

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *WHO AM I* TERHADAP PENGUASAAN
KOSAKATA DAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:
HAURA ASADI
NIM 21117251044

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

HAURA ASADI: Efektivitas Permainan *Who Am I* terhadap Penguasaan Kosakata dan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia 5-6 Tahun. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur efektivitas permainan *who am i* dalam meningkatkan penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun, melalui perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen; (2) mengukur efektivitas permainan *who am i* dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun, melalui perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu atau *quasi eksperiment*. Pengamatan pada penelitian ini di laksanakan pada dua sekolah yang berbeda. Taman Kanak-kanak Harapan sebagai kelas kontrol dan Taman Kanak-kanak Al Fatah sebagai kelas eksperimen. Keduanya merupakan kelompok B dengan jumlah anak masing-masing 20 orang yang berada pada tingkat usia anak 5-6 tahun di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui pengisian lembar instrumen observasi, dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji- t dengan menggunakan teknik independen sampel test, dengan taraf signifikansi sebesar 0.05 atau 5%.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan *who am i* ini efektif dan berpengaruh baik secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi anak usia dini, khususnya pada usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa; (1) permainan *who am i* (X) berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa anak (Y_1) dengan t-hitung 6.417 signifikansi $0.00 < 0.05$; (2) permainan *who am i* (X) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berkomunikasi bahasa anak (Y_2) dengan t-hitung 6.626 signifikansi $0.00 < 0.05$; (3) hasil penilaian kelas eksperimen yaitu melalui penggunaan permainan *who am i* lebih efektif dari pada kelas kontrol. Ditunjukkan dari hasil peningkatan rata-rata nilai pada penguasaan kosakata bahasa anak (Y_1) kelas eksperimen adalah 8.55 lebih besar dari kelas kontrol 2.45; (4) hasil penilaian kelas eksperimen yaitu melalui penggunaan permainan *who am i* lebih efektif dari pada kelas kontrol. Ditunjukkan dari hasil peningkatan rata-rata nilai pada *keterampilan berberkomunikasi* bahasa anak (Y_2) kelas eksperimen adalah 6.40 lebih besar dari kelas kontrol 1.45.

Kata Kunci: bahasa, keterampilan berkomunikasi, kosakata, permainan *who am i*.

ABSTRACT

HAURA ASADI: The Effectiveness of the Who Am I Game on Vocabulary Mastery and Language Communication Skills in Children Aged 5-6 Years. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This research aims to: (1) measure the effectiveness of the who am i game in improving language vocabulary mastery in children aged 5-6 years, through a comparison of the control class and the experimental class; (2) measure the effectiveness of the who am i game in improving communication skills in children aged 5-6 years, through a comparison of the control class and the experimental class.

This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The study was conducted at two different schools: Al Fatah Kindergarten as the experimental group and Harapan Kindergarten as the control group. Both groups consist of 20 children in Group B, aged 5-6 years old, located in Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta. Data was collected through filling in observation instrument sheets and documentation. The research data was analyzed using normality test, homogeneity tests, and t-test with an independent sample technique, with a significance level of 5%.

The research results concluded that the who am i game is effective and significantly improves vocabulary mastery and communication skills in early childhood, especially at the age of 5-6 years. This is proven by research results, which show that; (1) the who am i game (X) has a significant effect on children's vocabulary mastery (Y_1) with a t-count of 6.417, significance $0.00 < 0.05$; (2) the who am i game (X) has a significant effect on children's language communication skills (Y_2) with a t-count of 6.626, significance $0.00 < 0.05$; (3) the results of the experimental class assessment, through the use of the who am i game, are more effective than the control class. It can be seen from the results of the increase in the average score in children's language vocabulary mastery (Y_1) that the experimental class was 8.55, greater than the control class, 2.45; (4) the results of the experimental class assessment, through the use of the who am i game, were more effective than the control class. It is shown from the results of the increase in the average score in children's language communication skills (Y_2) that the experimental class is 6.40, which is greater than the control class, 1.45.

Keywords: communication skills, language, vocabulary, who am i game.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini dapat digambarkan sebagai suatu bentuk usaha dan upaya dengan memberikan stimulasi dalam memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Segala potensi yang dimiliki anak, jika tidak diberi pembinaan dan diarahkan sebagaimana seharusnya akan menghalangi tumbuh kembang anak. Berbagai aspek perkembangan pada anak yang perlu di maksimalkan sejak dini, salah satunya adalah bahasa. Tingkat kemampuan dan penguasaan bahasa pada anak usia dini akan memengaruhi hasil aspek perkembangan dan pertumbuhan anak lainnya. Bahasa adalah alat berkomunikasi manusia dengan tata kata, yang berubah menjadi bahasa, yang dapat dimengerti manusia lainnya. Melalui bahasa seseorang dapat mengungkapkan serta menyampaikan pendapat dan apa saja dari hasil buah pikirannya. Bahasa bisa dianggap sebagai bekal anak untuk dapat mempelajari banyak hal. Artinya bahasa memang sangat memengaruhi proses tumbuh kembang dan belajar anak akan memahami dunia. Hal ini berkaitan dengan yang disampaikan oleh Latifah (2019), bahwa bahasa bisa dikatakan sebagai kebutuhan dalam berkomunikasi dan informasi yang menjadi salah satu kompetensi yang menentukan bagaimana nilai dan masa depan suatu bangsa dan negara.

Chomsky memaparkan bahwa perbedaan manusia dengan makhluk lainnya adalah kemampuan bahasa yang dimiliki sejak lahir dengan yaitu bekal LAD (*Language Acquisition Device*). Chomsky menerangkan bahwa otak anak

secara fisiologis memiliki kemampuan berbahasa. Kemampuan ini harus diasah dan diarahkan sejak dini pada anak agar tidak kesulitan untuk berkehidupan, sebab bahasa adalah tiang dari interaksi komunikasi antar individu (Chaer, 2003).

Anak akan memproses secara bertahap dalam memahami tata bahasa, melalui pemaparan bahasa yang didapati dalam lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Anak kemudian akan dapat membedakan antara sebuah kalimat pernyataan, kalimat tanya, jawaban pertanyaan, kalimat perintah, dan seterusnya. Hingga akhirnya anak dapat merangkai sebuah kalimat yang utuh. Namun terlepas dari itu, anak perlu memulai pembelajaran bahasa dari hal yang paling dasar, yaitu kosakata.

