

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU SUKU KATA UNTUK
PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI BAHASA RESEPTIF
ANAK USIA TK DI KECAMATAN MIRIT**



**Oleh :
ISTIKOMAH AZIZAH
NIM 21117251026**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

ISTIKOMAH AZIZAH : Pengembangan Permainan Kartu Suku Kata untuk Peningkatan Kemampuan Memahami Bahasa Reseptif Anak Usia TK di Kecamatan Mirit. **Tesis. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Tujuan penelitian ini terdiri atas : (1) menghasilkan produk buku panduan permainan kartu suku kata dan kartu suku kata berwarna lima macam untuk usia TK, (2) mengetahui efektifitas penggunaan permainan kartu suku kata untuk peningkatan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia TK, (3) mengetahui kelayakan permainan kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan memahami bahasa reseptif pada anak usia TK.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) yang mengacu pada model pengembangan *Four-D* yang terbagi dalam empat tahap yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Kelayakan produk yang dikembangkan telah diuji oleh dosen ahli materi dan instrument. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah anak usia TK pada TK PGRI Cempaka Indah Kecamatan Mirit. Subjek uji coba berjumlah 11 anak yang terdiri 3 anak sebagai uji terbatas dan 11 anak uji diperluas. Hasil dari penilaian kemampuan anak digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes. Teknik Analisa data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif dan teknik skala Guttman.

Hasil penelitian pengembangan permainan kartu suku kata pada anak usia TK memperoleh hasil berupa : (1) Produk buku panduan permainan kartu suku kata yang terdapat lima model permainan kartu suku kata dan kartu suku kata, (2) Model permainan kartu suku kata efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia TK berdasarkan skor N-Gain yang diperoleh sebesar 86,65% dan Uji beda dengan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0.000. (3) Kelayakan buku panduan permainan kartu suku kata dan kartu suku kata sangat layak digunakan dengan skor yang diperoleh 94,5% berdasarkan penilaian dari Mutmainah, M.Pd sebagai dosen ahli materi dan instrumen. Permainan kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan memahami bahasa reseptif anak usia TK sangat layak untuk digunakan dengan perolehan skor 91,8%. Pada penelitian ini dapat dibuktikan bahwa (1) Produk model permainan dan kartu suku kata yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pendidik dalam menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak usia Tk, (2) Produk yang dikembangkan dapat dijadikan inovasi strategi pembelajaran bahasa dengan berbagai variasi permainan, (3) Kartu suku kata yang dicetak dengan warna siluet dan dilaminating dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif yang menarik, (4) Model permainan kartu suku kata dapat diterapkan pada anak saat kegiatan awal masuk, kegiatan pembukaan, inti, istirahat maupun ketika anak akan pulang.

Kata Kunci : model permainan kartu suku kata, kartu suku kata, bahasa reseptif, anak usia dini.

ABSTRACT

ISTIKOMAH AZIZAH: Developing Syllable Card Game to Improve Receptive Language Understanding Ability of Kindergarten-Age Children in Mirit District. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

The objectives of the study are to: (1) develop a guidebook product for syllable card games and five-colored syllable cards for kindergarten age; (2) determine the effectiveness of using syllabic card games to improve receptive language skills in kindergarten-aged children; and (3) determine the feasibility of using syllabic card games to improve the ability to understand receptive language in kindergarten-aged children.

The current study used a Research and Development (R&D) approach based on the Four-D development model, which is separated into four stages: define, design, develop, and deploy. Material and instrument expert lecturers tested the viability of the developed products. This study's test participants were kindergarten-aged children from TK PGRI Cempaka Indah in Mirit District. The final subjects were 11 children, three for a limited test and eleven for an expanded test. The results of the children's ability assessment were utilized to determine the product's feasibility and effectiveness. In this study, data was gathered through interviews, observations, and tests. The data were analyzed through descriptive quantitative and Guttman scale techniques.

