

**PERBEDAAN PENGUASAAN KOSAKATA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ABC LIMA DASAR DI TK ABA 01 MEDAN TA.
2024/2025**

Tiara Alpina Damanik
Universitas Negeri Medan
damaniktiara31@gmail.com

Wan Nova Listia
Universitas Negeri Medan
wannova@unimed.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was a difference in vocabulary mastery of children age 5-6 years through traditional ABC five basic games in ABA 01 Kindergarten Medan. This type of research uses a quantitative approach with an experimental method in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study was class B Khadijah with 14 children. The tool used for data collection was an observation sheet. Before conducting hypothesis analysis using the paired sample T-test, a normality test was first conducted using the Shapiro Wilk statistical test. From the results of the hypothesis test analysis of the pretest and posttest data on children's vocabulary mastery, the data results were 0.000. So it can be stated that there is a significant difference between the pretest and posttest data on the vocabulary mastery of children aged 5-6 years through the five basic ABC games at ABA 01 Medan Kindergarten.

Keywords: *Vocabulary Mastery, Traditional ABC Five Basic Games, Language Development, Early Childhood.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional ABC lima dasar di TK ABA 01 Medan. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini kelas B Khadijah sebanyak 14 anak. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu menggunakan lembar observasi. Sebelum melakukan analisis hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* terlebih dahulu melakukan uji normalitas menggunakan uji statistik *Shapiro wilk*. Dari hasil analisis uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* pada penguasaan kosakata anak diperoleh hasil data 0,000. Maka dapat dinyatakan ada perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* pada penguasaan kosakata anak usia 5-6 tahun melalui permainan ABC lima dasar di TK ABA 01 Medan.

Kata Kunci : Penguasaan Kosakata, Permainan Tradisional ABC Lima Dasar, perkembangan Bahasa, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Sejak masa kanak-kanak, kita telah dikenalkan pada beragam kata. Dari sekedar menyebut benda-benda hingga menyusun kalimat. Kosakata menjadi penghubung bagi seseorang untuk berkomunikasi. Anak-anak berusia 5 - 6 tahun, penguasaan kosakata anak tersebut mencapai tingkat di mana kalimat mereka telah terdiri dari enam sampai delapan kata. Anak-anak juga bisa menguraikan makna dari kata-kata sederhana, mengenal lawan kata serta dapat menggunakan kata penghubung (Parwoto, 2024, h. 45). Adapun salah satu kegiatan yang

bisa diterapkan untuk merangsang penguasaan kosakata anak yaitu dengan memainkan suatu permainan. Permainan adalah kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemain. (Ruswandi dalam Hayati, 2021, h. 58-59). Dari permainan yang mereka lakukan, anak-anak memperoleh berbagai keuntungan, baik dari permainan modern maupun permainan tradisional. Jenis permainan tradisional yang memerlukan peralatan, seperti bermain kelereng, bermain karet, dan lainnya. Sementara itu, permainan yang tidak memerlukan alat meliputi permainan ABC Lima Dasar, hompimpa, dan gerobak sodor (Fitriah et al, 2023).

Permainan ABC Lima Dasar merupakan permainan yang bukan hanya menyenangkan, tetapi juga mengasah kecerdasan dan penguasaan kosakata anak. Permainan ABC Lima Dasar berasal dari Jawa Tengah. Permainan ABC Lima Dasar merupakan kegiatan bermain kata, meliputi menebak kata benda, hewan-hewan, lokasi, dan nama-nama seniman, pahlawan, dan lain-lain. Pada Permainan ini tidak memerlukan alat dan biaya, tetapi menggunakan anggota tubuh, yaitu jari. Jari-jari tersebut nantinya digunakan sebagai sarana untuk menghitung huruf (Himma, 2024). Permainan ABC Lima Dasar tidak hanya memberikan pengalaman dalam bermain, tetapi juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak, seperti sebagai sarana untuk menghafal huruf-huruf alfabet secara berurutan, mengenalkan anak pada kosakata baru, dan memperkenalkan anak pada kelompok objek atau kategori makhluk hidup (Khomaeny, 2020, h. 100 -101).

Permainan ABC Lima Dasar merupakan sebuah kegiatan yang bisa membantu melatih penguasaan kosakata anak-anak. Pernyataan di atas sesuai dengan peneliti sebelumnya, yakni menurut studi Nurul Lila Mufarroh (2020) yang berjudul “Pengaruh Permainan ABC Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Surabaya, studi sebelumnya melibatkan 23 siswa TK B, sedangkan penelitian ini melibatkan 14 siswa. Dalam penelitian ini indikator yang digunakan adalah kalimat anak sudah terdiri dari enam sampai delapan kata, mereka dapat menjelaskan arti kata-kata sederhana, dan juga menjelaskan lawan dari kata. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Supriatin & Mochamad Rasyid Wismanta (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi ABC Lima Dasar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kosakata Anak”. Pada penelitian sebelumnya, permainan ABC Lima Dasar telah dimodifikasi menjadi berbasis website, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengaruh aplikasi tersebut dalam meningkatkan kosakata anak cukup signifikan. Sedangkan pada penelitian ini permainan ABC Lima Dasar masih dalam bentuk permainan tradisional.