Kosakata adalah bagian dari bahasa berupa kata yang memiliki arti dan makna. Cook menjelaskan bahwa kosakata berarti sebuah kata yang memiliki makna, yang jika digabungkan satu kata dengan kata lainnya memiliki keterkaitan, yang menjadikannya sebuah kalimat utuh (Rahmawati & Yuliyati, 2018). Selanjutnya Soedjito (1992) menerangkan bahwa kosakata adalah suatu harta berupa ilmu kata-kata yang dimiliki oleh seorang, tentang ilmu yang didalami dalam berbagai ilmu pengetahuan. Kosakata disebut sebagai bagian dari suatu bahasa. Kemampuan seseorang akan penguasaan kosakata akan membantunya untuk dapat berbahasa dan mampu menjadi seorang komunikator andal. Anak perlu dilatih agar bisa mengetahui berbagai pembendaharaan kata berdasarkan kelompok jenis kata, dan rumus susunan bahasa atau gramatika yang sesuai, yang kemudian anak dapat menguasai suatu

bahasa sehingga mampu untuk menerima dan memahami bahasa hingga dapat meresponnya dalam bentuk berbicara dan menjawab pertanyaan menggunakan bahasa dapat dipahami dan dimengerti, sesuai dengan kaidah kebahasaan. Kemudian kemampuan berbahasa pada anak ini secara utuh dilatih agar memiliki keterampilan yang baik dalam berkomunikasi sebagai bentuk dari praktek nyata dalam berintraksi dengan lingkungan sekitar.

Aktivitas berbahasa pada anak usia dini perlu diajarkan serta dikembangkan berupa keterampilan mendengar dan berbicara. Kemudian keterampilan mendengar dan berbicara ini merupakan suatu kesatuan yang mencakup nilai keterampilan berkomunikasi untuk anak dapat berbaur dan menjadi bagian dari lingkungan kehidupan manusia (Sari et al., 2019). Menurut Burns & Joyce (1997) bahwa berbicara adalah bentuk komunikasi yang interaktif, berisi makna melalui proses produksi, penerimaan, dan pemrosesan informasi. Acuan awal untuk menilai apakah anak berhasil dalam berbahasa tahap awal adalah kemampuan berbicara. Tentu kemampuan berbicara pada manusia erat kaitannya dengan kemampuan berkomunikasi. Berbicara merupakan salah satu bagian dari berkomunikasi. Semakin banyak anak menguasai dan memahami berbagai macam pembendaharaan kata, artinya semakin besar kesempatan untuk dapat merangkai kata lalu menjadikannya sebuah kalimat bermakna untuk anak dapat berkomunikasi dengan baik. Menurut Latifah (2019) komunikasi adalah sebuah proses pertukaran informasi antara antara penyampai pesan dengan yang menerima pesan untuk mengirimkan informasi agar dapat dipahami oleh kedua belah pihak.

Kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak akan memudahkan anak untuk mengolah pembelajaran. Anak yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, memiliki kesempatan lebih besar untuk dapat sukses dalam pendidikan. Sebuah penelitian oleh Ardias et al., (2021) menunjukkan hasil yang signifikan antara anak yang memiliki kompetensi berkomunikasi dengan baik, dengan anak yang tidak kurang berkompetensi dalam berkomunikasi. Hasil menunjukkan anak dengan kemampuan berkomunikasi yang lebih baik akan lebih sukses dibandingkan dengan yang tidak. Hasil penelitian juga menyampaikan bahwa beberapa faktor yaitu keterampilan komunikasi berbicara, dan komunikasi nonverbal, memiliki pengaruh yang lebih baik dibandingkan aspek lain dalam kesiapan kehidupan lebih lanjut, yaitu kesiapan bekerja.

Sebuah teori *Critical Period Hypothesis* oleh Lenneberg (1967), menyampaikan bahwa jika anak tidak mempelajari bahasa dengan baik dimasa kritis yaitu pada usia 0-6 tahun, maka pembelajaran bahasa itu akan sulit dan tidak mudah untuk dipelajari kembali. Lalu berbagai fenomena mengenai bahasa dijelaskan dalam tulisan Brown (1981), bahwa salah satu kemampuan utama dan ilmu dasar dalam hidup anak yang harus dimiliki, dikuasai dan diberikan secara bertahap sesuai perkembangan dan usia manusia adalah kemampuan berbicara yang mana merupakan salah satu kompetensi dari keterampilan berkomunikasi. Perkembangan bahasa pada anak terjadi secara pesat. Dimulai dengan bagaimana anak menerima dan memahami bahasa melalui interaksi sosial di lingkungan sekitar. Anak akan memproses

pembelajaran secara tidak langsung melalui lingkungannya. Pada awalnya anak akan menerima bahasa dari ibu, lingkungan tempat tinggal, dan dari gurunya di sekolah (Kenanoglu & Duran, 2021).

Dijelaskan oleh Kotijah et al., (2022), bahwa bahasa memiliki peran besar dalam pertumbuhan dan perkembangan anak di tengah masyarakat. Bahasa berfungsi dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak sebagai alat komunikasi dengan sekitar, mengembangkan kemampuan kompetensi intelektual, mengutarakan ekspresi, perasaan dan pendapat. Manusia sebagai makhluk sosial, yang membutuhkan kemampuan berbahasa sebagai alat berkomunikasi. Pentingnya kemampuan berbahasa ini harus diberikan melalui pembelajaran yang efektif dan efisien (Fauziah & Pradipta, 2018).

Peninjauan awal melalui observasi lapangan di salah satu Taman Kanak-Kanak yang ada di Kota Padang, pada bulan Maret 2023 di salah satu Taman Kanak-kanak yang ada di Kota Padang. Peneliti melihat pelaksanaan pembelajaran bahasa pada anak, hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis. Berdasarkan pernyataan guru, hal ini disebabkan oleh tuntutan dan permintaan dari orang tua, yang mengharapkan anaknya harus mampu mempunyai kemampuan membaca dan menulis dengan baik sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. Dewasa ini tuntutan orang tua siswa ini didasari oleh keadaan bahwa salah satu persyaratan agar anak bisa diterima di Sekolah Dasar hanya jika anak yang sudah bisa membaca dan menulis. Hal ini yang menyebabkan guru melaksanakan pembelajaran bahasa yang hanya

terfokus untuk bagaimana anak dapat pandai dalam membaca dan menulis, dan seringkali mengabaikan bahwa proses dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah salah satu hal penting bagi anak.