The results of this current study on the development of syllabic card games in kindergarten-age children showed that: (1) syllabic card game guidebook products contain of five models of syllabic card games and syllabic cards, (2) syllabic card game models are effectively used to improve receptive language skills of kindergarten-age children based on the N-Gain score obtained by 86.65% and the difference test with a *Sig.* (2-tailed) value of 0.000. , (3) the feasibility of the syllable card and syllable card game guidebook is highly feasible to use with the obtained score was 94.5% based on the assessment of material and instrument expert lecturers. Syllable card games to improve the ability to understand receptive language of kindergarten-aged children are highly feasible to use with a score of 91.8%. Suggestions from this study include: (1) game model products and syllabic cards developed can be used as teachers' alternative in stimulating the receptive language development of kindergarten-aged children, (2) the products developed can be used as innovative language learning strategies with various game variations, (3) syllabic cards printed with silhouette and delaminating colors can be used as an interesting educational game tool, (4) the syllable card game model can be applied to children during the initial entry activities, opening activities, core, break or when they are home.

Keywords: syllabic card game models, syllabic cards, receptive language, early childhood.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu jenis Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia. Beberapa pengembangan yang meliputi Nilai Agama dan Moral, perkembangan Fisik Motorik, Bahasa, Kognitif, Sosial Emosional dan kesenian membutuhkan stimulus untuk mencapai perkembangan anak semaksimal mungkin. Kemampuan bahasa menjadi salah satu ciri yang berkembang dan diperlukan pada peserta didik yang meliputi beberapa kompetensi dasar (KD) salah satunya adalah KD 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) dan KD 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) (Kemendikbudristek, 2014, p. 7).

Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain (Permendikbud 146, 2014, p. 5). Kapasitas umur 5-6 tahun (TK B) dalam mengerti bahasa mencakup kemampuan memahami banyak arahan dalam waktu yang sama, menduplikat kata-kata rumit, memahami aturan permainan, serta menikmati dan mengapresiasi bacaan. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun (TK B) meliputi menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata, mendengar dan membedakan bunyi-bunyian (Permendikbud 137, 2014:2). Hasil penelitian (Alam & Lestari, 2020), Bahasa reseptif sesuai umur anak dapat

distimulasikan melalui pemanfaatan permainan *Flash card* dalam pembelajaran, anak mampu menyimak, mendengarkan kata-kata dari guru, memperkenalkan kata yang ada pada kartu, mengulang kata yang disebutkan guru, mengenal maksud dari kata melalui kata bergambar (Husna & Eliza, 2021, p. 6)

Salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan bermain. Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak (Permendikbud 146, 2014:2). Suasana yang diciptakan pendidik meliputi membantu kesemangatan belajar siswa, kemauan, keinginan, minat, kreatif, buah pikiran, daya cipta, inovatif, dan mandiri sesuai dengan karakteristik anak, minat, kebutuhan anak, tingkat perkembangan, dan potensi. Belajar dengan melakukan mainan sebagaimana dimaksud pada ayat (8) merupakan aktivitas pembelajaran atas suasana dan berbagai macam kegiatan bermain (Permendikbud 146, 2014:5).

Berdasarkan temuan awal serta wawancara pada beberapa lembaga anak yang ada di Kecamatan Mirit diantaranya TK PGRI Dewi Sartika, TK PGRI Cempaka Indah, TK PGRI Tunas Harapan Patukrejomulyo, TK PGRI Dewi Sartika, TK PGRI Tunas Karya 2 Abean, TK PGRI Rian Astuti Krubungan pada 1 Juni 2022 menghasilkan bahwa guru telah melakukan berbagai upaya dan strategi dalam perkembangan bahasa baik bahasa reseptif (menyimak dan membaca) maupun bahasa ekspresif (mengungkapkan) maupun pengenalan keaksaraan awal. Upaya yang dilakukan pembelajaran bahasa yang meliputi bahasa reseptif, bahasa

ekspresif, maupun pengenalan keaksaraan awal dilakukan menggunakan berbagai metode dan media.