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, observasi yang peneliti lakukan di TK ABA 01, menunjukkan bahwa jumlah siswa berusia 5-6 tahun adalah 29 anak. Kelompok TK B memiliki dua kelas, kelas B Siti Khadijah berjumlah 16 anak dan kelas B siti Aisyah berjumlah 13 anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa di TK ABA 01 metode pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti, metode ceramah, penggunaan buku dan lembar kerja, dan minimnya keterlibatan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran. Guru meminta anak-anak untuk melafalkan beberapa kata dengan huruf awalan yang sama, biasanya mereka mampu melafalkan maksimal kurang dari lima kata. Peneliti melihat pada saat proses pembelajaran guru mengajak anak menyebutkan huruf abjad, tetapi anak menyebutkan secara tidak berurutan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan anak-anak berusia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan metode pembelajarannya hanya menggunakan metode konvensional dan minimnya keterlibatan aktivitas bermain dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih salah satu permainan tradisional, yaitu permainan ABC Lima Dasar untuk mengetahui perbedaan dalam penguasaan kosakata anak-anak berusia 5-6 tahun melalui permainan ABC Lima Dasar di TK ABA 01 Medan.

Sesuai dengan masalah utama yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian berjudul **“Perbedaan Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan ABC Lima Dasar di TK ABA 01 Medan.**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, melalui metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan teknik yang dipakai dalam penelitian ini agar dapat melihat dampak dari satu variabel terhadap variabel lainnya dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono. 2019: h, 107). Jenis penelitian eksperimen adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi menggunakan Instrumen observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji Normalitas dan Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil studi penelitian mendukung jawaban sementara /solusi jangka pendek diperoleh dengan menyediakan balasan dari permasalahan yang dijelaskan di BAB I. Hasil Studi disajikan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perbedaan penguasaan kosakata anak-anak berusia 5-6 tahun dengan bermain ABC Lima Dasar di TK ABA 01 Medan T.A 2024/2025 dengan menggunakan lembar observasi dan berskala interval dengan 4-12.

Setelah melakukan penelitian, data hasil observasi *pretest* mengenai penguasaan kosakata anak-anak disajikan dalam tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Hasil Observasi *Pretest*

No	Nama	Jumlah
1	AZ	4
2	AT	5
3	AR	6
4	DN	5
5	DR	5
6	FH	7
7	FR	5
8	SF	6
9	GB	4
10	HN	6
11	KL	6
12	KN	5

13	LL	6
14	MF	6
Total Skor		76
Mean		5,43

Dari tabel diatas, terlihat bahwa skor keseluruhan yang diperoleh dalam *pretest* adalah 76. Nilai *mean pretest* mencapai 5,43.

Setelah mencari nilai *pretest*, selanjutnya menganalisis data hasil observasi *Postest* mengenai penguasaan kosakata anak-anak yang sudah dikumpulkan. Hasil pengamatan *Postest* pada 14 anak dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Hasil Observasi *Postest*

No	Nama	Jumlah
1	AZ	9
2	AT	11
3	AR	10
4	DN	11
5	DR	10
6	FH	12
7	FR	11
8	SF	12
9	GB	9
10	HN	10
11	KL	11
12	KN	10
13	LL	9
14	MF	11
Total Skor		146
Mean		10,43

Dari tabel diatas dapat kita lihat total skor yang diperoleh pada saat *postest* adalah 146. Nilai *mean postest* adalah 10,43.

Setelah menganalisis nilai data hasil observasi *pretest* dan *posttest*, selanjutnya melakukan test normalitas dari data *pretest* dan *posttest*. Tabel 3 di bawah ini menampilkan data uji normalitas yang diperoleh dari nilai sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 22*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Shapiro Wilk			
Data	Statistik	df	sig
Pretest	883	14	.065
Posttest	893	14	.090

Berdasarkan hasil keluaran tes kenormalan data dengan menggunakan teknik uji *Shapiro wilk*, nilai keluaran antara *pretest* dan *posttest* masing-masing adalah 0,065 dan 0,090. Hasil nilai signifikansi dari uji *Shapiro wilk* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan nilai sebelum dan sesudah perlakuan dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan tes sebelumnya, yaitu uji normalitas data dari *pretest* dan *posttest* menghasilkan nilai terdistribusi normal, setelah itu melakukan uji-t dengan uji statistik *paired sample T-test* melalui *Software IBM Statistics 22*, nilai signifikansi dari uji-t yaitu sebesar 0,05. Pada tabel 4. akan memberikan Penjelasan lebih lanjut.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis *Paired Samples Statistics*

