

PERSEPSI UJARAN DALAM VIDEO PERMAINAN ABC LIMA DASAR MENGUNAKAN MODEL COHORT

Titis Putri Pamungkas

Universitas Negeri Malang
titisputri3026@gmail.com

Abstract: Speech perception is the process of interpreting an utterance. Perception of speech includes hearing, interpretation, and understanding of the utterances conveyed by speakers. In this article, we will discuss the perception of speech in a psycholinguistic context through traditional games. The chosen traditional game is called ABC Five Basics, the writer chose this game because this game is unique. Can sharpen children's intelligence in remembering and mastering words. The purpose of writing this article is to describe the perception of speech through the ABC Five Basics game using the Cohort model.

Keywords: speech perception, psycholinguistics, ABC games, Cohort models

Submissions : August, 5th, 2022

Revisions : September, 19th, 2022

Publications : October, 30th, 2022

PENDAHULUAN

Dalam melakukan komunikasi terjadi penyampaian makna oleh penutur kepada pendengar melalui ujaran. Ujaran adalah tuturan langsung yang berasal dari penutur atau sosok yang berbicara. Ujaran dapat berupa kata, kalimat, maupun gagasan. Sebelum menjadi ujaran, terdapat proses pengujaran. Proses pengujaran adalah perwujudan proses artikulasi dan terkonsep di dalam otak manusia (Arifuddin & Irham, 2022; Fadilah, 2022). Permainan yang dipilih bernama ABC Lima Dasar, alasan penulis memilih permainan ini karena permainan ini unik. Permainan ABC Lima Dasar adalah permainan Tradisional yang sangat populer di era 1990-an (Febryana, 2019). Merupakan permainan edukasi yang menyenangkan dan mudah dimainkan. Permainan ini tidak membutuhkan alat atau benda khusus untuk memainkannya, hanya bermodal jari sebagai perhitungannya. Melalui bermain ABC Lima Dasar yang menyenangkan dan menantang ini, dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak serta meningkatkan konsentrasi. Permainan ini bisa juga dimainkan oleh orang tua dan anak sebagai sarana edukasi dan membangun kedekatan emosional.

Tujuan penulisan artikel ini untuk menguraikan mengenai permainan tradisional ABC Lima Dasar menggunakan model Cohort. Model Cohort diusulkan pada tahun 1980-an oleh MarslenWilson, Model Cohort adalah representasi untuk pengambilan leksikal. Aitchison (1987) menyatakan bahwa leksikon individu adalah kamus mental seseorang. Rata-rata individu memiliki leksikon sekitar 45.000 sampai 60.000 kata. Premis dari Model Cohort adalah bahwa pendengar memetakan kata-kata baru dengan kosakata yang sudah ada dalam kamus mentalnya (Arifuddin & Irham, 2022). Setiap bagian dari tuturan dapat dipecah menjadi beberapa segmen. Semakin banyak segmen yang didengar, ia bisa menghilangkan kata-kata dari kamus mereka yang tidak berpola sama.

LANDASAN TEORI

Proses pengujaran adalah sebuah perwujudan dari proses artikulasi dan kemudian terkonsep dalam otak manusia secara sempurna. Selanjutnya hal tersebut diwujudkan dalam bentuk bunyi yang akan dimengerti oleh interlocutor tertentu (Darjowidjojo, 2005:49). Persepsi ujaran adalah proses penafsiran sebuah ujaran. Persepsi ujaran meliputi pendengaran, penafsiran, dan pemahaman terhadap ujaran yang disampaikan oleh penutur. Persepsi ujaran adalah peristiwa ketika telinga menangkap sebuah bunyi yang dapat berupa bunyi lepas, kata, atau kalimat (Su'udi, 2011:19). Kalau orang tidak dapat mendengar bunyi dengan jelas, tentu saja orang tidak menangkap maknanya, lebih-lebih kalau bunyi itu berupa kalimat dan orang itu belum menguasai bahasa yang digunakan dalam kalimat tersebut.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi. Menurut Nazir (1988), metode penelitian deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai faktafakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Menurut Mukhtar (2013: 10), metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah video permainan ABC Lima Dasar yang terdapat dalam kanal youtube Dava n Nafeeza. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data ini yaitu teknik studi dokumen. Teknik studi dokumen ini digunakan karena peneliti ingin mengamati dan menganalisis video permainan ABC Lima Dasar. Peneliti akan menganalisis persepsi ujaran melalui permainan tradisional ABC Lima Dasar menggunakan model Cohort.

