

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**Volume 1, Nomor 10, November 2023, Halaman 134-140****Licensed by CC BY-SA 4.0****E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10073166)****DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10073166>**

The Influence of Cartoons on Language Development In Children Aged 4-6 Years

Risanti Nurhidayanti^{1*}, Siti Chairunnisa Haq²^{1,2}Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah JakartaE-mail: risantinrh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh kartun terhadap perkembangan bahasa pada anak usia 4 -6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui observasi langsung (direct observation), dengan mencoba mengamati perilaku dan cara berbicara subjek. Teknik pengambilan data dilakukan dengan metode simak dan metode cakap. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa adanya pengaruh tayangan film kartun Ricky Zoom, Go Go Dino, BoboiBoy, dan Upin & Ipin yang bisa diketahui pada saat subjek melakukan komunikasi, sehingga subjek sering mengimitasi apa yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Hal ini dinilai mampu mempengaruhi perkembangan bahasanya.

Kata kunci: *Kartun, Ricky Zoom, Go Go Dino, BoboiBoy, Upin & Ipin, Perkembangan Bahasa, Psikolinguistik*

Article Info

Received date: 15 October 2023

Revised date: 26 October, 2023

Accepted date: 02 November 2023

PENDAHULUAN

Seiring bertambahnya usia anak, maka akan semakin berkembang penguasaan bahasa yang dimiliki seorang anak. Oleh karena itu, banyak sekali ibu yang pasca melahirkan mulai mengurangi kegiatan di luar rumah, memilih untuk menghabiskan waktu bersama anak dan fokus terhadap tumbuh kembang anaknya. Bahkan ada pula beberapa ibu yang memilih untuk membawa sang anak ke tempat kerja agar ibu merasa selalu dekat dengan buah hatinya. Para ibu ingin menyaksikan tumbuh kembang pada buah hatinya. Baik perkembangan biologis, psikis, maupun kemampuan sang anak.

Tumbuh kembang anak yang cukup menjadi perhatian adalah kemampuannya dalam berbicara. Kemampuan ini hal yang paling dikhawatirkan para orang tua jika saat usianya yang cukup namun memiliki keterlambatan berbicara. Berbicara merupakan kemampuan mental dan motorik. Berbicara bukan semata-mata kemampuan menggunakan alat ucap, namun juga kecerdasan mental dalam menyusun gagasan yang harmonis dengan keterampilan berbahasa yang dimiliki. Aktivitas anak yang dapat dilakukan yaitu dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, sehingga melatih anak untuk terampil bicara. Belajar berbicara dapat dilakukan anak dengan bantuan dari orang dewasa melalui percakapan. Dengan bercakap-cakap anak akan menemukan pengalaman dan meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan bahasanya (Kurnia, 2019).

Usia 5-6 tahun merupakan usia dimana penglihatan dan pendengaran anak sedang berkembang, sehingga apa yang dilihat dan apa yang didengar anak begitu mudah ditiru oleh mereka. Mayoritas anak usis 5-6 tahun sedang gemarnya bermain bersama teman-

temannya. Senang melihat banyak orang dan keramaian, karena itu banyak sekali ranah Pendidikan Anak Usia Dini menerapkan metode bermain sebagai sarana belajar. Fasilitas yang disediakan pun layaknya taman, hal ini bertujuan agar anak usia tersebut merasa nyaman berada di lingkungan sekolah.

Namun semenjak teknologi semakin berkembang hal ini juga mempengaruhi tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun, terutama di lingkungan keluarga. Beberapa orang tua memilih keduanya untuk tetap bekerja. Dengan kesibukan kedua orang tua sering kali mereka mengatasi anak yang sedang bermain dengan memberikan gadget. Seiring berjalannya waktu, anak menjadi terbiasa mengoperasikan gadget. Tayang yang paling digemari anak-anak biasanya adalah film kartun dan bermain game. Tetapi apakah kebiasaan menonton film kartun merupakan sebuah kebiasaan yang buruk? Jika menonton film kartun dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, bagaimana bentuk perkembangan bahasa tersebut? Lalu bagaimana dengan kemampuan berbicara sang anak, apakah juga mengalami kemajuan?

