasi memperoleh skor "sesuai" (4), yang berarti visualisasi dan penyajian instruksi sudah cukup baik namun masih memiliki ruang untuk perbaikan. Secara umum, penilaian ahli media memperlihatkan bahwa *Busy Book* sudah sesuai dengan kebutuhan anak, baik dari sisi tampilan maupun fungsi penggunaannya.

Penilaian ahli materi menilai dari sisi substansi dan keterkaitan isi dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Aspek sistematika dan kejelasan pertanyaan pemandu kegiatan dinilai "sesuai" (4). Hal ini menunjukkan bahwa alur pertanyaan sudah jelas, meskipun masih perlu sedikit penyempurnaan agar lebih variatif dan menarik. Adapun aspek tampilan instruksi dan keterbacaannya mendapatkan skor "sangat sesuai" (5), yang berarti instruksi dalam buku mudah dipahami anak dan dirancang dengan memperhatikan keterbacaan. Lebih lanjut, aspek yang mencakup relevansi materi dengan perkembangan anak, ketercapaian pembelajaran, nilai pendidikan karakter, aspek pengembangan bahasa, sistematika susunan materi, serta visualisasi pendukung materi dinilai "sangat sesuai" (5). Artinya, isi Busy Book tidak hanya mendukung pencapaian aspek bahasa anak, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter dengan cara yang kontekstual. Dengan hasil ini, ahli materi menegaskan bahwa *Busy Book* memiliki konten yang sangat tepat sasaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

Ahli bahasa memberikan masukan terkait penggunaan bahasa dalam Busy Book. Pada aspek penggunaan bahasa dalam pertanyaan, kejelasan pernyataan dan instruksi, serta penyajian huruf, skor yang diberikan adalah "cukup sesuai" (3). Hal ini menjadi catatan penting bahwa penggunaan bahasa perlu lebih disederhanakan agar lebih komunikatif dan sesuai dengan pemahaman anak usia dini. Sementara itu, aspek pemilihan kata, kesesuaian ejaan dan tanda baca, bentuk bahasa komunikatif, serta kejelasan penyampaian pesan dinilai "sesuai" (4). Ini berarti secara umum bahasa yang dipakai sudah cukup baik, meskipun beberapa bagian masih perlu disesuaikan dengan standar keterbacaan anak. Aspek terakhir, yaitu kesesuaian penggunaan kata dengan kaidah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, mendapat skor "sangat sesuai" (5). Dengan demikian, pemilihan bahasa telah memperhatikan aturan kebahasaan yang benar, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.

Tabel 3. Rekapitulasi Skor yang Dihimpun berdasarkan Keserupaan Perolehan Kualitas

Komponen yang Dinilai	Sub-Aspek	Skor
Kesesuaian Media	Sistematika, kejelasan pertanyaan, jenis ukuran huruf	4 (Sesuai)
	Kesesuaian sajian media dengan usia dan perkembangan anak	5 (Sangat Sesuai)
	Keruntutan isi, pemahaman instruksi, ilustrasi	4 (Sesuai)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

Komponen yang Dinilai	Sub-Aspek	Skor
	Langkah penggunaan buku	5 (Sangat Sesuai)
	Rata-rata Ahli Media	**4,5**
Kesesuaian Materi	Sistematika & kejelasan pertanyaan pemandu	4 (Sesuai)
	Tampilan instruksi & keterbacaan	5 (Sangat Sesuai)
	Relevansi materi dengan perkembangan anak	5 (Sangat Sesuai)
	Capaian pembelajaran, pendidikan karakter, pengembangan bahasa, sistematika materi, visualisasi	5 (Sangat Sesuai)
	Rata-rata Ahli Materi	**4,75**
Kesesuaian Bahasa	Penggunaan bahasa dalam pertanyaan, kejelasan pernyataan & instruksi, penyajian huruf	3 (Cukup Sesuai)
	Pemilihan kata, ejaan & tanda baca, bentuk komunikatif, kejelasan pesan	4 (Sesuai)
	Kesesuaian kata dengan kaidah Bahasa Indonesia & Inggris	5 (Sangat Sesuai)
	Rata-rata Ahli Bahasa	**4,0**
	Rata-rata Total Skor Validasi	$\frac{(4,5+4,75+4,0)}{3}=4,42$
	Kesimpulan Hasil Validasi	**SANGAT SESUAI**