HASIL PENELITIAN

Dalam melakukan komunikasi terjadi penyampaian makna oleh penutur kepada pendengar melalui ujaran (Purba, 2011; Sudyono, 2019; Suryawin et al., 2022). Ujaran adalah tuturan langsung yang berasal dari penutur atau sosok yang berbicara. Ujaran dapat berupa kata, kalimat, maupun gagasan. Sebelum menjadi ujaran, terdapat proses pengujaran. Proses pengujaran adalah perwujudan proses artikulasi dan terkonsep di dalam otak manusia. Proses pengujaran adalah sebuah perwujudan dari proses artikulasi dan kemudian terkonsep dalam otak manusia secara sempurna. Selanjutnya hal tersebut diwujudkan dalam bentuk bunyi yang akan dimengerti oleh interlocutor tertentu (Darjowidjojo, 2005:49). Penulis memilih permainan tradisional ABC Lima Dasar ini karena permainan ini unik. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah video permainan ABC Lima Dasar yang terdapat dalam kanal youtube Dava n Nafeeza. Permainan ABC Lima Dasar adalah permainan Tradisional yang sangat populer di era

1990an. Permainan ABC Lima Dasar memiliki cara bermain yakni; 1) anak-anak duduk melingkar, 2) membuat aturan permainan, 3) semua anak mengucapkan “ABC Lima Dasar”.

Penulisan artikel ini untuk menguraikan mengenai permainan tradisional ABC Lima Dasar menggunakan model Cohort. Model Cohort diusulkan pada tahun 1980-an oleh Marslen-Wilson, Model Cohort adalah representasi untuk pengambilan leksikal. Aitchison (1987) menyatakan bahwa leksikon individu adalah kamus mental seseorang. Menurut sebuah studi, rata-rata individu memiliki leksikon sekitar 45.000 sampai 60.000 kata. Premis dari Model Cohort adalah bahwa pendengar memetakan kata-kata baru dengan kosakata yang sudah ada dalam kamus mentalnya. Setiap bagian dari tuturan dapat dipecah menjadi beberapa segmen. Semakin banyak segmen yang didengar, ia bisa menghilangkan kata-kata dari kamus mereka yang tidak berpola sama.

Model Cohort untuk mengenal kata terdiri dari dua tahap (Tanwahyuni, 2014). Pertama, tahap di mana informasi mengenai fonetik dan akustik bunyi-bunyi pada kata yang kita dengar itu memicu ingatan kita untuk memunculkan kata-kata lain yang mirip dengan kata tadi. Bila kita mendengar kata-kata yang mirip, maka bunyi akan memicu memori tentang kata. Kata-kata yang mirip mulai diaktifkan, kata-kata yang termunculkan inilah yang disebut sebagai cohort. Disamping mengelompokkan kata-kata yang mirip bunyi apakah suku terbuka atau tertutup, maka dipilih. Pada tahap kedua, terjadilah proses eliminasi secara bertahap. Dalam proses eliminasi, kata-kata yang tidak sesuai konteks pembicaraan akan disingkirkan. Dengan demikian maka pada akhirnya hanya ada satu kata yang persis cocok dengan masukan yang diterima oleh pendengar.

Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah video permainan ABC Lima Dasar yang terdapat dalam kanal youtube Dava n Nafeeza. Permainan ABC Lima Dasar dilakukan oleh Dava dan adiknya bernama Nafeeza, video berdurasi delapan menit dan empat puluh enam detik. Berikut analisis persepsi ujaran melalui permainan tradisional ABC Lima Dasar menggunakan model Cohort. Pada babak pertama dalam permainan ABC Lima Dasar, konteks pembicaraan yaitu nama-nama hewan.

Menyebutkan nama-nama hewan berawalan huruf C; a) Daya Menyebutkan hewan cicak; b) Nafeeza menyebutkan hewan capung. Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf C. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang hewan berawalan huruf C, Dava mengingat hewan cicak. Lalu terjadi pengeliminasian, hewan yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf C. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, hewan cicak sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa hewan yang berawalan huruf C. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf C. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang hewan berawalan huruf C, Nafeeza mengingat hewan capung. Lalu terjadi pengeliminasian, hewan yang disebutkan oleh Nafeeza sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf C. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, hewan capung sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa hewan yang berawalan huruf C.

Menyebutkan nama-nama berawalan huruf H; a) Daya menyebutkan hewan harimau, b) Nafeeza menyebutkan hewan handphone. Dalam hal ini terjadi model cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf H. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang hewan berawalan huruf H, Dava mengingat hewan harimau. Lalu terjadi

pengeliminasian, hewan yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf H. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, hewan harimau sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa hewan yang berawalan huruf H. Sedangkan pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf H. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang hewan berawalan huruf H, Nafeeza mengingat hewan handphone. Lalu terjadi pengeliminasian yang disebutkan oleh Nafeeza tidak sesuai dengan aturan dan handphone bukan termasuk jenis hewan. Untuk awalan huruf H sudah betul, akan tetapi tidak sesuai dengan konteks pembicaraan. Hal ini tidak berlanjut pada tahap persepsi, handphone tidak sesuai dengan konteks pembicaraan.

Menyebutkan nama-nama hewan berawalan huruf A; a) Daya menyebutkan hewan angsa, b) Nafeeza menyebutkan hewan ayam. Dalam hal ini terjadi model cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf A. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang hewan berawalan huruf A, Dava mengingat hewan angsa. Lalu terjadi pengeliminasian, hewan yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf A. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, hewan angsa sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa hewan yang berawalan huruf A. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf A. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang hewan berawalan huruf A, Nafeeza mengingat hewan ayam. Lalu terjadi pengeliminasian, hewan yang disebutkan oleh Nafeeza sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan hewan berawalan huruf A. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, hewan ayam sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa hewan yang berawalan huruf A.

Pada babak kedua dalam permainan ABC Lima Dasar, konteks pembicaraan yaitu nama-nama buah. **Menyebutkan nama-nama buah yang berawalan huruf K; a) Daya menyebutkan buah kelengkeng, b) Nafeeza menyebutkan buah kecubung.** Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan buah-buahan berawalan huruf K. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang buah berawalan huruf K, Dava mengingat buah kelengkeng. Lalu terjadi pengeliminasian, buah yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf K. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, buah kelengkeng sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa buah yang berawalan huruf K. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf K. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang buah berawalan huruf K, Nafeeza mengingat buah kecubung. Lalu terjadi pengeliminasian, buah yang disebutkan oleh Nafeeza tidak sesuai dengan konteks dan aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf K. Hal ini tidak berlanjut pada tahap persepsi, buah kecubung memiliki huruf awalan K, akan tetapi tidak sesuai dengan konteks pembicaraan dan kecubung bukan termasuk buah.

