

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Adriani, S. W., & Sunarti, V. (2025). Hubungan antara stimulasi bahasa oleh orang tua dengan perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Family Education*, 5(2).
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aljadaan, A. F. (2024). Speech and language processing abilities in saudi children with speech sound disorders and language disorders. *Psycho-Educational Research Reviews*, 13(3), 140–147. https://doi.org/10.52963/PERR_Biruni_V13.N3.01.
- Anzalman, & Thaheransyah, & Hakim, Rosniati & Dahlan, Dasrizal & Lahmi, Ahmad. (2025). The brain development and nutrition. *TOFEDU: The Future of Education Journal*. 4. 20-29. 10.61445/tofedu.v4i1.370.
- Aprilia, C., Fasihah, A., & Munawaroh, H. (2023). Perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Ardiyansyah, M. (2021). *Perkembangan Bahasa dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran (edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Assapun. (2023). Assessing the effectiveness of board game-based learning. *The International Journal of Informatics in Education*, 11(2), 28.
- Astuti, A. M. (2016). *Statistika Penelitian*. Insan Madani Publishing Mataram.
- Audia, S. D., Rohmi, F., & Sekarini, S. (2020). Differences effect of language stimulation using “wayang kertas” and story books on children’s speaking skills (4-5 years). *Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal Of Nursing Science)*, 8(2), 113–120. <https://doi.org/10.21776/Ub.Jik.20.20.008.02.8>
- Baghe, M. S., Meka, M., & Dhiu, K. D. D. (2024). Pengembangan media kartu huruf bergambar (flashcard) untuk menstimulasi perkembangan bahasa berbasis bahasa ibu anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(2), 1029–1039. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i2.2609>
- Baghe, M. S., Meka, M., & Dhiu, K. D. D. (2024). Pengembangan media kartu huruf bergambar (flashcard) untuk menstimulasi perkembangan bahasa berbasis bahasa

- ibu anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(2), 1029–1039.
<https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i2.2609>
- Berk, L. E. (2019). *Child Development*. Ed ke-9. Pearson.
- Boone, H. N., & Boone, D. A. (2019). Analyzing likert data. *Journal of Extension*, 50(2), 1-5.
- Brain Balance Centers. (2024). *Normal attention span expectations by age*. Diakses pada:
<https://www.brainbalancecenters.com/blog/normal-attention-span-expectations-by-age>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2022). *Survey of instructional design models*. Ed ke-6. Association for Educational Communications and Technology.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2019). Designing and conducting mixed methods research (3rd ed.). *Sage Publications*.
- Croasmun, J. T., & Ostrom, L. (2019). Using Likert-type scales in the social sciences. *Journal of Adult Education*, 40(1), 19-22.
- Deci, E. L., Olafsen, A. H., & Ryan, R. M. (2017). Self-determination theory in work organizations: The state of a science. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 4(1), 19–43. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-032516-113108>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. G. (2024). Developing english language skills through educational games in early childhood [Edu games research]. *Journal of English Education*.
- Dewi, T. S. U., & Imamah, I. (2023). Development of the board game “petualangan si kelinci kecil” as a tool for early childhood literacy stimulation in raudhatul athfal istiqlal jakarta. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 4(1), 730. <https://doi.org/10.58526/jsret.v4i1.730>

- Fransiska, A., & Destiana, E. (2023). Improving language skills through smart board media ages 5-6 years in kindergarten. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v21i.698>
- Gall, M. D., & Borg, W. R. (1989). *Educational research: An introduction*. Ed ke-5. Longman.
- Gerovasiliou, F., & Zafiri, M. (2017). Adapting board games to stimulate motivation in vocabulary learning in six year old learners – A case study. *Journal of Studies in Education*, 7(3). <https://doi.org/10.5296/jse.v7i3.11323>
- Ghofur, E. H., & Nurhayati, S. (2023). Multimedia-based learning media development to improve early childhood expressive language ability. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2373–2382. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4416>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Ed ke-9. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozalli, Evelyn (2020) *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional Manual*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Halid, E. (2019). Analisis pemerolehan semantik anak usia 5 tahun: Tinjauan psikolinguistik. *Inovasi Pendidikan*, 6(1), 7–15. <http://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/1565>
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Department of Physics, Indiana University*. <https://www1.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChangeGain.pdf>.
- Handayani, S., Wantoro., Salsabila, S., & Fauziyah Hanum, L. A. (2024). Permainan lirik board untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 454–474.
- Hart, B., & Risley, T. R. (2019). The early catastrophe: The 30 million word gap by age 3. *In Critical transitions in development: Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics*, 24(2), 117-127.
- Heryani, K. (2020). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 75-94. Retrieved from <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/163>