Simpulan

Penelitian ini berangkat dari permasalahan stagnasi perkembangan bahasa anak usia 4–6 tahun di TK Kanisius Cungkup yang disebabkan oleh keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran, sehingga muncul kebutuhan akan media inovatif yang dapat menstimulasi kemampuan berbahasa secara aktif dan bermakna. Sebagai jawaban terhadap permasalahan tersebut, penelitian tahap ini menghasilkan prototipe Language Stimulation Busy Book berbasis kerangka iSALTY—yang mengintegrasikan storytelling, audiolingual method, dan Total Physical Response (TPR)—serta berpijak pada prinsip pembelajaran mendalam yang joyful, meaningful, dan mindful. Hasil validasi ahli menunjukkan skor rata-rata 4,42 dengan kategori "sangat sesuai", menandakan bahwa media ini telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kemanfaatan secara optimal serta siap untuk diujicobakan pada tahap pilot implementation. Implikasi temuan ini memperlihatkan bahwa Busy Book berpotensi menjadi sarana efektif untuk mengintegrasikan aktivitas bermain dan berbahasa secara kontekstual di PAUD. Arah kerja penelitian selanjutnya mencakup implementasi terbatas di kelas nyata untuk menguji efektivitas dan kegunaan media terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak, evaluasi mendalam terhadap respon guru dan peserta didik, serta penyempurnaan aspek bahasa dan visual agar lebih adaptif dengan karakteristik anak usia dini. Tahapan berikut juga akan memperluas konteks penerapan ke beberapa lembaga PAUD dengan karakteristik berbeda guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memastikan keterterapan Busy Book secara lebih luas dan berkelanjutan..

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Kristen Satya Wacana terkait dengan penyediaan dana hibah penelitian skema Riset Bersama Dosen Mahasiswa Sarjana (RBDM-S) dengan Nomor Kontrak 169/SPK-RBDMS/RIK/08/2025.

Daftar Pustaka

Adisti, A. R., Yuliasri, I., Hartono, R., & Fitriati, S. W. (2022). Pengembangan literasi digital pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam menyambut Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES, 5(1), 111–119.* https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1438

Cosentino, G. & Giannakos, M. (2023). Multisensory Interaction and Analytics to Enhance Smart

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7520

Learning Environments: A Systematic Literature Review. *IEEE Transactions on Learning Technologies, 16(3), 414-430*. https://doi.org/10.1109/TLT.2023.3243210

Elyana, L., Ratno, & Samta, S. R. (2024). Aktifitas home reading sebagai upaya mewujudkan capaian pembelajaran literasi dasar pada anak usia 4–6 tahun. *Sentra Cendekia, 5(3), 121–125*. https://www.e-journal.ivet.ac.id/index.php/Jsc/article/view/3543

Hamda, N., Hamzah, A., Oktamarina, L., Fauzi, M., & Putri, Y. F. (2024). Penerapan pembelajaran literasi dalam Kurikulum Merdeka Belajar di TK Kemala Bhayangkari 1 Palembang. *Jurnal Tumbuh Kembang, 11(1), 126–136*. https://doi.org/10.36706/jtk.v11i1.39

Kamila, U. H., Khotimah, N. A., Sarita, R., Nurjaman, I., & Nuary, M. G. (2024). Penerapan metode multisensory learning dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada AUD. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(2), 30656–30662*. http://jptam.org

Kurniawan, M., & Setyaningtyas, E. W. (2024, October 28). The implementation of critical and creative thinking in research-based learning for sustainable language education. *Journal of Lifestyle and Sustainable Development Research, 5(1), e02185*. https://www.sdgsreview.org/LifestyleJournal/article/view/2185

Kurniawan, M., & Wulandari, S. P. (2025). Enhancing kindergarten students' English language use through bilingual mini theater: A participatory action research. *European Journal of English Language Studies, 5(1), 17–30*. https://doi.org/10.12973/ejels.5.1.17

Kurniawan, M., Wijayaningsih, L., & Listyani. (2024). iSALTY as a framework for combining three English language learning methods: State-of-the-art research. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 13(4)*. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/84386

Lubis, S. I., Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2025, June 22). Pemberdayaan guru PAUD pada pembelajaran bahasa Inggris melalui modifikasi permainan tradisional bagi anak PAUD. *Wahana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 22–23.* https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/wahana/article/view/977

Mamma, A. T., & Sirjon. (2024). The effect of the Total Physical Response (TPR) method on children's listening skills. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 12(1), 9–16*. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/69841

Octaviani, W. R., et al. (2024). Desain model pembelajaran literasi awal anak usia 5–6 tahun berbasis teknologi interaktif multisensori. *Jurnal Pendidikan Sains Geologi Geofisika (GeoScienceed)*, 6(1). https://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/article/view/624

Pramudyani, A. V. R., Khafidoh, K., Al Afada, F. H., Ningsih, T. N., & Listyati, M. W. (2025). Literasi bahasa pada AUD dalam Kurikulum Merdeka: Tantangan dan peluang. Aulad: *Journal on Early Childhood, 8(1), 239–250*. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.983

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Ulfayanti, U., Ansar, A., Bahrun, S. R., & Indirwan. (2025, June 20). Pembinaan bahasa Inggris dasar melalui program English Fun Day di SD Inpres 4/82 Bulu Ulaweng. *Journal of Community Service, 3(1), 43–50*. https://journal.uiad.ac.id/index.php/jcs/article/view/4025

Yang, Y. (2024). Application of Total Physical Response and Songs in the ESL Classroom for Young Learners. *Applied & Educational Psychology, 5(2).* DOI: 10.23977/appep.2024.050223

Yulianti, Y., & Sidik, U. (2024). Strategi pembelajaran literasi emergen pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2)*. https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5388