Hasil wawancara dengan guru TK PGRI Tunas Karya 2 Abean mengatakan bahwa pemahaman bahasa reseptif anak masih sangat terbatas dalam metode bercerita untuk pengembangannya dan penerapan ke anak TK serta belum memahami apa maksud dari bahasa reseptif anak terhadap kemampuan menyimak dan membaca. Sehingga capaian bahasa reseptif anak masih kriteria MB (dimulainya perkembangan) dan BSH (Perkembangan yang sesuai tujuan) yang artinya anak masih membutuhkan stimulus dan bantuan dari guru. Guru juga kesulitan menemukan referensi atau buku panduan permainan yang dapat mengembangkan pembelajaran bahasa reseptif anak terhadap permainan yang bermakna.

Permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu capaian perkembangan bahasa reseptif anak khususnya mampu memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) rata-rata dari 93 anak, sekitar 8,6% masih dalam kriteria nilai MB (Mulai Berkembang) dan 72,04% sebagai nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan), yang artinya anak ketika melakukan kegiatan memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) anak tersebut masih membutuhkan bimbingan guru. Pembelajaran bahasa reseptif di jenjang TK lebih sering menggunakan metode bercerita dan pertanyaan. Penerapan di lapangan guru dalam melakukan kegiatan memahami pengembangan bahasa pada umumnya dengan menggunakan media dan metode bercerita, komunikasi, bercakap-cakap mengulang kalimat, bersyair, menyanyi bahkan bermain suku kata ataupun kartu huruf dan bahkan

menulis huruf dengan menggunakan pensil, membacakan buku, membuka buku cerita, bermain peran.

Kemampuan bahasa anak adalah imitasi, salah satu ciri anak sehingga ada kemudahan tertentu dalam menerima dan memahami pengetahuan baru di masa kanak-kanak dibandingkan mengembangkan logika (Jazuly, 2015), disebabkan ciri salah satunya adalah peniruan pembicaraan orang dewasa, yang diamati kata-katanya oleh si kecil.(S. K. Alam & Lestari, 2019).

Myklebust (Hernawati, 2007) menyatakan bahwa tuturan anak dapat dipelajari melalui pengalaman menyimak dari lingkungan terdekat. Bahasa reseptif merupakan proses pemerolehan bahasa melalui pendengaran. Perolehan bahasa reseptif dengan pengalaman anak belajar melalui symbol-simbol berbahasa yang diterima dengan pendengaran alat telinga. Tujuannya paham ekspresi wajah, intonasi serta memahami arti kata-kata. Selainnya juga komunikasi anak dimulai menggunakan raut muka dan gerak badan dan terakhir dengan verbal dinamakan reseptif.(Alam, Lestari, 2019, p. 2).

Ditemukannya alat peraga untuk pengembangan bahasa yang digunakan adalah buku cerita, poster huruf, suku kata yang merupakan beberapa alat bermain di Lembaga PAUD . Menurut Yu et al., (2020, p. 2) *“Educational games could potentially provide high-quality, inexpensive, flexible, portable and relaxing educational services, which could increase interactions between learning materials, students and teachers. They could not only improve the learning effectiveness but also provide joy for game players and students”*, bahwa permainan pendidikan berpotensi memberikan layanan pendidikan yang

berkualitas tinggi, fleksibel, murah, portable dan santai serta dapat meningkatkan interaksi antara materi pembelajaran, siswa dan guru, tidak hanya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran namun juga memberikan kegembiraan bagi pemain game dan siswa.

Penelitian (Fitriani et al., 2019, p. 246) dengan judul “Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini mengatakan bahwa Pemanfaatan alat pembelajaran big book dengan huruf yang timbul, kemenarikan gambar serta perbendaharaan kata yang sering ditemukan dapat memusatkan perhatian anak dan memungkinkan mereka berkegiatan selama aktivitas belajar mengajar. Ini tidak lepas dari pemanfaatan model berkomunikasi dan macam soal yang dipakai. Perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak mendapatkan 80 % pada kemampuan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Perkembangan kapasitas verbal siswa mengalami kemajuan pada siklus 1 menuju siklus 2 mendapatkan jumlah persen 62,5 % berubah jadi 87,5%.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka diperlukan pengembangan permainan edukatif yang menyenangkan dan dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak serta dengan kegiatan bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Pendidik harus mencoba menggunakan permainan edukatif untuk membantu proses pembelajaran mereka agar bermakna karena mereka dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Mereka juga harus menjelaskan berbagai faktor permainan, misalnya tingkat pendidikan, mata pelajaran akademis, implementasi, dan evaluasi (Yu et al., 2020, p. 16).