- Hidayat, T., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2021). Need analysis in instructional media development to improve learning quality. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 215–224.
- Hidayat, Y., Piaud, P., Putra, S., & Ciamis, G. (2023). Teori pemerolehan bahasa pada anak usia dini. *Jurnal INTISABI*, 6(2).
- Hoff, E. (2020). *Language Development*. Ed ke-6. Pearson Education.
- Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management, University of Toronto.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38 - 46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Insani, H. N. (2024). Strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak usia dini pemalu melalui pendekatan teori zona perkembangan proksimal (ZPD) vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i2.1272>
- Ismawati, N., Widayati, S., & Khumairoh, L. (2023). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun melalui media papan pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i1.1986>
- Juliawati, R., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran boardgame pada materi qurban dan aqiqah untuk meningkatkan keaktifan siswa. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(4). <https://doi.org/10.61104/jq.v3i4.2647>
- Keti, E., Dua Dhiu, K., & Meo Maku, K. R. (2022). Analisis perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1(4), 401–413. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v1i4.1141>
- Khalil, M. K., & Elkhider, I. A. (2016). Applying learning theories and instructional design models for effective instruction. *Advances in Physiology Education*, 40(2), 147–156. <https://doi.org/10.1152/advan.00138.2015>

- Khasanah, U., Widodo, W., & Suyidno. (2023). The implementation of the 4D development model in educational media research: A systematic review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(2), 255–266.
- Kurniati, E., & Rachmawati, Y. (2021). Peran lingkungan dalam stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1203–1213.
- Kurniati, E. (2025). Teori sosiokultural Vygotsky untuk anak usia dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Likert, R., & Sedlacek, W. E. (2019). A method for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140(1), 1–55.
- Lindelov, J. (2017). *JASP* vs. *SPSS*. Diakses pada: <https://jasp-stats.org/2017/11/01/jasp-vs-spss/>. <https://jasp-stats.org/2017/11/01/jasp-vs-spss/>.
- Maghfi, U., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v6i2.631>.
- Majuwita, N., & Muryanti, E. (2022). Pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kosakata bahasa inggris anak usia dini di taman kanak-kanak. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 57–66. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i1.2107>
- Mardiansjah, F. H., & Rahayu, P. (2020). Urbanisasi dan pertumbuhan kota-kota di Indonesia: Suatu perbandingan antar wilayah makro Indonesia. *Jurnal Pengembangan Kota*, 7(1), 91–108.
- Marwah, M. (2022). Stimulasi kemampuan bercerita anak usia dini melalui media boneka tangan. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 34–42. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.76>
- Mashuri, Ali. (2023). *Buku Ajar Statistika Parametrik Dasar: Uji Hubungan, Uji Perbedaan, dan Aplikasinya Menggunakan JASP*. Inara Publisher.
- Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70, 531–549. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>
- Megawati, M., et al. (2024). Development of interactive storybook media to enhance language skills of children aged 4–5 years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v4i2.16121>

- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan board game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris anak usia 6–10 tahun. *Journal of Education and Learning*.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://Jbasic.Org/Index.Php/Basicedu/Article/View/1475>.
- Nadila, A., & Penggabean, D. S. (2025). Efektivitas media board game cerita anak untuk mengasah keterampilan menyimak siswa SD Negeri 166325. *PEMA*, 5(3), 146–155. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1615>
- Neumann, M. M. (2020). The role of books and reading in supporting early language development. *Early Childhood Education Journal*, 48(4), 457–465.
- Nieveen, N. (2017). Formative evaluation in educational design research. *Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO)*.
- Niklas, F., & Schneider, W. (2021). Home learning environment and the development of children's language skills. *Frontiers in Psychology*, 12, 1–10.
- Ningrum, N. K., Harisa, A. B., & Umaroh, L. (2023). Learning through play: Utilizing board games to enhance English vocabulary for early students. *Technocreative Journal*.
- Nurhasannah, N., Tamara, P. D., & Mardatillah, S. (2024). Mengenali dan memahami perkembangan bahasa pada anak speech delay. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 9(2).
- Nurita, L., Aslamiah, A., & Asniwati, A. (2024). Pengembangan bahasa anak usia dini: Studi multisitus di taman kanak-kanak. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Owens, R. E. (2020). *Language Development: An Introduction*. Ed ke-9. Pearson Education.
- Pallant, J. (2020). *SPSS Survival Manual: A Step by Step Guide to Data Analysis Using IBM SPSS*. Ed ke-7. Routledge.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.1159/000271225>