Pada pelaksanaan belajar mengajar pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak ini, dilaksanakan menggunakan papan tulis dan spidol, sebuah gambar yang tempel di depan kelas, dan mengerjakan tugas melalui lembar kerja anak. Kegiatan ini dilakukan berulang setiap harinya agar anak khususnya mampu mencapai target membaca dan menulis sebagai persyaratan diterima pada tingkat pendidikan selanjutnya, yaitu Sekolah Dasar. Akibatnya guru hanya terfokus pada pencapaian target, yang membuat kondisi pembelajaran sering dilakukan secara berulang, tidak bervariasi, dan cenderung monoton.

Berkaitan dengan itu, stigma orang tua di sekolah Taman Kanak-kanak ini berdasarkan pernyataan guru, maupun pandangan orang dewasa sering kali menganggap bahwa belajar bahasa hanya melalui sebuah media cetak, seperti buku bacaan atau lembar kerja anak. Masih banyak yang beranggapan bahwa belajar berbahasa hanya persoalan literasi dari segi membaca buku saja. Namun sebenarnya pembelajaran bahasa pada anak usia dini dengan pembelajaran bahasa pada orang dewasa tidak dapat digeneralisir. Orang tua atau guru harus menyadari bahwa anak masih pada usia awal yang perlu disesuaikan terkait proses pemerolehan ilmu berdasarkan karakteristik, usia, dan tahap perkembangan anak.

Berbahasa pada anak usia dini bukan hanya meliputi keaksaraan pada kemampuan membaca dan menulis saja, namun juga mencakup bahasa reseptif dan ekspresif. Suhatono (2005:13-14) menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran penting untuk anak dapat berfikir, membaca, menulis, mendengar, menyampaikan kata dan kalimat melalui kemampuan berbicara dan berkomunikasi untuk menyampaikan pendapat dan perasaan yang dirasakan oleh anak kepada orang-orang yang ada di lingkungannya. Artinya pembelajaran bahasa pada anak usia dini tidak tepat jika hanya terpaku pada target untuk kemudian bagaimana anak dapat membaca dan menulis demi memenuhi persyaratan untuk dapat diterima di Sekolah Dasar.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru acap kali menerapkan metode yang sama, cenderung berulang, dan kurang bervariasi. Pembelajaran yang bersifat konvensional ini membuat berbagai dampak yang kurang baik terhadap berbagai segi perkembangan pada anak, dan juga berimbas pada situasi kelas saat proses belajar mengajar. Anak hanya terfokus pada bagaimana cara menulis dan membaca, menjadi lupa bahwa anak perlu mengetahui berbagai pembendaharaan kata, serta keterampilan untuk dapat berkomunikasi dengan baik.

Dampak negatif dari penerapan pembelajaran oleh guru di Taman Kanak-kanak ini, peneliti melihat pada situasi di kelas anak cenderung berfokus bagaimana tugas lembar kerja anak dapat diselesaikan dengan cepat, tanpa mempelajari pemaknaan bahasa yang dipelajarinya, agar anak segera bisa bermain jika tugasnya sudah selesai. Pada kondisi ini artinya penerapan

pembelajaran kepada anak usia dini sudah seperti belajar pada usia dewasa, dimana guru memberikan sebuah materi ajar, lalu anak diminta untuk mengerjakan sebuah tugas. Hal ini tentu belum tepat pelaksanaannya, karna pembelajaran diberikan kepada anak usia dini belum berdasarkan tingkat usia dan perkembangan anak. Selain itu, saat metode pembelajaran melalui media yang ditempel didepan kelas, guru hanya mendapatkan perhatian anak pada 10 menit diawal saja. Ini berarti pelaksanaan belajar masih belum berorientasi pada anak. Anak tidak ditempatkan sebagai pusat orientasi sebagai pembelajar yang utama.

Temuan dari hasil wawancara kepada salah seorang wali murid anak dalam penelitian Wulandari (2019), yang menerangkan bahwa tuntutan yang diberikan kepada anak membuat anak menjadi meluapkan emosi negatifnya, sebab tuntutan tersebut merupakan beban bagi anak, akhirnya anak menjadi malas untuk belajar. Seperti yang terjadi pada anak-anak di salah satu Taman Kanak-kanak di Kota Padang yang peneliti observe ini, terlihat dampak lainnya yang menyebabkan malas mengerjakan tugas, kejenuhan, bahkan pemberontakan untuk tidak mau patuh akan aturan guru. Saat pembelajaran berlangsung, selanjutnya anak mulai berbincang, dan bermain dengan temannya. Peneliti melihat pada beberapa anak cenderung asyik dengan dunianya sendiri, sehingga pikiran anak tidak ada dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Anak terlihat jenuh dan kesulitan untuk konsentrasi terhadap guru dan dalam belajar. Saat ditinjau ulang kemampuannya, anak tidak memahami bahkan tidak tau apa yang sedang ditanyakan oleh guru.

Kurangnya ilmu mengenai makna dan penguasaan kosakata yang dimiliki anak memberikan kesulitan bagi anak untuk merespon dan menjawab yang menjadikan anak kurang terampil dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman, guru dan lingkungan anak.

Selain itu anak juga perlu diajarkan hal lainnya, untuk bagaimana anak mampu menguasai banyak pembendaharaan kata. Kosakata yang dimaksud disini bukan hanya mengenai jumlah kosakata yang anak tau, namun juga persoalan bagaimana anak memiliki pemahaman mengenai makna kata. Selanjutnya anak juga diharapkan bukan hanya memiliki kemampuan berbicara yang bersifat kognitif dan pengetahuan saja, namun juga bersifat keterampilan secara praktik. Keterampilan berkomunikasi yang dimaksud adalah bagaimana anak dapat mendengar, menerima, menangkap, dan memahami bahasa yang kemudian diberikan umpan balik dengan cara menanggapi dengan sebuah bahasa yang utuh dan dapat dimengerti.

Sebuah studi kasus juga menjelaskan mengenai masalah perkembangan bahasa pada anak, dalam hal berbicara pada anak usia dini yang diteliti oleh Siregar & Hazizah (2019), yang menyimpulkan bahwa salah satu penyebab anak mengalami keterlambatan dalam berbicara adalah kurangnya ilmu pengetahuan yang dimiliki anak untuk dapat berkomunikasi. Kurangnya ilmu dan rendahnya penguasaan kosakata bahasa pada anak akan menimbulkan rasa tidak percaya diri untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini menimbulkan kesulitan bagi anak untuk mengikuti pembelajaran sehingga seringkali tertinggal dibandingkan dengan teman sebayanya. Kurangnya

kemampuan berbahasa pada anak tentu akan berimbas pada aspek perkembangan lainnya. Untuk mengatasi hal ini, anak juga perlu diberikan pijakan yang kokoh dengan memberikan pemahaman dan penguasaan kosakata. Banyaknya kosakata yang dipahami dan dikuasai anak, akan menjadikan anak mampu merangkai kalimat dan menjadikan anak andal dalam berkomunikasi di lingkungannya.