Menyebutkan nama-nama buah yang berawalan huruf M; a) Daya menyebutkan buah manggis, b) Nafeeza menyebutkan buah manga. Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan buah-buahan berawalan huruf M. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang buah berawalan huruf M, Dava mengingat buah manggis. Lalu terjadi pengeliminasian, buah yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf M. Hal ini berlanjut pada tahap

persepsi, buah manggis sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa buah yang berawalan huruf M. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf M. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang buah berawalan huruf M, Nafeeza mengingat buah mangga. Lalu terjadi pengeliminasian, buah yang disebutkan oleh Nafeeza sesuai dengan konteks dan aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf M. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, buah mangga memiliki huruf awalan M dan sesuai dengan konteks pembicaraan.

Menyebutkan nama-nama buah berawalan huruf B; a) Daya menyebutkan buah belimbing, b) Nafeeza menyebutkan buah semangka. Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan nama-nama buah berawalan huruf B. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang buah berawalan huruf B, Dava mengingat buah belimbing. Lalu terjadi pengeliminasian, buah yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf B. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, buah belimbing sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa buah yang berawalan huruf B. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf B. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata, tapi sayangnya Nafeeza mengalami lupa. Pada memori ingatan Nafeeza tentang buah berawalan huruf B, Nafeeza mengingat buah semangka. Lalu terjadi pengeliminasian, buah yang disebutkan oleh Nafeeza tidak sesuai dengan konteks dan aturan bahwa harus menyebutkan buah berawalan huruf B. Hal ini tidak berlanjut pada tahap persepsi, buah semangka sesuai dengan konteks pembicaraan buah tetapi tidak memiliki huruf awalan B.

Pada babak ketiga dalam permainan ABC Lima Dasar, konteks pembicaraan yaitu nama-nama benda. **Menyebutkan nama-nama benda berawalan huruf E; a) Daya menyebutkan benda ember, b) Nafeeza menyebutkan benda empang.** Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan nama-nama benda berawalan huruf E. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang benda berawalan huruf E, Dava mengingat benda ember. Lalu terjadi pengeliminasian, benda yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan benda berawalan huruf E. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, benda ember sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa benda yang berawalan huruf E. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan benda berawalan huruf B. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata, tapi sayangnya Nafeeza mengalami lupa. Pada memori ingatan Nafeeza tentang benda berawalan huruf E, Nafeeza mengingat benda empang. Lalu terjadi pengeliminasian, benda yang disebutkan oleh Nafeeza tidak sesuai dengan konteks, empang bukanlah benda. Hal ini tidak berlanjut pada tahap persepsi, empang tidak sesuai dengan konteks pembicaraan benda tetapi memiliki huruf awalan E.

Menyebutkan nama-nama benda berawalan huruf G; a) Daya menyebutkan benda gitar, b) Nafeeza menyebutkan benda gelas. Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan nama-nama benda berawalan huruf G. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang benda berawalan huruf G, Dava mengingat benda gitar. Lalu terjadi pengeliminasian, benda yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan benda berawalan huruf G. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, benda gitar sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa benda yang berawalan huruf G. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan benda berawalan

huruf G. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang benda berawalan huruf G, Nafeeza mengingat benda gelas. Lalu terjadi pengeliminasian, benda yang disebutkan oleh Nafeeza sesuai dengan konteks. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, gelas sesuai dengan konteks pembicaraan benda dan memiliki huruf awalan G.

Menyebutkan nama-nama benda berawalan huruf S; a) Dava menyebutkan benda seruling, b) Nafeeza menyebutkan benda sepatu. Dalam hal ini terjadi model Cohort, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan nama-nama benda berawalan huruf S. Hal ini mengakibatkan, bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Dava tentang benda berawalan huruf G, Dava mengingat benda seruling. Lalu terjadi pengeliminasian, benda yang disebutkan oleh Dava sesuai dengan aturan bahwa harus menyebutkan benda berawalan huruf S. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, benda seruling sesuai dengan konteks pembicaraan bahwa benda yang berawalan huruf S. Begitupun pada Nafeeza, saat permulaan terdapat aturan bahwa harus menyebutkan benda berawalan huruf S. Hal ini mengakibatkan bunyi memicu memori tentang kata. Pada memori ingatan Nafeeza tentang benda berawalan huruf S, Nafeeza mengingat benda seruling. Lalu terjadi pengeliminasian, benda yang disebutkan oleh Nafeeza sesuai dengan konteks. Hal ini berlanjut pada tahap persepsi, seruling sesuai dengan konteks pembicaraan benda dan memiliki huruf awalan S.

