



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 23-32

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1764

Efektivitas Permainan Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Siti Nur'aeni¹, Dedi², dan Titi Rachmi³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tangerang

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan kata dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam memahami, mengungkapkan bahasa, serta keaksaraan awal. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus antara bulan Februari dan Maret terhadap 12 subjek penelitian terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah dan persentase pencapaian tiap indikator. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan bahasa anak. Pada kondisi awal hanya 41,67 % anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), meningkat menjadi 55,56 % pada siklus 1, dan mencapai 89,65 % pada siklus 2. Pendekatan bermain kata yang interaktif terbukti meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kata efektif sebagai strategi alternatif untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci : Permainan Kata; Kemampuan Bahasa; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to determine the effectiveness of using word games in improving the language skills of children age 5-6 years. The primary background of this research is the low level of children's ability in understanding language, expressing ideas, and early literacy. The method used was Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles between February to March with 12 subjects consists of 5 boys and 7 girls. Data collection techniques included observation, interviews, field notes, and documentation. The collected data was analyzed descriptively quantitatively by calculating the number and percentage of achievement of each indicator. The results showed a significant improvement in children's language skills, from 41.67% at the baseline (Developing According to Expectations category), increasing to 55.56% in cycle I, and reaching 89.65% in cycle II. An interactive play approach proven to increase children's active participation in the learning process. In conclusion, word games are an effective alternative strategy for optimizing early childhood language development.

Keyword : Word Games; Language Skill; Early Childhood

PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa merupakan fondasi fundamental bagi perkembangan sosial, kognitif, dan emosional anak usia dini. Pada anak usia 5-6 tahun, anak diharapkan mampu berkomunikasi menggunakan kalimat sederhana, memahami instruksi, serta memiliki kosakata yang berkembang sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan dasar [1]. Hal ini diperkuat Etnawati dalam [2] yang menyatakan bahwa kemampuan bahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi fondasi dasar dalam komunikasi, berpikir, dan memahami lingkungan sekitarnya serta dalam menyiapkan peserta didik ke jenjang berikutnya. Secara regulasi, Standar Nasional PAUD [3], menekankan bahwa pengembangan bahasa harus mencakup kemampuan reseptif, ekspresif, dan keaksaraan awal secara terpadu.

Beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan media permainan dalam pembelajaran bahasa. Penelitian yang dilakukan oleh [4] menunjukkan bahwa penggunaan media kotak kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Selain itu, [5] menemukan bahwa kegiatan bermain memancing suku kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal simbol bahasa secara signifikan. Penelitian lain juga menggarisbawahi bahwa metode bermain peran dan tebak kata mampu menstimulasi kemampuan pragmatik anak dalam berinteraksi [6]. Sejumlah penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain efektif dalam menstimulus kreativitas verbal dan penguasaan kosakata anak [7]. Penggunaan media seperti kartu kata dan permainan kotak kata terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik [8].

Meskipun memiliki kemiripan dalam hal penggunaan metode bermain, terdapat perbedaan mendasar yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini tidak hanya berfokus pada satu aspek bahasa saja, melainkan mencakup tiga indikator utama sesuai dengan [9] yaitu kemampuan memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan awal. Kedua, perbedaan terletak pada variasi jenis permainan kata yang diterapkan secara dinamis di setiap siklus, seperti; memancing kata, menjemur kata, hingga kocok kata yang memang dirancang untuk mengatasi kejenuhan serta mengukur daya adaptasi bahasa anak secara berkelanjutan [10]. Ketiga, penelitian ini memberikan penekanan pada proses refleksi mendalam mengenai hambatan psikologis anak, seperti rasa malu dan kurangnya fokus yang sering kali terabaikan dalam penelitian kuantitatif murni.