Proses belajar mengajar dan penerimaan ilmu pada anak usia dini tidak sama dengan usia dewasa. Anak berada pada tahap di mana bermain merupakan sebuah rangkaian belajar bagi anak. Pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini tidak akan berjalan dengan efektif jika belajar dilakukan melalui kegiatan yang sama secara berulang. Padahal sejatinya masih banyak metode lain yang dapat digunakan guru agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Banyak cara dan metode yang dapat digunakan, seperti yang diterangkan dalam penelitian oleh Fadjariyanti (2023), yang meneliti tentang pelaksanaan pembelajaran melalui strategi demonstrasi, bernyanyi, dan bercerita untuk mengembangkan aspek kemampuan berbahasa anak. Selain itu pembelajaran berbahasa juga dapat dilaksanakan melalui metode bermain, seperti penelitian terdahulu oleh Cendana (2022), yang mana melakukan pengembangan sebuah permainan tradisional terbukti memberikan pengaruh baik sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak.

Anak perlu suasana yang menyenangkan agar dapat menangkap isi dan makna dari pembelajaran yang disampaikan. Hal ini bisa dilakukan sesuai

dengan prinsip bermain sambil belajar untuk anak usia dini. Hayati & Putro, (2021) mengatakan bahwa kegiatan bermain nilainya adalah sama dengan belajar dan bekerja bagi orang dewasa. Anak mengubah semua pengalaman yang di dapat dalam bermain sebagai bekal di usia berikutnya. Artinya guru dan orang dewasa perlu menghadirkan sebuah rangkaian permainan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini sebagai wadah untuk mempelajari berbagai hal, yang dalam hal ini adalah aspek pengembangan bahasa bagi anak usia dini.

Energi yang banyak pada anak juga bisa disalurkan melalui bermain dan permainan. Melalui bermain, anak belajar memahami lingkungannya. Selain bisa mengasah berbagai keterampilan mendengar dan berbicara, juga dapat memberi kesempatan pada anak untuk eksplorasi dan mempelajari yang terjadi selama bermain untuk kebutuhan pengetahuannya (Ardini & Lestarinigrum, 2018).

Hal ini didukung oleh teori Vygotsky (dalam Nabila et al., 2023), bahwa melalui bermain, anak akan belajar tentang banyak hal dari objek sekitar. Banyak unsur bahasa yang di lepaskan anak saat bermain, yaitu bercakap, berinteraksi dengan teman, merespon baik dengan kata dan ekspresi yang membuat bermain sebagai cara yang tepat dalam anak mengembangkan kemampuan berbahasanya. Vygotsky percaya bahwa guru sebagai orang dewasa mempunyai peran penting dalam menciptakan pemanfaatan lingkungan belajar melalui interaksi sosial sehingga terciptanya pengalaman yang menjadikan pembelajaran tersebut berjalan efektif dan efisien.

Sebuah teori behavioristik oleh Skinner (1957) menerangkan tentang verbal behavior, yaitu kemampuan bicara dan berkomunikasi pada anak bisa diperoleh melalui rangsangan. Skinner memaparkan bahwa penting bagi anak untuk memiliki objek peniruan dan lingkungan yang memberikan dorongan dalam pertumbuhan dan kebahasaan anak. Perlu disadari bahwa seorang guru adalah fasilitator bagi anak. Tugas guru seharusnya menjadi penentu dalam memaksimalkan perkembangan anak di sekolah dengan merancang, membentuk serta menerapkan pembelajaran agar meningkatkan kualitas belajar anak demi tercapainya tujuan perkembangan anak sehingga dapat berkembang sesuai harapan. Bertalian dengan yang disampaikan oleh Fitriah et al., (2020), bahwa pentingnya komunikasi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Adapun proses komunikasi itu berlangsung saat proses pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan pernyataan Skinner diatas, diketahui bahwa dalam praktek pembelajaran dalam pengembangan aspek berbahasa perlu melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Peran guru juga penting yang diharapkan bisa menjadi perancah dan fasilitator untuk dapat merangsang kemampuan berbahasa anak melalui sebuah pembiasaan. Guru bisa menggunakan metode yang lebih menyenangkan melalui sebuah permainan, yang mana anak turut aktif dan mendominasi dalam permainan, sehingga menjadikan permainan itu suatu pengalaman belajar yang membuat anak merasa bersemangat untuk melakukan kegiatan tersebut. Melalui kegiatan yang

seperti ini bahkan membuat anak secara tidak sadar, bahwa mereka sebenarnya sedang mempelajari hal baru.

Pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan tujuan pembelajaran dengan sebuah permainan, membuat pembelajaran itu berorientasi kepada anak, dan ditujukan untuk anak ikut langsung terlibat di dalamnya. Saat anak merasa dalam keadaan nyaman untuk belajar sambil bermain, maka pada saat itu juga anak merasa leluasa dan berani untuk mengeksplor segala potensi diri. Didukung oleh jurnal penelitian Kenanoglu & Duran (2021) menyampaikan bahwa sebuah permainan tradisional yang ditelitinya memberikan fakta bahwa berpengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak, yang mana pembelajaran bahasa melalui permainan akan memberi kontribusi dalam literatur pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran dalam lingkup pendidikan anak usia dini memang sudah seharusnya dilaksanakan menggunakan prinsip pendidikan holistik terintegratif. Pernyataan ini tertuang dalam Peraturan Presiden No. 60, 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik Integratif. Pembelajaran pada anak usia dini harus berpusat dan menekankan pada aktivitas anak itu sendiri berlandaskan pada prinsip perkembangan anak, yaitu proses belajar melalui bermain. Yus (2011) memaparkan dalam bukunya bahwa pendidikan dan pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan anak dan kemudian memenuhi kebutuhan belajar pada usia anak usia dini, yaitu melalui bermain. Anak akan menggali ilmu dari setiap kejadian yang dialaminya. Artinya pembelajaran harus menghargai proses belajar, dan terkait dengan bagaimana anak

mendapatkan sebuah pembelajaran dan ilmu melalui pengalaman yang anak rasakan.