PENUTUP

Persepsi ujaran model Cohort melalui permainan tradisional. Permainan tradisional yang dipilih bernama ABC Lima Dasar, alasan penulis memilih permainan ini karena permainan ini unik. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah video permainan ABC Lima Dasar yang terdapat dalam kanal youtube Dava n Nafeeza.

Model Cohort untuk mengenal kata terdiri dari dua tahap. Pertama, tahap di mana informasi mengenai fonetik dan akustik bunyi-bunyi pada kata yang kita dengar itu memicu ingatan kita untuk memunculkan kata-kata lain yang mirip dengan kata tadi. Bila kita mendengar kata-kata yang mirip, maka bunyi akan memicu memori tentang kata. Kata-kata yang mirip mulai diaktifkan, kata-kata yang termunculkan inilah yang disebut sebagai cohort. Disamping mengelompokkan kata-kata yang mirip bunyi apakah suku terbuka atau tertutup, maka dipilih. Pada tahap kedua, terjadilah proses eliminasi secara bertahap. Dalam proses eliminasi, kata-kata yang tidak sesuai konteks pembicaraan akan disingkirkan. Dengan demikian maka pada akhirnya hanya ada satu kata yang persis cocok dengan masukan yang diterima oleh pendengar.

Berdasarkan data temuan dapat disimpulkan bahwa usia mempengaruhi persepsi ujaran dan produksi ujaran seseorang. Dalam temuan penelitian ini, diketahui bahwa Dava lebih lancar dalam bermain ABC Lima Dasar. Nafeezaa masih kesulitan dan masih terjadi persepsi ujaran yang salah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifuddin, A., & Irham, I. (2022). PERSEPSI UJARAN DALAM KONTEKS PSIKOLINGUISTIK. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(1), 46–57.
- Dardjowidjojo, Soenjono. (2005). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Fadilah, N. (2022). *Senyapan Pada Ujaran Najwa Shihab di Acara Mata Najwa (Sebuah Kajian*

Psikolinguistik). Institut Agama Islam Negeri Madura.

- Febryana, E. (2019). *peningkatan keterampilan berbahasa melalui permainan tradisional ABC lima dasar pada pembelajaran tematik di kelas 1 ar-rahman mi ma'ari setono tahun pelajaran 2018/2019*. IAIN PONOROGO.
- Kurniawan, heru. (2015). 30 Permainan Kreatif Anak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa. Yogyakarta: Kata Hati.
- Miles, Mathew B & Huberman, Michael A. (1992). Analisis Data Kualitatif. Jakarta : UI Press.
- Mustikawati, Ita. (2013). Penerapan Permainan ABC Lima Dasar untuk Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Cendekia Agung "Al Muttaqien" Kota Malang. Skripsi, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Purba, A. (2011). Tindak Tutur dan Peristiwa Tutur. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1).
- Sudiyono, A. C. (2019). Korelasi Tindak Tutur Representatif dengan Kemampuan Berbicara Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, 3(2).
- Suryawin, P. C., Wijaya, M., & Isnaini, H. (2022). Tindak Tutur (Speech Act) dan Implikatur dalam Penggunaan Bahasa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 34–41.
- Tanwahyuni, A. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa dalam Mengenal Kata dengan Metode Shadowing (Penelitian Tindakan Kelas pada kelas VIII SMP Negeri 1 Rasau Jaya, Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat Tahun Ajaran 2013/2014)*. UNS (Sebelas Maret University).