Dengan demikian, berdasarkan analisis kebutuhan peneliti tertarik untuk membuat berbagai permainan dan media permainan yang menarik serta menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak yang nantinya membantu anak untuk memahami dan menunjukkan kemampuan bahasa reseptif anak dengan prinsip belajar melalui bermain dan prinsip bermain melalui belajar agar pembelajaran bermakna. Judul penelitian yang diambil “Pengembangan permainan kartu suku kata untuk peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia TK di Kecamatan Mirit”.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi dalam penelitian meliputi :

1. Guru menstimulasi perkembangan bahasa anak secara keseluruhan namun belum memahami apa maksud dari bahasa reseptif. Akhir capaian bahasa dalam hal pahami bahasa reseptif masih dalam kategori MB (Berkembang sedikit) dan BSH (Berkembang yang diharapkan) yang artinya siswa masih membutuhkan stimulus dan bantuan dari guru.
2. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik dalam mengembangkan bahasa reseptif baik kemampuan mendengarkan dan membaca dilakukan dengan metode cerita dan anak hanya mendengarkan saja dan belum menggunakan alat permainan yang bervariasi dan bermakna sehingga anak membutuhkan permainan yang bervariasi, menarik dan menyenangkan.
3. Guru telah menyediakan alat peraga buku cerita, kartu huruf, poster huruf, suku kata untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak namun belum

ditemukannya kartu permainan / alat peraga kartu suku kata untuk pengembangan bahasa reseptif dengan berbagai permainan yang bermakna.

4. Guru kesulitan menemukan referensi atau buku panduan permainan yang dapat mengembangkan pembelajaran bahasa reseptif anak terhadap kemampuan memahami permainan yang bermakna.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini mengandung maksud agar fokus dalam meneliti, membantu menyelesaikan masalah yang lebih penting pada berkembangnya bahasa seusia TK. Batasan pada pengkajian ini adalah pengembangan kartu suku kata sebagai permainan yang bertujuan untuk menambah pemahaman bahasa reseptif anak usia TK. Berbagai jenis permainan digunakan untuk meningkatkan bahasa reseptif anak dengan pembelajaran yang bermakna pada penelitian ini. Pada penelitian ini difokuskan pada permasalahan permainan anak yang bermakna dengan tujuan dapat mendapatkan ilmu keaksaraan dan anak mampu menyimak suatu permainan dan membaca apa yang dimainkan.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada identifikasi masalah dan Batasan masalah yang telah diuraikan :

1. Bagaimanakah ide permainan kartu suku kata yang dirancang untuk mendorong pemahaman bahasa reseptif anak usia TK?

2. Bagaimana efektivitas penggunaan permainan kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia TK ?
3. Bagaimana kelayakan penggunaan kartu suku kata sebagai permainan untuk meningkatkan pemahaman bahasa reseptif usia TK?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan model permainan kartu suku kata dan kartu suku kata berwarna lima macam untuk usia TK.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan kartu suku kata pada permainan peserta didik TK untuk meningkatkan pemahaman bahasa reseptif.
3. Mengetahui kelayakan permainan kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan memahami bahasa reseptif pada anak usia TK.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Perincian karya yang dikembangkan pada telaah ini adalah buku panduan mainan kartu bertuliskan suku kata dan kreasi kartu suku kata ukuran 5x5 cm.

1. Buku panduan permainan kartu suku kata

Buku panduan ini berisi penjelasan cara bermain berbagai jenis permainan kartu suku kata yang terbuat dari kertas HVS ukuran A5.

2. Kartu suku kata

Kartu suku kata disusun dengan gabungan huruf vokal dan konsonan. Rancangan kartu suku kata berukuran panjangnya 5 cm, lebar 5 cm, warna

kartu suku kata menggunakan warna biru, merah, hijau, merah muda, kuning, dicetak dengan kertas HVS dan dilaminating.