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 55(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1697332>
- Purwani, S. I., dkk. (2019). Media compact diskinteraktif berbudaya sehat untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vo. 3, No. 2, Hal. 377-386.
- Puspita, Y., Hanum, F., Rohman, A., Fitriana, F., & Akhyar, Y. (2022). Pengaruh faktor lingkungan keluarga terhadap pemerolehan bahasa pertama anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2500>
- Puspitaningrum, D. (2025). Asesmen perkembangan bahasa anak usia dini 5–6 tahun di Kabupaten Pekalongan. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Putri, I. A. (2022). Perancangan board game “5 Pillars of Islam” sebagai media pembelajaran anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya*.
- Pyata, R., & Banik, A. (2016). Phonological development profile in typically developing hindi speaking children. *Language in India*, 16(3), 149–159. <http://www.languageinindia.com/march2016/ravalihindiphonologicaldevelopment.pdf>
- Rahmadani, N. D., Noviyanti, S., & Putri, S. J. D. (2024). Analisis faktor-faktor yang menghambat perkembangan bahasa anak. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 7(2). <https://doi.org/10.37567/primearly.v7i2.3257>
- Rahmawati, D., Fitriyani, Y., & Handayani, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4D untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1800–1812.
- Rahmawati, D., Noviyanti, S., Zulvani, E., & Vindini, N. (2025). Peran lingkungan sosial dalam perkembangan bahasa anak usia dini: Eksplorasi teoretis vygotsky dan masa peka montessori. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(4), 9528. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9528>
- Rahmawati, L., Kurniati, E., & Suryana, D. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran dalam stimulasi bahasa anak usia dini di lingkungan keluarga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2150–2160.

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Research and Development Model Addie dan R2d2: Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan, & Akdon. (2019). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Alfabeta.
- Rizka, S. M., Bahrin, B., & Mulia, V. M. (2025). Peningkatan perkembangan bahasa anak melalui media boneka tangan tematik. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 959-968. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1335>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Salmaa, R., Widyasari, W., & Sutejo, A. (2023). Board game pengenalan diri sendiri sebagai media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini. *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(2). <https://doi.org/10.34001/jsuluh.v7i2.7813>
- Sari, A. (2021). Perkembangan bahasa anak usia dini 5-6 tahun ditinjau dari aspek sintaksis dan pragmatik. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 102-106. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.44>
- Seels, B., & Glasgow, Z. (2019). *Making Instructional Design Decisions*. Ed ke-2. Pearson Education.
- Selvia Rahma Dewi, & Randi. (2024). Early childhood language development: Factors, theoretical perspectives, and educational implications. *JPI: Jurnal Pustaka Indonesia*, 4(3), 147-155. <https://doi.org/10.62159/jpi.v4i3.710>
- Shetty, P. P., & Prabhu, S. (2015). Acquisition of speech sounds in Tulu language. *Journal of Child Language Acquisition and Development-JCLAD*, 3(2), 98–109.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2022). *Instructional Technology And Media For Learning*. Ed ke-12. Pearson.
- Sugiharni, G. A. D., & Agustini, K. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd ed.)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research And Development (S. Y. Suryandari, Ed.)*. Alfabeta.

- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.
- Supriyadi, A., & Djumadil, S. (2022). Pemerolehan fonologis, sintaksis dan semantik anak usia 3-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6149-6163. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3255>
- Suryana, D. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Widina Media Utama.
- Squires, J., & Bricker, D. (2009). *Ages & Stages Questionnaires, Third Edition (ASQ-3): A Parent-Completed Child-Monitoring System*. Ed ke-3. Paul H. Brookes Publishing Co.
- Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, N. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran flashcard berbasis augmented reality pada materi sel di kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. *ORYZA (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 240-253. <https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750>.
- Tan, J. L., Goh, D. H.-L., Ang, R. P., & Huan, V. S. (2011). Child-centered interaction in the design of a game for social skills intervention. *ACM Computers in Entertainment*, 9(1), Article 2. <https://doi.org/10.1145/1953005.1953007>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2019). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. G., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: a sourcebook. *Journal of School Psychology*.
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322>.
- Umamah, Risna, I., & Sari, M. (2025). Analisis kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui kartu huruf. *Southeast Asian Journal of technology and Science*, 6(2), 74-80. <https://doi.org/10.29210/810635900>.
- Usman, N. U. I. (2023). Early childhood, language development and its acquisition. *Spektra: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), Article 4188. <https://doi.org/10.34005/spektra.v6i2.4188>
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Waruwu, M., et al. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Weisleder, A., & Fernald, A. (2019). Talking to children matters: Early language experience strengthens processing and builds vocabulary. *Psychological Science*, 24(11), 2143–2152. <https://doi.org/10.1177/0956797613488145>
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka.
- Widana, I. W., & Muliani, P. L. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Ed ke-8. Klik Media.
- Yanti, L., & Depalina, S. (2024). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui metode bercerita interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini*, 1(4), 93–102.
- Zahra, S., & Sit, M. (2024). Eksplorasi perkembangan bahasa anak usia dini: Analisa faktor, indikator, dan tahapan perkembangan. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Zakirman, & Zulfa. (2020). *Pengantar Statistik Sosial*. STKIP PGRI Sumbar Press.
- Zulfikar, R., et al. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori, Metode dan Praktik*. Windina Media Utama.

Peraturan Perundang-undangan

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Pedoman penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id>.
- Pemerintah Indonesia. (2013). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif*. Sekretariat Negara.