Papalia dalam [11] mengemukakan bahwa kemampuan bahasa tidak hanya mencakup kemampuan berbicara, tetapi juga mencakup aspek mendengar, memahami, dan menulis yang dimulai sejak usia dini. Sujiono dalam [12] menyatakan bahwa perkembangan atau kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan anak dalam mengekspresikan pikiran, perasaan, serta memahami apa yang dikatakan oleh orang lain melalui simbol-simbol bahasa baik verbal maupun nonverbal. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa adalah suatu tahapan penting dan dinamis dan kompleks, di mana anak secara bertahap memperoleh kemampuan dalam memahami dan menggunakan komunikasi verbal dan nonverbal.

Namun, berdasarkan observasi awal di TK Bani Kardi Sepatan, ditemukan fenomena yang kontradiktif, Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan menyusun kata menjadi kalimat sederhana, memiliki kosakata yang terbatas, dan kurang memahami perintah kompleks. Data menunjukkan hanya 41.67% anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada kondisi awal. Permasalahan tersebut jika tidak dapat diatasi dengan optimal akan berdampak pada kesulitan belajar lanjutan, rendahnya rasa percaya diri anak, bahkan hambatan dalam proses sosialisasi mereka [13]. Maka diperlukan suatu metode dan strategi pembelajaran yang harus memiliki aktivitas edukatif di dalamnya, guna tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Viani [14] permainan kata adalah aktivitas edukatif yang menggunakan berbagai bentuk permainan seperti tebak kata, menyusun huruf dan kata, atau bermain peran yang dapat mengembangkan kosa kata, struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi anak secara alami.

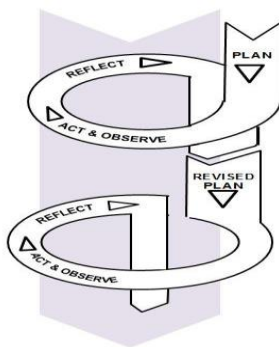
Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui efektivitas meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di Tk Bani Kardi dengan menggunakan permainan kata. Permainan kata merupakan kegiatan yang dirancang secara menyenangkan untuk melatih anak memahami, menyusun, dan mengungkapkan kata-kata dalam konteks yang bermakna dan komunikatif [15]. Karyadi [16] menambahkan permainan kata merupakan media pembelajaran bahasa yang dapat memicu kreativitas verbal anak. Dalam permainan ini, anak belajar melalui eksplorasi, pengulangan, dan interaksi dengan lingkungan, sehingga membantu mereka memahami konsep bahasa secara kontekstual.

Penelitian ini berujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan kata dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun serta mendeskripsikan proses peningkatannya pada tiap siklus di TK Bani Kardi Sepatan. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidik PAUD dalam mengimplikasikan strategi pembelajaran yang edikatif interaktif, dan menyenangkan untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak [17]. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan [18]. Permainan kata memiliki keunggulan karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, serta memperkaya kosa kata mereka secara alam [19]. Lebih jauh, permainan ini dapat merangsang kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memahami hubungan antar kata, dan membangun kalimat yang bermakna.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama dua bulan antara bulan Februari hingga Maret, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) [20]. Adapun bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart [21] yang meliputi empat tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode atau

pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti dan guru untuk secara aktif merefleksikan dan memperbaiki praktik pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa 12 anak yang berusia 5-6 tahun di TK Bani Kardi. Menurut Sugiyono dalam [22] menjelaskan bahwa metode penelitian adalah metode ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian kualitatif deskriptif harus mampu mengidentifikasi, mengklarifikasi, menganalisis data, dan mendeskripsikannya sebagai deskripsi bahasa yang terstruktur dalam sebuah hasil penelitian [23].