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi pengembangan Keilmuan Spesifik di PAUD

Menambah alternatif dan berbagi praktek baik dalam strategi pembelajaran bahasa pada anak usia TK.

2. Bagi lembaga PAUD

- a. Memberikan ilmu variasi permainan kartu suku kata untuk pengembangan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia TK.
- b. Menambah alat permainan edukatif dalam mengembangkan kegiatan memahami bahasa reseptif pada anak usia TK.
- c. Menambah alternatif strategi referensi permainan dalam pengembangan bahasa reseptif pada anak.

3. Bagi Peneliti

Menerapkan pengetahuan untuk menghasilkan inovasi strategi pembelajaran bahasa pada anak usia TK.

H. Asumsi Pengembangan

Berikut beberapa asumsi perkembangan produk main kartu suku kata terhadap usia kanak-kanak:

1. Kartu bereratkan suku kata yang dibuat dengan berbagai model bermain pada anak usia TK ini dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan anak usia TK.
2. Kartu permainan suku kata ini bermanfaat sebagai alat pembelajaran bahasa reseptif dengan tidak meninggalkan prinsip belajar melalui bermain agar pembelajaran bermakna dan sekaligus mengenal mengenal suku kata pada anak usia TK.
3. Pengembangan permainan kartu suku kata ini diasumsikan dapat meningkatkan pemahaman bahasa reseptif anak khususnya dalam kemampuan memahami aturan bermain dan mendapatkan ilmu pengenalan keaksaraan awal yang nantinya akan bermanfaat pada tingkat Pendidikan selanjutnya.

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), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Alam, S., & Lestari, R. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Anita, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Perss.
- Ariyanto, F., & Tanto, O. D. (2021). The Effectiveness of Power Point-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood. *Child Education Journal*, 3(2), 100–109. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i2.2103>
- Atmowardoyo, H. (2021). *Effects of Best-Practice based Materials in Receptive Language Learning Behaviours in Improving Receptive Language Skills.en.id.pdf*. 12. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5nS1.1604>
- Djiwandono, E. (2022). *Psikologi Pendidikan* (revisi). Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.197>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4, 167. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hernawati. (2007). *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Dan Berbicara Anak Tunarungu*. Juni, 7(1), 101110.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>

- Jazuly, A. (2015). *Peran bahasa inggris pada anak usia dini. Prosiding Simposium Nasional Riset Pendidikan II.*
- Junaidi. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kemendikbudristek. (2014). Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.*
- Khalida, P., & Sari, I. (2022). Efektivitas Metode Kupas Rangkaian Suku Kata dengan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1, 43. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).43-52](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).43-52).
- Kurnia, R., & Pendidikan, U. R. P. F. K. dan I. (2009). *Metodologi pengembangan bahasa anak usia dini.* Cendikia Insani. <https://books.google.co.id/books?id=0q96nQAACAAJ>
- Markee, N. (2002). Language in Development: Questions of Theory, Questions of Practice. *TESOL Quarterly*, 36(3), 265. <https://doi.org/10.2307/3588413>.
- Muhlis, K. (2020). *Menyorot Kebijakan Merdeka Belajar.* Yogyakarta, Pustaka Belajar.
- Novita, C., & Suyadi, S. (2020). Penggunaan Mainan suku kata Membaca Berputar Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3, 132–138. <https://doi.org/10.31004/aulad.v3i3.82>.
- Permendikbud 146. (2014). *Permendikbud 146 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Rafita, Y., & Ismet, S. (2022). efektivitas permainan bola kata terhadap pengembangan kosakata anak di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 01 lunang. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6, 137. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i1.823>.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin : Antasari Perss.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.* Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan.* UNY Pers.

- Tauhid, R. (2020). *Dasar-Dasar Teori Pembelajaran*. 1(2), 32–38. <http://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/109/66>.
- Thiagarajan, S., et al. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I., Arumningtyas, F., Siahaan, R., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11, 127–131. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2020). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4700>.