Mengacu kepada penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan oleh Ngatman dan Siti Fatimah Mahasiswa Universitas Sebelas Maret (Ngatman & Fatimah, 2018). Mereka menganalisis film kartun "Cloud Bread" sebagai media pengenalan kata baku dan media Pendidikan karakter anak. Film Cloud Bread merupakan salah satu film anak-anak yang dapat dijadikan tayangan wajib bagi anak-anak. Meskipun secara visual kurang menarik, namun isi dari cerita film tersebut sangat banyak menanamkan nilai-nilai moral. Simpulan yang di dapat menunjukkan bahwa 1) Film Cloud Bread dapat dijadikan media pengenalan bahasa yang baik bagi anak; 2) Film Cloud Bread dapat dijadikan media untuk menanamkan pendidikan karakter anak yang meliputi: menghormati orang tua, menghargai teman dan orang lain, setia kawan, kerjasama, saling memotivasi, lemah lembut, tekun, tidak mudah putus asa, semangat, *problem solving*, kreativitas, dan saling menyayangi antar keluarga.

Kemudian pada tahun 2021 Miratul Hayati dan Raihana Fibri Rahimia melakukan penelitian mengenai Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon sebagai media pengenalan kosa kata bahasa Inggris anak (Hayati & Rahimia, 2021). Salah satu siaran Youtube Kids yang berisi pembelajaran untuk anak usia dini adalah Cocomelon-Nursery Rhymes. Channel ini berisi konten sebanyak 500 lebih nursery rhyme (konten musik yang diperuntukkan untuk anak) yang menggunakan bahasa Inggris. Seperti; yes-yes vegetables, abc songs, yes-yes bedtime song, bath song, clean up song dan lain-lain. Subjek dari penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun di Desa Karang Tengah. Kemudian disimpulkan bahwa pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon sebagai media pengenalan kosa kata Bahasa Inggris anak usia 4-6 tahun yang mencakup 5 aspek, yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, kata bilangan. belajar Bahasa Inggris dengan Youtube Channel Cocomelon memiliki rata-rata sebanyak 87,7% dengan kategori baik sekali. Terbukti dengan nilai rata-rata dari pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon adalah 61,6 dengan kategori baik. Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh kartun terhadap perkembangan anak usia 4 – 6 tahun dan apakah kartun memberikan pengaruh buruk bagi perkembangan bahasa anak usia 4 – 6 tahun.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah anak laki-laki usia tujuh tahun berinisial MINH. Subjek penelitian ini akan memberikan informasi yang diperlukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti mengamati film kartun yang sering ditonton oleh MINH yaitu Upin & Ipin, BoboiBoy, Go Go Dino, dan Ricky Zoom melalui *Youtube*. Penelitian ini dilakukan di lingkungan subjek

terutama di rumah. Peneliti mengamati situasi subjek ketika sedang berbicara baik dengan keluarga. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui observasi langsung (*direct observation*), dengan mencoba mengamati perilaku dan cara bicara subjek. Teknik pengambilan data dilakukan dengan metode simak dan metode cakap. Metode simak sendiri yaitu menyimak ujaran anak yang diperolehnya dari menonton film kartun. Menurut (Mahsun, 2005) metode simak adalah cara memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa berupa lisan maupun tulisan. Sedangkan metode cakap dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam percakapan dengan subjek penelitian secara langsung. Kemudian setelah mendapatkan ujaran yang diucapkan oleh MINH peneliti melakukan transkrip data, yaitu pemindahan bentuk tuturan lisan menjadi sebuah tulisan.

HASIL

Menurut Asmoro N.P. dkk (JANNAH & S, 2017) mengemukakan Animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti “hidup” atau *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi animasi. Menurut Peter Mark Roget dalam Asmoro, dkk mendefinisikan animasi secara teknis adalah suatu sekuen gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak sebagai suatu pola. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa film animasi merupakan acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik sehingga tampak bergerak dan mengandalkan gambar-gambar bergerak bertujuan untuk menghibur dan menyajikan informasi kepada masyarakat.

Menurut Syamsuddin dalam (Khasanah et al., 2015) Bahasa memiliki dua pengertian. Pertama, bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi dan dipengaruhi. Kedua, bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik maupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan. Sedangkan Doherty; Jonathan; Huges, 2014 mengungkapkan dalam anak usia 5-6 tahun tahap kesadaran metalinguistik, anak usia 5 tahun sudah menyadari bahwa bahasa merupakan sistem berkomunikasi, mampu membentuk kalimat kompleks serta pronominal dan verba secara tepat dan penguasaan dalam kosa kata, serta dapat memanipulasi bahasa melalui permainan kata-kata, teka-teki, metafora.