Gambar 1. Model Penelitian Kemmis dan Mc Teggart [24]

Alur penelitian dilaksanakan melalui siklus yang berkesinambungan. Jika hasil pada siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan, maka dilakukan revisi rencana untuk diimplementasikan pada siklus berikutnya [25]. Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan pendekatan triangulasi [26], yaitu penggunaan berbagai teknik untuk mendapatkan data yang valid, mendalam, dan komprehensif yang meliputi observasi langsung, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Guna memperoleh data, penelitian ini dibantu oleh guru kelas B2 selaku kolaborator penelitian. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar observasi kemampuan bahasa anak yang telah disusun berdasarkan indikator dan butir-butir observasi.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Bahasa

Variable	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Kemampuan Bahasa [9]	1. Memahami Bahasa	1. Anak mengerti beberapa perintah secara bersamaan	1	2
		2. Anak memahami aturan dalam suatu permainan	2	
	2. Mengungkapkan Bahasa	3. Anak menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	3	2
		4. Anak menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	4	
	3. Keaksaraan	5. Anak menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama	5	2
		6. Anak menyebutkan 5-6 kata dalam permainan kata	6	
Total				6

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung jumlah dan persentase pencapaian tiap indikator [27]. Teknik analisis dilakukan dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Di mana

P: Jumlah Persentase Ketuntasan

F: Frekuensi Butir

N: Jumlah Butir Instrumen

Tabel 2. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Internal Kofisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Tabel 3. Kriteria Penilaian

No.	Persentase (%)	Kriteria Penilaian
1	0-25	BB (Belum Berkembang)
2	26-50	MB (Mulai Berkembang)
3	51-75	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4	76-100	BSB (Berkembang Sangat Baik)

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B2 di TK Bani Kardi, yang berusia antara 5-6 tahun. Jumlah subjek penelitian berjumlah 12 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pemilihan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan kata. Data kuantitatif menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan dari kondisi awal hingga siklus II. Berdasarkan observasi yang dilakukan, persentase rata-rata kemampuan bahasa anak mengalami kenaikan yang konsisten sebagaimana tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Persentase Tahap Penelitian

Tahap Penelitian	Rata-rata Persentase	Kategori Penilaian
Pra Siklus	41.67%	Mulai Berkembang (MB)
Siklus I	55.56%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Siklus II	89.58%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Pada siklus I, kemampuan anak meningkat menjadi 55.56%. Meskipun mulai muncul keberanian bercerita dengan kalimat sederhana, beberapa anak masih mengalami kendala fokus dan malu-malu saat melakukan permainan memancing kata. Setelah dilakukan perbaikan media dan pengelolaan kelas, capaian meningkat drastis menjadi 89.58%. Anak-anak sudah mampu memahami perintah kompleks secara bersamaan, mampu mengungkapkan kalimat secara runtut, dan mengenali kosakata baru dengan sangat baik.

Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan permainan kata secara efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Peningkatan dari kategori mulai

berkembangan (MB) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) didorong oleh beberapa faktor fundamental berikut:

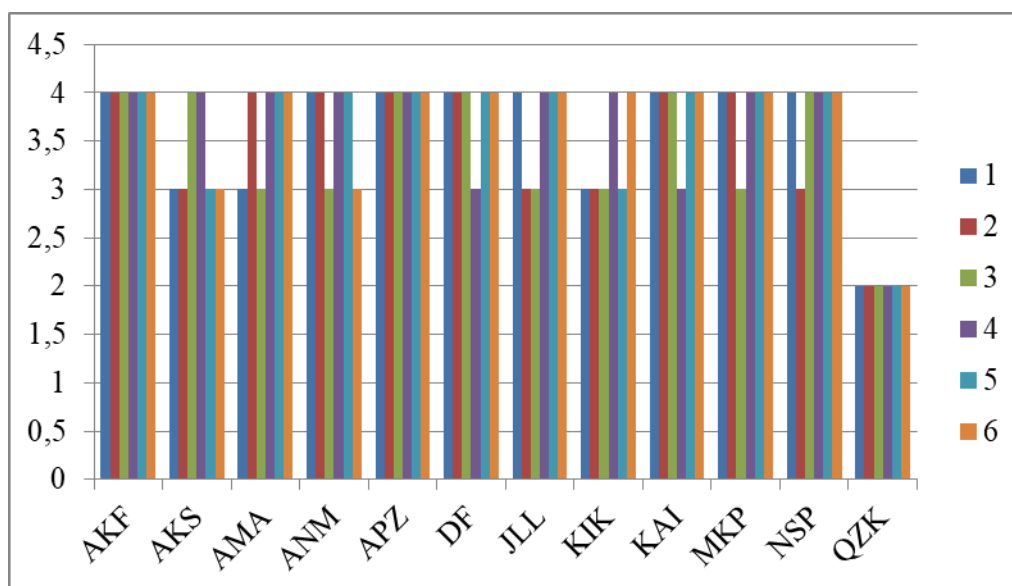
Berdasarkan efektivitas permainan kata dalam pembelajaran, permainan kata seperti memancing kata, menjemur angka, dan kocok kata menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, sehingga anak mampu menurunkan hambatan efektif. Aktivitas ini merangsang keterlibatan aktif di mana anak tidak hanya pasif mendengar, tetapi juga terlibat dalam kegiatan bereksplorasi, pengulangan, dan kolaboratif, serta interaksi sosial [28]. Melalui pendekatan ini, kosa kata baru dapat diserap secara alami karena disajikan dalam konteks yang bermakna, bukan hanya hafalan.

Sedangkan berdasarkan keterkaitan dengan teori perkembangan bahasa, peningkatan ini selaras dengan pandangan Papalia dalam [29] yang menyatakan bahwa kemampuan bahasa mencakup beberapa aspek seperti mendengar, memahami, dan mengungkapkan yang perlu dikembangkan sejak anak usia dini. Permainan kata dapat memfasilitasi perkembangan fonologi, morfologi, dan sintaksis anak melalui kegiatan menyusun kata menjadi kalimat sederhana [30]. Hal tersebut dapat menguatkan peran bahasa sebagai alat komunikasi dan berpikir bagi anak untuk memahami lingkungannya serta mengungkapkan ide atau gagasannya.

Hasil tersebut konsisten dengan temuan [7] bahwa media permainan kata mampu meningkatkan kreativitas verbal anak. Sebagaimana penelitian [31] aktivitas fisik yang dipadukan dengan pengenalan kata, terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Keunggulan penelitian ini terletak pada penggunaan variasi permainan kata yang dinamis di setiap pertemuan, yang terbukti mampu menjaga motivasi anak sehingga peningkatan kemampuan bahasa terjadi secara berkelanjutan antar siklus.

Tabel 5. Deskripsi Hasil Penelitian Peningkatan Kemampuan Bahasa Siklus II

No	Nama Anak	INDIKATOR						Jumlah			Ket
		1	2	3	4	5	6	F	N	%	
1	AKF	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00	BSB
2	AKS	3	3	4	4	3	3	20	24	83,33	BSB
3	AMA	3	4	3	4	4	4	22	24	91,67	BSB
4	ANM	4	4	3	4	4	3	22	24	91,67	BSB
5	APZ	4	4	4	4	4	4	24	24	100,00	BSB
6	DF	4	4	4	3	4	4	23	24	95,83	BSB
7	JLL	4	3	3	4	4	4	22	24	91,67	BSB
8	KIK	3	3	3	4	3	4	20	24	83,33	BSB
9	KAI	4	4	4	3	4	4	23	24	95,83	BSB
10	MKP	4	4	3	4	4	4	23	24	95,83	BSB
11	NSP	4	3	4	4	4	4	23	24	95,83	BSB
12	QZK	2	2	2	2	2	2	12	24	50,00	MB
		Jumlah						258	288	89,58	
		Rata-Rata								89,58	



Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Bahasa Siklus 2

Berdasarkan penyajian tabel dan grafik di atas, terlihat adanya transformasi peningkatan kemampuan bahasa anak yang signifikan berdasarkan kategori Mulai Berkembang (MB) menuju Berkembang Sangat Baik (BSB). Di mana deskripsi perkembangan adalah sebagai berikut. Adanya kelompok anak yang mengalami peningkatan yang sangat pesat, hal tersebut terlihat pada Ananda AKF dan APZ, kedua anak ini menunjukkan konsistensi tinggi. Pada siklus I, mereka berada pada kategori BSH (54.17% dan 70.83%). Namun pada akhir siklus II, keduanya mencapai skor sempurna BSB (100%) menunjukkan bahwa penguasaan penuh terhadap seluruh indikator bahasa yang dievaluasi.

Kelompok dengan perkembangan signifikan ada DF yang mengalami lonjakan terbesar, pada siklus I, DF berada pada kategori MB (50%) karena masih malu-malu. Namun pada siklus II, DF melesat dratis menjadi BSB (95.83%) setelah kondisi kelas lebih kondusif. Lalu ada KAI, MKP, dan NSP ketiganya memulai siklus I dengan kategori BSH (62%-70%). Pada akhir siklus II mereka mencapai skor identik BSB (95.83%), menunjukkan kemampuan memahami perintah kompleks dan menjawab pertanyaan dengan percaya diri. Sedangkan AMA, ANM, dan JLL mencapai skor BSB (91.67%) pada siklus II. Perkembangan mereka terlihat pada kegiatan Menyusun kalimat sederhana secara runtut dan menceritakan kembali ide dan gagasan mereka dalam permainan kata.

Pada kelompok anak dengan peningkatan stabil terdapat Ananda AKS dan KIK di mana pada siklus I, kedua anak ini berada pada kategori MB (41.67% dan 50%). Melalui perbaikan tindakan di siklus II, keduanya berhasil naik ke kategori BSB (83.33%). Mereka mulai mampu mengerjakan perintah majemuk tanpa bantuan. Pada kategori kelompok dengan Perkembangan khusus ada Ananda QZK yang merupakan subjek yang memerlukan perhatian khusus. Pada awal siklus memperoleh skor BB (25%) Pada siklus II, ada progress positif ke kategori MB (50%) peningkatan ini terlihat dari partisipasinya yang mulai aktif meskipun masih tahap kalimat sederhana.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Peningkatan

Aspek Penilaian	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II	Keterangan Perkembangan
Rata-rata Kelas	55.56%	89.85%	Peningkatan Signifikan Sebesar 34.02%
Kategori Dominan	BSH (8 Anak)	BSB (11 Anak)	Mayoritas Anak Mencapai Standar Optimal
Kondisi Terendah	BB (1 Anak)	MB (1 Anak)	Tidak Ada Lagi Anak Pada Kategori BB

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini menyebutkan bahwa penggunaan permainan kata secara signifikan efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Peningkatan capaian indikator dari 41.67% pada pra siklus menjadi 89.58% pada akhir siklus II membuktikan bahwa pendekatan bermain yang terstruktur dapat menstimulasi aspek bahasa reseptif, ekspresif, dan keaksaraan awal secara simultan. Strategi permainan kata dapat dijadikan modul pembelajaran alternatif bagi guru untuk mengatasi kejenuhan anak dalam pembelajaran bahasa konvensional. Permainan kata juga dapat memberikan dasar kebijakan satuan PAUD untuk menyediakan alat permainan edukatif (APE) berbasis kata yang murah, kreatif, dan mudah digunakan dan dapat dikembangkan oleh pendidik.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya selama ini, tak lupa juga untuk orang tua dan keluarga atas dukungan yang diberikan. Untuk satuan pendidikan TK Bani Kardi Sepatan yang telah memfasilitasi dan melayani dengan penuh hormat, untuk kepala sekolah dan dewan guru yang membantu terlaksananya penelitian ini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya Program Studi PG PAUD, dosen pembimbing Ibu Titi Rachmi dan Ibu Nurul Fitria Kumala Dewi yang telah membantu dan membimbing kami hingga penelitian ini selesai terlaksana hingga tuntas.