Seperti yang sudah dibuktikan dalam sebuah penelitian sebelumnya oleh Winarti & Suryana (2020), bahwa penggunaan permainan puppet fun berpengaruh baik, dengan tingkat 82,6% terhadap kemampuan berbahasa, yaitu membaca anak usia dini. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kepada anak yang dilakukan dengan sebuah permainan menunjukkan dampak yang lebih baik dalam proses pembelajaran itu sendiri. Sebab permainan yang dibuat tidak hanya berisi tulisan, tetapi dilengkapi dengan gambar dan sebuah aturan permainan.

Hal ini juga didukung dengan penelitian lainnya oleh Amri (2017) bahwa hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan yang baik terhadap kemampuan berbahasa anak saat diberi perlakuan pembelajaran yang dilakukan melalui metode bermain. Hal ini disebabkan keikutsertaan anak dalam suatu kegiatan yang dirancang untuk anak dapat menggali makna pembelajaran secara tidak langsung dalam sebuah pembelajaran itu sendiri. Artinya pembelajaran yang berorientasi pada anak akan memberi kesempatan untuk anak mempelajari bahasa itu dengan praktik langsung dengan temannya melalui percakapan pemrosesan informasi, dan sebuah respon yang ditunjukkan dalam sebuah rangkaian kegiatan bermain.

Guru perlu menanamkan nilai pendidikan dan harapan capaian pembelajaran yang ingin dicapai dalam sebuah permainan. Kebutuhan anak akan bermain dan sebuah permainan guna menstimulasi tumbuh kembang

sesuai dengan tahap usia anak. Dalam hal ini, peneliti ingin meneliti sebuah permainan menggunakan *flashcard* yang dimodifikasi dan dirancang untuk pertumbuhan dan perkembangan kosakata bahasa serta hubungannya dengan keterampilan berkomunikasi anak. Seperti pernyataan Arsyad (2007) dalam bukunya mengenai media pembelajaran, bahwa *flashcard* adalah permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam melatih penguasaan kosakata anak. Alam & Lestari (2019) menjelaskan bahwa media *flashcard* ini dapat membantu anak untuk membangun struktur pembendaharaan kata tersebut kedalam sebuah kalimat, yang kemudian membantu anak untuk membentuk keterampilan berkomunikasi. Bukan hanya mempelajari kata baru, anak juga belajar mengenal konsep dalam berbahasa. Permainan ini peneliti rancang sesuai kebutuhan untuk melihat dan mengukur keefektifannya, apakah dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak dalam segi penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi anak usia dini pada kelompok B usia 5-6 tahun, sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut, yaitu pendidikan Sekolah Dasar.

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian terdahulu diatas, dapat dilihat dampak permainan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa kosakata dan komunikasi pada anak usia dini sangat baik jika digunakan guru bahkan orang tua dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, yang dalam penelitian ini adalah aspek perkembangan bahasa. Pada kesempatan ini peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi berbahasa pada anak, yaitu melalui permainan *Who am I*. Permainan ini merupakan sebuah rangkaian permainan

dengan pemanfaatan media *flashcard*. Sebuah kartu yang berisi gambar dan kosakata yang akan diajarkan dengan petunjuk permainan lengkap dengan instruksi dan aturan permainan. Kosakata yang tertulis dalam media *flashcard* ini disesuaikan dengan tema dan sedang berlangsung di sekolah. Permainan menggunakan media *flashcard* ini bukan hanya menyenangkan bagi anak, tetapi membantu anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu dengan lainnya, serta mengasah anak untuk menghasilkan kalimat yang baik untuk mengembangkan perkembangan aspek bahasa anak. Permainan yang berorientasi pada anak ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membangun suasana yang baik, sehingga anak belajar untuk berkomunikasi dengan guru dan teman selama permainan berlangsung. Saat anak berada pada situasi yang nyaman, dan menyenangkan, membuat semua potensi dan kemampuan berbahasa anak tepat untuk diasah dan dikembangkan.

Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan media *flashcard* pada umumnya, peneliti merangkai kegiatan ini dan mengemas dalam bentuk sebuah permainan lengkap dengan aturan permainan, hingga alat dan bahan yang digunakan. Pada kondisi yang sering dijumpai, *flashcard* seringkali hanya digunakan oleh guru sebagai media peraga. Pada kesempatan ini peneliti merancang untuk setiap anak diberi kesempatan untuk menggunakan *flashcard* sebagai properti permainan untuk mengasah aspek perkembangan bahasa anak. Seperti yang digunakan oleh Fadjariyanti (2023) menggunakan media *flashcard* dengan mengembangkan strategi pembelajaran melalui

demonstrasi, bernyanyi, dan bercerita untuk kegiatan pengembangan bahasa anak. Berbeda dengan itu, peneliti fokus untuk menguji pembelajaran melalui sebuah rangkaian permainan yang utuh. Selanjutnya pada penelitian sebelumnya oleh Wahyuni (2020), yang meneliti tentang pemanfaatan media *flashcard* untuk anak kelas satu tingkat Sekolah Dasar. Penelitian yang digunakannya hanya meneliti tentang bagaimana hasil pengaruh dari pemanfaatan media *flashcard* dengan cara menjadikan *flashcard* tersebut sebagai sebuah alat peraga. Pada kesempatan ini, peneliti menggunakan *flashcard* bukan sebagai alat peraga, tetapi sebagai alat dan properti dari kebutuhan dalam melaksanakan permainan *who am I* ini.

Penelitian dengan menggunakan pemanfaatan media *flashcard* juga diteliti oleh Chen & Chan (2019) dalam jurnalnya “*Using Augmented Reality Flashcards to Learn Vocabulary in Early Childhood Education*”. Chen dan Chan membandingkan bagaimana perbedaan penggunaan media *flashcard* yang digunakan secara tradisional dan bagaimana perbedaannya dengan penggunaan media *flashcard* melalui digitalisasi. Berbeda dengan itu, penggunaan media *flashcard* oleh peneliti kali ini tetap menggunakan *flashcard* seperti biasa atau secara tradisional. Namun proses pelaksanaan serta rangkainnya yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, yaitu melalui sebuah permainan yang diberi nama Permainan *Who am I*.