Pengembangan bahasa anak adalah usaha atau kegiatan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan lingkungannya melalui bahasa. Setiap anak (manusia) memiliki bakat berbahasa yang diturunkan secara genetik. Melalui aktivitas interaksi dalam suatu masyarakat, bakat bahasa yang dimiliki oleh seseorang akan dibentuk dan berkembang (Zubaidah, 2020). Setelah anak melewati tahap pemerolehan bahasa, anak akan mulai mengembangkan perolehan sistem bahasanya, baik secara sadar maupun tidak. Lenneberg salah seorang ahli teori belajar bahasa mengatkan bahwa perkembangan bahasa bergantung pada pematangan otak secara biologis. Pematangan otak memungkinkan ide berkembang dan selanjutnya memungkinkan pemerolehan bahasa anak berkembang. Sistem bahasa itu sendiri terdiri dari subsistem, yaitu: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik (Nuryani & P, 2013).

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan yang mekanistik. Semakin banyak berlatih, semakin dikuasai dan terampil seseorang dalam berbicara. Tidak ada orang yang langsung terampil berbicara tanpa melalui proses latihan. Iskandar Wassid dan Dadang Sunendar menjelaskan keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan

kepada orang-orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkan untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan, dan lagu bicara.

Keterampilan bicara pada anak menurut Hurlock dalam Lilis harus didukung dengan pembendaharaan kata atau kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa. Mukhsin berpendapat bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Salah satu keterampilan berbicara yang paling digemari anak adalah mendongeng. Bercerita atau mendongeng adalah menyampaikan rangkaian peristiwa yang dialami oleh sang tokoh. Tokoh cerita dapat berupa manusia, binatang, dan makhluk lain, baik tokoh nyata maupun rekaan (Susanti, 2020).

PEMBAHASAN

Berdasarkan transkrip data yang diperoleh, peneliti berhasil menemukan dialog secara langsung dan tidak langsung sebanyak 10 dialog. Berikut analisis tuturan MINH dalam percakapan antara subjek dan keluarganya. MINH dengan keterangan dialog adik (A)

Data Percakapan Subjek

Keterangan:

K = kakak

A = adik

M = mama

Data dialog 1

K: kamu tadi ngomong apa?

A: aku tidak bicara apapun, aku kan sedang kerjakan tugas.

Berdasarkan data dialog 1, tuturan yang diucapkan MINH berupa “aku tidak bicara apapun, aku kan sedang kerjakan tugas” terdapat fenomena morfologis yang berupa penggunaan verba monomorfemis. Bentuk lingual seperti “tidak bicara apapun” dan “sedang kerjakan tugas” merupakan pengaruh film kartun Ricky Zoom Go Go Dino. Kedua kartun tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sehingga MINH yang sering menonton kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 2

K: kamu lagi apa?

A: aku sedang tuliskan ini.

Berdasarkan data dialog 2, tuturan yang diucapkan MINH berupa “aku sedang tuliskan ini” terdapat fenomena morfologis yang berupa penggunaan verba monomorfemis bentuk lingual seperti “sedang tuliskan ini” merupakan pengaruh kartun Ricky Zoom dan Go Go Dino. Kedua kartun tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sehingga MINH yang sering menonton kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 3

A: ini bukanya macam mana si, tolong dong bukakan.

K: sini.

Berdasarkan data dialog 3, tuturan yang diucapkan MINH berupa “ini bukanya macam mana si, tolong dong bukakan” terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata tanya “macam mana” yang merupakan pengaruh kartun Upin & Ipin dan kartun Boboiboy. Kedua kartun tersebut berasal dari negara Malaysia, jadi bahasa yang digunakan ialah bahasa Melayu. Fenomena ini membuat MINH yang setiap hari menonton kedua kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 4

K: gespernya mana?

A: kok aku, kamu kan yang letakkan gesper.