REFERENSI

- [1] T. N. Fitria, "Pengajaran Kosakata Dasar Bahasa Inggris (English Basic Vocabulary) dengan Metode Drilling Untuk Anak-Anak Desa Kalangan Mulur Sukoharjo," *Lamahu J. Pengabd. Masy. Terintegrasi*, vol. 1, no. 2, pp. 67-72, Aug. 2022, doi: 10.34312/ljpm.v1i2.15435.
- [2] H. Friantary, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Zuriah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, p. 127, Dec. 2020, doi: 10.29240/zuriah.v1i2.2100.
- [3] L. Amperawati, D. Muniroh, and D. Susanti, "Usulan STPPA Pendidikan Anak Usia Dini 5 - 6 Tahun," *Al Hanin*, vol. 2, no. 2, pp. 43-55, Dec. 2022, doi: 10.38153/alhanin.v2i2.134.
- [4] F. Jonef and R. Rakimahwati, "Efektivitas Permainan Kotak Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di taman Kanak-kanak Negeri Pembina Painan," *J. Pendidik. AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, vol. 3, no. 2, pp. 39-48, Dec. 2022, doi: 10.37216/aura.v3i2.713.
- [5] R. Irfainy, M. A. Musi, and A. Syahriah, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Memancing ' Ikan ' Suku Kata," *Profesi*

- Kependidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 147–152, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/29467>
- [6] M. Sulastri, “Perkembangan Bahasa sebagai Sistem Kognitif Anak Usia Dini,” *Transform. J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik. Non Form. Informal*, vol. 8, no. 2, p. 120, Jan. 2023, doi: 10.33394/jtni.v8i2.6912.
- [7] A. N. Aisyah, D. E. Aristiana, H. Ariqoh, and A. Muhid, “Penerapan Metode Bercerita untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Anak Pra Sekolah: Sebuah Systematic Review,” *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 2, pp. 41–48, Oct. 2022, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v9i2.14518.
- [8] R. Natsir, Khaerunnisa, and Atjo, “Using of Word Cara Media Games to Improve Reading Aloud Skills Of Student In Class II UPT SD Negeri 17 Binamu at Jeneponto Regency,” *Pinisi J. Educ.*, vol. 2, no. 5, pp. 24–35, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/36837>
- [9] N. R. Hapsari, S. Fauziyah, Siti Gomo Attas, and Liliana Muliastuti, “Analisis Perencanaan Materi Pembelajaran Teks Drama pada Jenjang Sekolah Menengah dalam Kurikulum Nasional,” *Metaf. J. Pembelajaran Bhs. Dan Sastra*, vol. 12, no. 2, pp. 120–135, Oct. 2025, doi: 10.30595/mtf.v12i2.28322.
- [10] M. Syakir and W. W, “Upaya Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Kelompok B di TK Welulue Desa Pallae,” *EDUCHILD (Journal Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 86–100, Dec. 2024, doi: 10.30863/educhild.v5i2.5731.
- [11] R. Abidn and A. Asy’ari, *Buku Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2023. [Online]. Available: <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/7791/>
- [12] F. Arifani, “Efektivitas Permainan Bingo Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Alphabet Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” 2021. [Online]. Available: <https://repositori.unimma.ac.id/3316/>
- [13] F. H. Noviamputra and S. Watini, “Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa,” *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 8, pp. 2806–2812, Aug. 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i8.782.
- [14] E. O. Viani, T. Fauzi, and R. Novianti, “Efektivitas Permainan Pohon Kata dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini,” *J. Teach. Educ.*, vol. 4, no. 3, pp. 242–250, 2023, doi: 10.31004/jote.v4i3.12310.
- [15] A. Supriatna, S. Kuswandi, M. Agus Ariffianto, R. Permana Suryadipraja, and T. Taryana, “Upaya Melatih Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita,” *J. Tahsinia*, vol. 3, no. 1, pp. 37–44, Apr. 2022, doi: 10.57171/jt.v3i1.310.
- [16] A. C. Karyadi and M. Rosa, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur,” *J. Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 2, pp. 86–90, Sep. 2023, doi: 10.61650/jptk.v1i2.508.
- [17] P. K. Sari and M. Hayun, *Modul Metodologi Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Project Method*. UM Jqkarta Pers, 2021. [Online]. Available: <https://repository.umj.ac.id/7205>
- [18] N. P. Widyasanti, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini (AUD)*, 1st ed. Medan: PT. Media Penerbit Indonesia, 2025. [Online]. Available: <https://mediapenerbitindonesia.com/product/buku-referensi-strategi-pembelajaran-anak-usia-dini-aud/>
- [19] G. A. Nono, S. Sudirman, and S. Robo, “Implementasi Model Pembelajaran Problem