	Mean	Std. Deviation
Pair 1 Pretest	5.43	.852
Posttest	10.43	1.016

Untuk melihat seberapa besar perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* pada penguasaan kosakata anak dapat dilihat melalui tabel *Paired Sample Statistic* pada kolom *Mean*. Bisa kita amati *Mean* pada *posttest* **lebih besar** nilainya dibandingkan *Mean* pada *pretest*.

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest- Posttest	-21.331	13	.000

Tabel diatas menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara penguasaan kosakata sebelum ($M = 5.43$, $SD = 0,852$) dengan setelah penerapan permainan ABC Lima Dasar ($M = 10.43$, $SD = 1.016$), $t(13) = 21.33$, sig. (2-tailed) = 0,000 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada **perbedaan** antara nilai *pretest* dan *posttest* pada penguasaan kosakata anak berusia 5 sampai 6 tahun melalui permainan ABC Lima Dasar di TK ABA 01 Medan.

PEMBAHASAN

Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada penguasaan kosakata anak usia 5 - 6 tahun melalui permainan ABC Lima Dasar. Hasil analisis dapat diketahui dari perbandingan data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah diberikanya *treatment*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama empat pertemuan, dimana pertemuan pertama dilakukan uji awal (*pretest*), dua pertemuan berikutnya dilakukan untuk memberikan perlakuan (*treatment*), dan satu pertemuan lagi dilakukan untuk uji akhir (*posttest*). Teknik pengambilan data dilakukan dengan mengobservasi siswa memakai alat yang sudah disiapkan.

Nilai rata-rata untuk data sebelum perlakuan (*pretest*) berdasarkan hasil perhitungan adalah 5,43. Setelah mengetahui kemampuan awal anak, selanjutnya dilakukan tindakan dengan menerapkan permainan tradisional ABC Lima Dasar. Setelah tindakan dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah dengan memberikan pertanyaan berupa media kartu gambar (*Posttest*) kepada anak untuk mengetahui kemampuan anak setelah penerapan tindakan. Dari hasil setelah diterapkannya *treatment* diperoleh nilai rata-rata dari permainan tradisional ABC Lima Dasar adalah 10,43.

Setelah data *pretest* dan *posttest* didapatkan, selanjutnya melakukan tes kenormalan data memakai uji normalitas *Shapiro wilk* menggunakan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 22*. Berdasarkan hasil analisis uji kenormalan data tersebut diperoleh nilai *pretest* 0,065 dan data *posttest* 0,090. Jika hasil signifikansinya lebih tinggi dari 0,05, bisa ditarik sebuah kesimpulan data sebelum dan sesudah dikatakan terdistribusi normal. Setelah melakukan uji kenormalan data, tahap selanjutnya menganalisis uji hipotesis data. Pengolahan data uji-t menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan dibantu oleh perangkat lunak *IBM SPSS Statistics 22*. Setelah melakukan pengujian, diperoleh hasil yang menunjukkan Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05, sehingga H_a diterima dan sebaliknya H_0 ditolak. Berdasarkan hasil analisis uji-t, menunjukkan terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* penguasaan kosakata anak-anak berusia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan ABC Lima Dasar di TK ABA 01.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama dua bulan, dapat disimpulkan bahwasanya ada perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest* pada penguasaan kosakata anak-anak yang berusia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan ABC Lima Dasar. Siswa yang berpartisipasi pada kegiatan bermain menunjukkan kemajuan yang berarti dalam hal mengenal, memahami, dan menggunakan berbagai kosakata dibandingkan dengan sebelum penerapan permainan ABC Lima Dasar. Permainan ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif anak, dan dapat membantu memperkaya penguasaan kosakata bahasa anak secara alami.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahri, Fauzan Putraga. 2020. *Sukses Berbahasa Inggris Bagi Pemula Komputer*. Lembaga Kita: Banda Aceh
- Amin, dkk. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Andayani, Sri. 2021. Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*. Vol 7, No.1.
- Ardiyansyah, Muhammad. 2020. *Perkembangan Bahasa dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Barokah, Fitria Nur. 2023. *English Conversation For Gen Z*.
- Dhiu, Konstantinus Dua, dkk. 2021. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Nasya Expanding Management. : Pekalongan
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan*. Kencana: Jakarta.
- Fitriyah, dkk. (2023). Transpormasi Permainan Tradisional Menjadi Game Online di Era Kemajuan Teknologi Modern dan Dampaknya Pada Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*. Vol 2, No 6.
- Fono, Yasinta Maria, dkk: 2023. *Buku Ajar Kuliah Terintegritas Bahasa Ibu: Pengembangan Bahasa AUD*. PT Nasya Expanding Management: Pekalongan.
- Hayati, Siti Nur, dkk, (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol 4.No.1
- Himmawati, Ihda. 2022. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Dengan Media Flash Card*.
- Himma, Toyyibatul, dkk. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Abc Lima Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Kelas 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*. Vol 1, No 6.
- Ilhami, Baiq Shofa, dkk. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 10 No .2
- Khomaeny, dkk. 2020. *Indonesia Parenting*. Edu Publisher.
- Khasanah, Uswatun, dkk. 2022. *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book*: Kencana. Jakarta
- Lestari, Astri, dkk. (2014). Name Wheel Application trough Basic ABC Games for Children's Language Development. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 18. No 1.
- Listia, Wan Nova, et al. "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak TK Al Ihsan Medan." *Journal on Teacher Education* 5.3 (2024): 297-304.
- Manik, Ruth Trya Yogi, and Dwi Septi Anjas Wulan. "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book untuk Perkembangan Bahasa Lisan Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Ambarita." *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.4 (2024): 22-37.
- Mufarrohah, N. L. (2020). Pengaruh Permainan Abc Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Surabaya (Doctoral dissertation, Universitas PGRI Adibuana Surabaya).
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. DIVA Press: Yogyakarta
- Mustika, Ita. (2013). Penerapan Permainan ABC Lima Dasar Untuk Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Cendekia Agung "Al Muttaqien" Kota Malang.
- Nafisah. Aisyah Durrotun, dkk. 2022. *Teori Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara: Surabaya
- Parwoto, dkk. 2024. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Pattipeiluhu, Krislina. 2024. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian: Lombok Tengah