K: dimana ya

A: hm manaku tahu, macam mana aku kan harus pakai gesper

Berdasarkan data dialog 4, terdapat dua tuturan yang diucapkan MINH. Pertama, “kok aku, kamu kan yang letakkan gesper” terdapat fenomena morfologis yang berupa penggunaan verba morfomeis bentuk lingual seperti “letakkan” yang merupakan pengaruh kartun Ricky Zoom dan Go Go Dino. Kedua kartun tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sehingga MINH yang sering menonton kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Kedua, tuturan “hm manaku tahu, macam mana aku kan harus pakai gesper” terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata “manaku tahu” dan “macam mana” yang merupakan pengaruh kartun Upin & Ipin dan kartun Boboiboy. Kedua kartun tersebut berasal dari negara Malaysia, Jadi bahasa yang digunakan ialah bahasa Melayu. Fenomena ini membuat MINH yang setiap hari menonton kedua kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 5

A: hei papah, kemarin kaka sakit karena makan dbestoku

K: berarti kalo gitu kakak makannya terlalu sedikit, seharusnya banyak biar gendut macam kamu

Berdasarkan data dialog 5, tuturan yang diucapkan MINH berupa “hei papah, kemarin kaka sakit karena makan dbestoku” Terdapat fenomena morfologis yang berupa penggunaan verba morfomeis. Bentuk lingual seperti “karena” merupakan pengaruh film kartun Ricky Zoom Go Go Dino. Kedua kartun tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sehingga MINH yang sering menonton kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 6

K: ayo diminum milonya

A: sebentar masih panas

K: ditiup aja

A: tidak usahlah nanti bau macam aku gimana

K: kenapa kamu diam saja

A: eh tidak bau deh aku, kan aku sudah mandi jadinya aku wangi deh. Terus kan aku harus minum milo jadinya harus nyalakan tv lalu baru aku minum milo.

Berdasarkan data dialog 6, terdapat dua tuturan yang diucapkan MINH. Pertama, “tidak usahlah nanti bau macam aku gimana” Terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata “manaku tahu” dan “macam mana” yang merupakan pengaruh kartun Upin & Ipin dan kartun Boboiboy. Kedua kartun tersebut berasal dari negara Malaysia, jadi bahasa yang digunakan ialah bahasa Melayu. Fenomena ini membuat MINH yang setiap hari menonton kedua kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Kedua, tuturan “eh tidak bau deh aku, kan aku sudah mandi jadinya aku wangi deh. Terus kan aku harus minum milo jadinya harus nyalakan tv lalu baru aku minum milo” terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata “sudah” dan “lalu”. Lalu terdapat fenomena morfologis yang berupa penggunaan verba morfomeis bentuk lingual seperti “letakkan” yang merupakan pengaruh kartun Ricky Zoom dan Go Go Dino. Kedua kartun tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sehingga MINH yang sering menonton kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 7

A: hei mama, yang pakai kan dulu yah, kalau pakai sepatu jangan yang kiri dulu?

M: iya, bisa ga?

A: yah kok macam gini, nanti aku besok mau pakai kaos kaki hitam putih saja

Berdasarkan data dialog 7, tuturan yang diucapkan MINH berupa “yah kok macam gini, nanti aku besok mau pakai kaos kaki hitam putih saja” terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata tanya “macam ini” yang merupakan pengaruh kartun Upin & Ipin dan kartun Boboiboy. Kedua kartun tersebut berasal dari negara Malaysia, jadi bahasa yang digunakan ialah bahasa Melayu. Fenomena ini membuat MINH yang setiap hari menonton kedua kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 8

M: ayok minum susunya, al udah dateng

A: tunggu sekejap lah

K: kamu sekelas sama al?

A: iya aku satu kelas bersama al, al kelas satu b, dan aku juga kelas satu b.

Berdasarkan data dialog 8, tuturan yang diucapkan MINH berupa “tunggu sekejap lah” terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata “sekejaplah” yang merupakan pengaruh kartun Upin & Ipin dan kartun Boboiboy. Kedua kartun tersebut berasal dari negara Malaysia, Jadi bahasa yang digunakan ialah bahasa Melayu. Fenomena ini membuat MINH yang setiap hari menonton kedua kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 9

K: bu farida ulang tahun ya?

A: tadi kan waktu sekolah, bu farida ulang tahun banyak sekali ibu-ibu lalu aku berfoto, seru banget kamu tadi gak ada

Berdasarkan data dialog 9, tuturan yang diucapkan MINH berupa “tadi kan waktu sekolah, bu farida ulang tahun banyak sekali ibu-ibu lalu aku berfoto, seru banget kamu tadi ga ada” terdapat fenomena morfologis yang berupa penggunaan verba monomorfemis bentuk lingual seperti “banyak sekali”, “lalu” dan “berfoto” merupakan pengaruh kartun Ricky Zoom dan Go Go Dino. Kedua kartun tersebut menggunakan bahasa Indonesia yang baku, sehingga MINH yang sering menonton kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

Data dialog 10

A: hei main unonya macam mana kalo kita di kamar saja?