- based Learning Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas X SMAN 4 Kupang,” *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 6, no. 1, pp. 167–186, Apr. 2025, doi: 10.30596/jppp.v6i1.21765.
- [20] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, “Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan,” *Pubmedia J. Penelit. Tindakan Kelas Indones.*, vol. 1, no. 4, p. 19, Jul. 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
- [21] Zubaidah, Arisno, and A. Faiz, “Penerapan Permainan Menyusun Kata dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,” *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 1, pp. 254–278, Jan. 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i1.11287.
- [22] A. Puspita Dewi Ruslan RH, F. Samad, and R. Samad, “Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Flash Card Pada Kelompok B Di PAUD Terpadu Alkhairaat Skeep Kota Ternate,” *J. Ilm. CAHAYA PAUD*, vol. 2, no. 2, pp. 47–60, May 2020, doi: 10.33387/cp.v2i1.4277.
- [23] D. S. Charismana, H. Retnawati, and H. N. S. Dhewantoro, “Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran PPKn di Indonesia: Kajian Analisis Meta,” *Bhineka Tunggal Ika Kaji. Teor. dan Prakt. Pendidik. PKn*, vol. 9, no. 2, pp. 99–113, Nov. 2022, doi: 10.36706/jbti.v9i2.18333.
- [24] N. Muhibah, K. Khaeroni, and O. Farhurohman, “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Metode Struktural Analitik dan Sintetik (SAS) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Prim. J. Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, vol. 12, no. 1, p. 13, Jun. 2020, doi: 10.32678/primary.v12i01.2707.
- [25] D. Susilowati, “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran,” *J. Ilm. EDUNOMIKA*, vol. 2, no. 01, pp. 1–182, Feb. 2018, doi: 10.29040/jie.v2i01.175.
- [26] N. Haditsti, I. R. Sulistiani, and E. Setiawan, “Implementasi Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di RA Tunas Mulia Dua,” *Dewantara J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 60–68, 2022, [Online]. Available: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/view/16694/12578>
- [27] S. Sofwatillah, R. Risnita, M. S. Jailani, and A. Saksitha, “Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah,” *J. Genta Mulia*, vol. 15, no. 2, pp. 80–91, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- [28] U. Latifah and A. C. D. Sagala, “Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015,” *PAUDIA J. Penelit. dalam Bid. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2 Oktober, 2014, doi: 10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.515.
- [29] R. Abidin, *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Surabaya: UM Surabaya Publishing, 2020.
- [30] K. H. Heryani, “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *J. Penelit. Sos. dan Keagamaan*, vol. 10, no. 1, pp. 75–94, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/163>
- [31] A. M. P. Kuku, S. Libunelo, S. M. Taha, I. Pakaya, P. P. Ardini, and S. Rawanti, “Studi Literatur Tentang Perkembangan dan Karakteristik Anak Usia Dini,” *Inov. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 3, pp. 268–281, 2025, doi: 10.61132/inpaud.v2i3.490.