- Purnamasari, Elis. 2024. *Lestariakan Kembali Permainan Tradisional*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. Lombok Tengah.
- Qalbi, Z., Marlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287-294.
- Rahayu. Evi. 2024. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia: Jambi.
- Sari, Devi Muliana, & Marbun, Sariana. (2020). Upaya Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bola Basket (Modifikasi) di TK Putik Harapan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. *Bunga Rampai Usia Emas*. Vol 6. No. 1.
- Sihombing, Henni Anastasia, & Damanik, Suri Handayani. (2024). Pengaruh Metode Fonik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Immanuel Kids Medan. *Jurnal Review: Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 7. No. 4
- Silaen. Mangapul Ade Saputra, dkk. (2022). Pengembangan Model Offense dan Defense Training Bola Basket Putra Berbasis Modifikasi Permainan Tradisional Gobak Sodor di SMP N 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*. Vol. 3 N0. 1
- Sitorus, Putra Pamungkas & Marbun, Sariana, dkk. 2024. Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Katolik Asisi Medan. Vol. 8. No.1.
- Suardi, Moh. 2023. *Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*. CV. Azka Pustaka: Pasaman.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Supriatin, S., & Wismanata, M. R. (2023). Aplikasi ABC 5 Dasar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kosakata Anak. *Pseudocode*, 10(1), 12-20.
- Suratiyah. (2023). The Effectiveness Of The Five Basic ABC Traditional Games In Improving Early Childhood Vocabulary At RA Masithoh Bantar. *JurnalInternational Conference Of Humanities And Social Science*. Vol 3.
- Susanto, Ahmad. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara: Jakarta
- Tifani, Dyah. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Pada Anak Kelompok A Melalui Bermain Arisan Kata Di Tk Aba Labbaik Ap III Ngestiharjo Kasihan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Utami. Desiana Wahyu. 2014. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Papan Selip.
- Victoria, H. D., Anggraini, E. S., Wulan, D. S. A., Simare-mare, A., & Sinaga, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Mini Teater terhadap Keterampilan Komunikasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Karunia Medan Johor. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 307-320.
- Virganta, Anada Leo, dkk. (2021). Pendampingan Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berbasis Enam Aspek Perkembangan Anak di TK Salsa. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. Vol 7. No. 2.
- Widya. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta Jejak Pustaka:
- Yulita, Rizki. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Yogyakarta.Katalog Dalam Terbit.
- Yuliantini, Sera. 2019. Permainan dan Bermain di PAUD. *Jurnal Premely*. Vol, 2, No.1
- Yus, Anita, & Sari, Winda Widya. (2020). *Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Yus, Anita, & Saragih, Putri Cuancy. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7. No. 2.

Zahro. Umi Atun. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. *Journal Unib*. Hal 187-198.