Berdasarkan pemaparan tentang bagaimana pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui bermain dan sebuah rangkaian permainan, serta mengingat pentingnya kemampuan bahasa yang

diasah sejak dini, peneliti melaksanakan penelitian di salah satu Taman Kanak-kanak untuk mengukur dan mengkaji tentang **Efektivitas Permainan *Who Am I* terhadap Penguasaan Kosakata dan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia 5-6 Tahun.**

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat peneliti simpulkan berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang ditemui dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran bahasa yang hanya terfokus pada kemampuan membaca dan menulis.
2. Tuntutan orang tua dan guru Sekolah Dasar untuk anaknya mampu membaca dan menulis sebagai syarat memasuki Sekolah Dasar.
3. Guru masih kurang memperhatikan bahwa pentingnya sebuah proses belajar bagi anak. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru terpaku pada target pencapaian anak, sehingga hilangnya ketertarikan anak dalam belajar.
4. Pembelajaran pada anak usia dini masih bersifat konvensional, cenderung berulang, monoton, dan tidak bervariasi dalam penggunaan metode belajar, dan tak jarang hanya menggunakan peralatan dan kegiatan seadanya.
5. Pandangan dan stigma bahwa belajar berbahasa hanya melalui media cetak seperti buku dan lembar kerja anak
6. Kurangnya kesadaran pemenuhan pengetahuan dan keterampilan berbahasa bukan hanya bahasa keaksaraan saja, namun juga bagaimana

anak mempunyai kemampuan penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi sebagai bekal dalam berbahasa yang memudahkan anak untuk beradaptasi dan berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya.

7. Pembelajaran dilakukan masih satu arah antara guru dan anak dan disertai dengan tuntutan kemampuan anak yang menyebabkan anak menjadi jenuh, bosan, malas, sehingga berefek pada kondisi pembelajaran di kelas yang menjadi kurang kondusif. Akibatnya dalam proses pembelajaran, anak menjadi tidak fokus, berbincang dengan temannya, asyik dengan dunianya sendiri, bahkan tidak memperhatikan guru, dan memikirkan hal lain. Sehingga anak tidak mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
8. Anak yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, akan memengaruhi hasil belajar anak.
9. Banyaknya anak yang masih belum mampu berbicara dengan baik disebabkan minimnya penguasaan kosakata yang dimiliki anak, menyebabkan anak tidak mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik di lingkungannya. Ketertinggalan kemampuan dan keterampilan pada perkembangan berbahasa sebagai aspek yang penting bagi anak, pada kemampuan penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi akan memengaruhi aspek perkembangan anak lainnya.
10. Penerapan pelaksanaan pembelajaran pada anak seperti seperti belajar usia dewasa, menggunakan papan tulis dengan spidol dan lembar kerja. Kegiatan pembelajaran di kelas masih belum menerapkan prinsip

pembelajaran sesuai dengan usia dan tahap perkembangan pada anak yang seharusnya, yaitu pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar pada anak dengan proses belajar melalui bermain. Selanjutnya pembelajaran tidak berorientasi kepada anak. Anak belum ditempatkan sebagai pembelajar yang utama. Sehingga kurang maksimalnya hasil pembelajaran yang diterima anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas peneliti akan fokus pada identifikasi no 9 dan 10, yakni peneliti berupaya untuk menguji dan mengukur tingkat efektivitas sebuah permainan yang peneliti rancang untuk mengetahui apakah permainan yang diuji sesuai dengan prinsip belajar pada anak, yaitu proses belajar melalui bermain yang berorientasi pada pengalaman belajar anak, dan apakah permainan ini berorientasi pada anak sebagai subjek pembelajar yang utama. Selanjutnya menimbang pentingnya pengembangan aspek bahasa anak di usia sensitif manusia. Menyadari pentingnya aspek perkembangan bahasa yang akan memengaruhi aspek perkembangan anak lainnya. Dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini dimulai dengan tahap dasar dalam bagaimana anak dapat memiliki kemampuan dalam penguasaan kosakata serta memiliki keterampilan berkomunikasi di usia dini sebagai bekal anak untuk pendidikan lebih lanjut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut: “Seberapa besar efektivitas Permainan *Who Am I* dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun melalui perbandingan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen?”. Masalah umum tersebut dijabarkan dalam pernyataan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan kemampuan penguasaan kosakata anak antara kelas eksperimen melalui Permainan *Who Am I* dengan kelas kontrol tanpa Permainan *Who Am I*, yang mengukur tingkat keefektivitasan Permainan *Who Am I* terhadap penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah ada perbedaan keterampilan berkomunikasi antara kelas eksperimen melalui Permainan *Who Am I* dengan kelas kontrol tanpa Permainan *Who Am I*, yang mengukur tingkat keefektivitasan Permainan *Who Am I* terhadap keterampilan berkomunikasi pada anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur efektivitas Permainan *Who Am I* dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun, melalui perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Mengukur efektivitas Permainan *Who Am I* dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi pada anak usia 5-6 tahun, melalui perbandingan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang keilmuan maupun sebagai bahan kajian, khususnya yang berkaitan dengan penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi dalam aspek perkembangan bahasa anak usia dini melalui sebuah permainan yaitu, Permainan *Who Am I*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik.

Melalui Permainan *Who Am I*, pembelajaran anak dalam aspek perkembangan bahasa yaitu penguasaan kosakata bahasa dan keterampilan berkomunikasi pada anak menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

Melalui Permainan *Who Am I*, bisa dijadikan solusi bagi guru sebagai bentuk variasi kegiatan pembelajaran edukatif yang akan dilakukan dalam menstimulasi aspek perkembangan bahasa untuk meningkatkan penguasaan anak terhadap kosakata dan keterampilan berkomunikasi anak usia dini, melalui sebuah permainan agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

c. Bagi Peneliti Sendiri

Manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri untuk meningkatkan kemampuan dan profesionalisme terutama dalam bidang perkembangan bahasa pada anak usia dini, serta sebagai sarana memenuhi syarat dalam menyelesaikan strata dua di program studi magister pendidikan anak usia dini dengan fokus mengenai kebahasaan pada anak usia dini.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui hasil penelitian Permainan *Who Am I* dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi anak terhadap penguasaan kosakata bahasa anak usia dini ini dapat menjadi sumber referensi dan bahan bacaan bagi peneliti selanjutnya dalam aspek perkembangan bahasa anak, terlebih dalam hal penguasaan kosakata dan keterampilan berkomunikasi pada anak usia dini atau hal terkait lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274–279.
- Allen, E. D., & Valette, R. M. (1997). *Classroom languages and english a second languages*. Horacourt Brace Publisher.
- Allen, K. E., & Marotz, L. R. (2010). *Profil pengembangan anak prakelahiran hingga usia 12 tahun*. Indeks.
- Amelin, R., Ramadan, S., & Gani, E. (2019). Memahami bahasa anak usia 14 bulan melalui unsur “non-linguistik”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 146–152. DOI:10.31004/obsesi.v3i1.155
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi (bahasa ekspresif) anak Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 105–110.
- Ardias, W. S., Angraini, D. I., & Murisal, M. (2021). Pengaruh keterampilan komunikasi terhadap kesiapan kerja lulusan sarjana Sumatera Barat. *Al-Qalb: Jurnal Psikologi Islam*, 12(1), 84–100.
- Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajianteori dan praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan media flashcard untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016.