K: ayo

A: jum, kita ke kamar kamu saja ya

Berdasarkan data dialog 10, terdapat dua tuturan yang diucapkan MINH. Pertama, “hei main unonya macam mana kalo kita di kamar saja” terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata “macam mana”. Kedua, tuturan “jum, kita ke kamar kamu saja ya” juga terdapat fenomena sintaksis yang berupa penggunaan kata “jum”. Kedua tuturan tersebut merupakan pengaruh kartun Upin & Ipin dan kartun Boboiboy. Kedua kartun tersebut berasal dari negara Malaysia, Jadi bahasa yang digunakan ialah bahasa Melayu. Fenomena ini membuat MINH yang setiap hari menonton kedua kartun tersebut menirukan bahasa di dalamnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan perkembangan bahasa pada subjek menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk lingual yang dikuasai oleh subjek sebagai pengaruh dari menonton film kartun Upin Ipin, BoboiBoy, Go Go Dino, dan Ricky Zoom. Beberapa bentuk lingual tersebut yaitu Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia Baku. Film kartun yang berpengaruh besar terhadap perkembangan bahasa pada subjek adalah Ricky Zoom, Go Go Dino, dan Upin & Ipin.

Film kartun tersebut mampu mempengaruhi perkembangan bahasa pada subjek karena banyak diminati oleh kalangan anak laki-laki yang bercerita tentang Ricky Zoom, si motor kecil penyelamat berwarna merah yang selalu berbagi pengalaman dan petualangan dengan sahabat setianya. Aspek yang membuat anak cenderung mengimitasi bahasanya yaitu tokoh utama dalam film kartun yang berbentuk motor kecil, Ricky Zoom yang menggunakan bahasa Indonesia baku.

Begitupun dengan kartun Go Go Dino tentang para robot dinosaurus yang menjalankan misi penyelamatan dan penyembuhan bagi hewan yang membutuhkan. Kemudian menjelajahi tempat dan menyelidik para spesies baru yang mereka temukan.

Selanjutnya film kartun Upin & Ipin yang merupakan tayangan yang banyak digemari anak-anak bahkan remaja yang berasal dari Malaysia. Aspek yang membuat anak cenderung mengimitasi bahasanya yaitu tokoh-tokoh yang lucu, humor yang natural, dan gaya bahasa yang khas dan unik yang menggunakan bahasa Melayu dalam tayangan Upin & Ipin sehingga subjek menirukan gaya bahasa upin dan ipin juga tokoh lainnya dalam film kartun tersebut, lalu subjek menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan begitu, bagi peneliti menonton film kartun bukanlah sebuah hal buruk, bahkan menonton film kartun bisa menjadi media pengenalan dan perkembangan bahasa untuk anak. Menonton film kartun bisa menjadi solusi bagi anak yang mengalami keterlambatan berbicara. Dari kebiasaan menyimak, bahasa yang diterima anak semakin banyak dan semakin berkembang sehingga akan timbul kebiasaan meniru dan menerapkan apa yang telah anak simak.

Referensi

- Hayati, M., & Rahimia, R. F. (2021). Pemanfaatan Youtube Channel Cocomelon Sebagai Media Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 14–26. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i1.178>
- JANNAH, G. N., & S, A. C. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara kelompok A TK Nurul Huda Demak Tahun Pelajaran 2016/2017. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7. <http://www.albayan.ae>
- Khasanah, I., Dwita Laksmi, Rosa Da Cosa Tilman, & Roy Rizki. (2015). Fenomena Penggunaan Bahasa Asing dalam Penamaan Bisnis Kuliner di Kawasan Soekarno Hatta Kota Malang. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 2(1), 1.
- Kurnia, R. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. CV Budi Utama.
- Ngatman, S. F., & Fatimah. (2018). Analisis Film Kartun “Cloud Bread” Sebagai Media Pengenalan. *Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 64–72. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>
- Nuryani, N., & P, D. A. K. (2013). *Psikolinguistik*. Mazhab Ciputat.
- Susanti, E. (2020). *Keterampilan Berbicara*. Rajawali Pers.
- Zubaidah, E. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini* (Vol. 5, Issue 3).