- Badudu, J.S. (1989). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Pustaka Setia Harapan
- Beck, J. C., & Wade, M. (2007). *Gamer juga bisa sukses*. PT Grasindo.
- Bodrova, Elena. (2008). "Make-believe play versus academic skills: A vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education." *European Early Childhood Education Research Journal* 16 (3): 357–369 DOI:10.1080/13502930802291777
- Bromley, K.D. (1992). *Language arts: exploring connections (2nded)*. Allyn and Bacon.
- Brown, G. (1981). Teaching the spoken language. *Studia Linguistica*, 35(1), 1–17.
- Burns, A., & Joyce, H. (1997). *Focus on speaking*. National Center for English Language Teaching and Research.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
- Chaer, A. (2003). *Psikolinguistik: kajian teoretik*. Rineka Cipta.
- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). Using augmented reality flashcards to learn vocabulary in early childhood education. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1812–1831.
- Christina O'Keeffe & McNally, S. (2021) 'Uncharted territory': teachers' perspectives on play in early childhood classrooms in Ireland during the pandemic, *European Early Childhood Education Research Journal*, 29:1, 79-95, DOI: 10.1080/1350293X.2021.1872668
- Creswell, J. W. (2014). *Research design qualitative, quantitative, dan mixed method approaches (fourth edition)*. Sage Publication.
- Dhieni, Nurbiana dan Dkk. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.

- Dwijawiyata. (2013). *Mari bermain permainan kelompok untuk anak*. PT Indeks.
- Dworetzky, J. P. (1984). *Introduction to child development (2nd ed)*. West Publishing Company.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society*. Norton.
- Fadillah, M. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Prenada Media Group.
- Fadjariyanti, F. (2023). Pengaruh strategi pembelajaran menggunakan media flash card untuk meningkatkan kemampuan kosakata dan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. *Tesis: Universitas Negeri Yogyakarta*
- Fahmi, L. I. (2022). Konsep perancangan desain buku komik anak-anak kisah dakwah sunan kalijaga. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 4(1), 56–69.
- Fauziah, A. Y., & Pradipta, R. F. (2018). Implementasi metode sosiodrama dalam mengasah pelafalan kalimat anak tunarungu kelas xi. *Jurnal Ortopedagogia*, 4(2), 82–86.
- Fitriah, P. I., Yulianto, B., & Asmarani, R. (2020). Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa melalui penerapan metode everyone is a teacher here. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 546–555.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: the theory in practice*. Basic Books.
- Gillian Lake & Maria Evangelou (2019) *Let's talk! An interactive intervention to support children's language development*, *European Early Childhood Education Research Journal*, 27:2, 221-240, DOI: 10.1080/1350293X.2019.1579549
- Hainstock, E. G. (1999). *Metode pengajaran montessori untuk anak prasekolah*. Pustaka Delapratasa.
- Handayani, F. F. (2022). Permainan tradisional lulu cina buta: stimulasi keterampilan sosial emosional anak. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–13.

- Hansen, J. E., & Broekhuizen, M. L. (2021). Quality of the language-learning environment and vocabulary development in early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 65(2), 302–317.
- Hansen, P. E., & Sutandi, S. (2022). Analisis perbandingan pembelajaran luring dan daring empat keterampilan berbahasa mandarin pada universitas swasta di Jawa Barat. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 17(2), 120–137.
- Haryadi & Zamzani. (1996). *Peningkatan keterampilan berbahasa indonedia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan: Yogyakarta
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *generasi emas: jurnal pendidikan islam anak usia dini*, 4(1), 52–64.
- Heryani, K. H. (2020). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 75–94.
- Hikmah. (2022). *Teknologi informasi komunikasi pada pendidikan anak usia dini*. Nas Media Pustaka.
- Hjetland, H. N., Brinchmann, E. I., Scherer, R., & Melby-Lervåg, M. (2017). Preschool predictors of later reading comprehension ability: a systematic review. *Campbell Systematic Reviews*, 13(1), 1–51.
- Intan, P. H. (2023). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan kosa kata bahasa inggris pada anak usia dini di TK Assalam Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi*. UIN Raden Intan Lampung.
- Isakovna, T. N., & Kosimov, A. (2023). The importance of motivation to improve students' vocabulary skills in the efl classroom. *Integration Conference on Integration of Pragmalinguistics, Functional Translation Studies and Language Teaching Processes*, 1.1(1), 129–133.
- Jamaris & Martini. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Gramedia

- Johnson J. E., Wu V. M. H. (2019). Perspectives on play in early childhood care and education. In Brown C. P., McMullen M. B., File N. (Eds.), *The wiley handbook of early childhood care and education* (pp. 79–97). John Wiley. DOI:10.1002/9781119148104.ch4
- Karen McInnes , Justine Howard , Kevin Crowley & Gareth Miles (2013) The nature of adult–child interaction in the early years classroom: Implications for children's perceptions of play and subsequent learning behaviour, *European Early Childhood Education Research Journal*, 21:2, 268-282, DOI:10.1080/1350293X.2013.789194
- Kenanoglu, D., & Duran, M. (2021). The effect of traditional games on the language development of pre-school children in pre-school education. *Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74–81.
- Keraf, G. (2004). *Komposisi*. Ende-Flores: Nusa Indah.
- Kotijah, S., Yanti, S., & Khudori, M. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media buku cerita bergambar di PAUD Riadini Trikarya Purwodadi. *TAZKIRAH*, 7(1), 70–87.
- Kretchmar, R.S. (1994). *Practical philosophy of sports*. Champaign: Human Kinetics
- Kustiawan, W., Hidayati, J., Daffa, V., Hamzah, A., Harmain, M., Fadli, A., & Kuswananda, E. (2021). Keberadaan ilmu komunikasi dan perkembangan teori komunikasi dalam peradaban dunia. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 1(2), 73–76.
- Latifah, S. (2019). Interelasi keterampilan berbicara terhadap kemampuan komunikasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA)*, 3(2), 980–990.
- Lenneberg, E. H. (1967). *Biological foundation of language*. John Wiley and Sons.

- Martlew, Joan, Christine Stephen, and Jennifer Ellis. (2011). "Play in the primary school classroom? The experience of teachers supporting children's learning through a new pedagogy." *Early Years* 31 (1): 71–83. DOI:10.1080/09575146.2010.529425
- Mashrabjonovich, O. J., & Evelina, U. (2022). Features of the development of communication skills in children of senior preschool age in play activities. *International Journal of Formal Education*, 1(10), 192–197.
- Mashrabjonovich, O. J., & Qizi, D. Z. F. (2022). Communicative competence as a basic element in the development of the pedagogical culture of the future educator. *Journal of Pedagogical Inventions and Practices*, 13(1), 9–12.
- Nabila, W., Irmawati, I., Supiyati, R., & Nisa, L. (2023). Pemanfaatan bahan losse part pada pengembangan ape bajai untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 3(2), 119–130.
- Nasirun, H. M., dkk. (2021). Kesesuaian alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan bahasa dan kognitif anak. *Aulad : Journal on Early Childhood* Vol 4 No 3 2021, Pages 200-206, DOI: 10.31004/aulad.v4i3.150
- Papalia, D.E., Old, S.W., & Feldman, R.D. (2008). *Human development (psikologi perkembangan)*. Kencana Prenada Media Group
- Peraturan Presiden No. 60. (2013). *Peraturan presiden (PERPRES) nomor 60 tahun 2013 tentang pengembangan anak usia dini holistik-integratif*. peraturan.bpk.go.id. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/41430/perpres-no-60-tahun-2013>
- Pertiwi, D., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi orangtua terhadap pentingnya calistung untuk anak usia 5-6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62-69 DOI:10.31849/paud-lectura.v4i02.5875
- Petersen, L. (2004). *Bagaimana memotivasi anak belajar: stop and think learning*. Grasindo.

- Puspitasari, D., Lim, B. V. ., Evelina, R., & Setia, Y. (2023). The emergent literacy activities through the storytelling method with flashcard media for early childhood education. *Journal of Digital Learning and Education*, 3(1), 32-39. DOI:10.52562/jdle.v3i1.599
- Rahayu, E., & Ali, N. B. V. (2004). *Pedoman bertanam bawang merah*. Penebar Swadaya.
- Rahmawati, L. N. M., & Yuliyati. (2018). Model pembelajaran langsung bermedia word wall terhadap pemahaman kosakata anak tunarungu kelas i di SDLB-B. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2), 1–22.
- Rizawati. (2022). Meningkatkan kemampuan komunikasi (*communication skill*) dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran saintifik dengan memanfaatkan media infografis. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 55–62.
- Rohmah, N., & Fatimah, D. F. (2017). Pola pengelolaan pendidikan anak usia dini di paud ceria gondangsari jawa tengah. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 247–273. DOI:10.14421/manageria.2016.12-05
- Roskos, Kathleen, & James Christie. (2011). “The play-literacy nexus and the importance of evidence-based techniques in the classroom”. *American Journal of Play* 4 (2): 204–224.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak. jilid 1 edisi kesebelas*. PT. Erlangga.
- Saputra, W. M., Fadila, J., & Nugroho, F. (2020). Perancangan game first person shooter 3d “saving islamic kingdom” dengan menggunakan finite state machine (fsm). *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 125-136. DOI:10.21580/wjit.2020.2.2.6981
- Sari, C. R., Hartati, S., & Yetti, E. (2019). Peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 416–424.

- Sari, Ika Purnama., Rizky Khairunnisa Sormin, Anita Purba, Arum Putri Rahayu, Eri Ester Khairas. (2023). Effectiveness of flash card media to improve early childhood english letter and vocabulary recognition in reading. *Journal of Education and Learning Research, Journal*, DOI: 10.31258/jelr.1.1.p.1-7
- Saxton, M. (2017). *Child language acquisition and development 2nd edition*. Sage Publications.
- Schermerhorn Jr, J. R., Bachrach, D. G., & Wright, B. (2020). *Management*. John Wiley & Sons.
- Seifert, K. L. & Hoffnung, R. J. (1994). *Child and adolescent development*. Houghton Mifflin Compaby
- Siregar, A. O., & Hazizah, N. (2019). Studi kasus keterlambatan bicara anak usia 6 tahun di Taman Kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 22–27.
- Nurjanah, S., Anggraini, F. D., Solehah, U., Nisa, F., & Dewi, U. M.. (2023). Effect of stimulation using flashcard media on language and speech development in pre-school age children (3-5 years). *Bali Medical Journal*, 12(3), 2882–2885. DOI: <https://doi.org/10.15562/bmj.v12i3.4349>
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal behavior*. Appleton Century Crofts.
- Soedjito. (1992). *Kalimat efektif*. CV Remaja Karya.
- Soedjito. (2012). *Tata kalimat bahasa Indonesia*. Aditya Media Publishing.
- Sugiarto. (2021). Membentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa melalui pendidikan anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 185–201.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suhartono. (2005). *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Depdiknas.
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Wacana Prima.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. *Al-Fathonah*, 1(1), 342–351.
- Undang-Undang Dasar. (1945). *Undang-undang dasar (uud) tahun 1945 dan amandemen tentang UUD 1945*. peraturan.bpk.go.id. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/101646/uud-no-->
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. (2003). *Sistem pendidikan nasional*. Peraturan.bpk.go.id. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wani, A. S., Lubis, Y., & Rizky, S. (2023). The influence of learning media flash card and picture in the development of english to improve childhood speaking skills. *Journal of Multidisciplinary Science: MIKAILALSYS*, 1(2), 100-107. DOI: 10.58578/mikailalsys.v1i2.1349
- Winarti, & Suryana, D. (2020). Pengaruh permainan puppet fun terhadap kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873–882.
- Yuliantika, N., Nurafiza, S., Turrahmah, N., & Anggraini, A. (2022). Permainan alat musik dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini. *Jurnal Tila (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 2(1), 173–183.

Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Grup.

Zahro, U. A., Noermanzah, & Syafryadin. (2020). Penguasaan kosa kata bahasa indonesia anak dari segi umur, jenis kelamin, jenis kosa kata, sosial ekonomi orang tua, dan pekerjaan orang tua. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 187–198.