

BELAJAR KOSAKATA MELALUI KEGIATAN BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI

Siti Hanifah¹, M Solehuddin²

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia

sitihanifah@upi.edu

Received: 20-05-2023

Accepted: 20-08-2023

Published: 27-12-2023

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Kosakata merupakan salah satu hal penting yang perlu dipelajari sambil bermain dalam mengembangkan perkembangan bahasa. Belajar kosakata pada anak usia dini anak dapat memiliki pengetahuan, kemampuan berkomunikasi, kemampuan berimajinasi, bermain peran dan pengalaman baru yang dimilikinya dalam bermain. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji Metode penelitian ini adalah Systematic Literature Review. Rangkuman menyeluruh dalam bentuk literature review mengenai peran belajar seraya bermain dalam meningkatkan kosakata anak usia dini. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Artikel didapatkan dari academic database yaitu Google Scholar dengan kata kunci peran belajar seraya bermain, bermain untuk anak, kosakata, dan pendidikan anak usia dini. Artikel yang dikaji diterbitkan dalam 10 tahun terakhir ini dari 2013-2023. Berdasarkan hasil review pustaka diketahui bahwa belajar kosakata melalui kegiatan bermain dilihat dari aktivitas-aktivitas atau materi yang diajarkan oleh guru kepada murid, peran guru dan murid ketika melakukan aktivitas bermain dan adanya evaluasi setelah dilakukannya belajar kosakata melalui bermain bagi anak usia dini.

Keywords:

anak usia dini, belajar dan bermain, kosakata anak.

Abstract

This research is motivated by the problem of learning vocabulary through play activities. Vocabulary is one of the important things that need to be learned while playing in developing language development. Vocabulary learning in early childhood can have knowledge, communication skills, imagination skills, role playing and new experiences that are owned in games. This research aims to examine this research method is a Systematic Literature Review. A thorough summary in the form of a literature review regarding the role of learning while playing in increasing early childhood vocabulary. The data used in this research is secondary data. Articles were obtained from an academic database, namely Google Scholar with the keywords role of learning while playing, playing for children, vocabulary, and early childhood education. Articles reviewed within the last 10 years from 2013-2023. Based on the results of the literature review it is known that learning vocabulary through play activities can be seen from the activities or material taught by the teacher to students, the role of the teacher and students when carrying out play activities and the evaluation after learning vocabulary through playing for early childhood.

Keywords:

early childhood, learning and playing, children's vocabulary.

PENDAHULUAN

Dalam rentang kehidupan manusia, setiap individu mengalami beberapa tahap perkembangan dalam kehidupannya dari tahapan prenatal hingga kematian yang memiliki tugas perkembangan dan karakteristik perkembangan yang berbeda dimiliki setiap individu. Begitupun yang terjadi pada anak usia dini. Anak memiliki aspek perkembangan yang harus dialami oleh dirinya. Pada masa ini sering disebut *golden age* atau usia emas karena pada masa ini perkembangan intelektual anak berkembang sangat pesat. Ia bisa distimulasi atau dirangsang dengan baik, sehingga kecerdasan anak akan berkembang lebih optimal (Hapsari, 2016 hlm.7).

Berdasarkan uraian di atas, adanya stimulasi sangat penting dalam tumbuh dan kembang bagi anak. Stimulasi yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan anak dan harus menggunakan sesuatu yang menarik perhatian anak dalam belajar. Karena dunia adalah dunia bermain. Maka kegiatan stimulus perkembangan harus dilakukan dengan bermain. Belajar dan bermain merupakan hal yang sangat penting untuk sejak usia dini. Kegiatan bermain sangat diminati oleh setiap anak usia dini kemudian hal ini dapat dilihat dari sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak adalah ketika bermain sehingga dalam konsep belajar seraya bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak. Menurut penelitian (Wiwik

Pratiwi, 2017) menegaskan bahwa melalui bermain aspek-aspek perkembangan anak akan banyak terlatih, hal ini disebabkan dalam bermain terjadi sebuah interaksi yang kompleks di mana anak akan mendorong keluar semua kemampuan dalam dirinya.

Bermain memiliki karakter yang dapat membedakan dengan aktivitas lain, yaitu: Dilakukan berdasarkan keinginan sendiri, diwarnai dengan emosi-emosi positif, fleksibel, menekankan pada proses bukan pada hasil, dan bebas memilih. Selain itu ternyata bermain juga memiliki beberapa fungsi menurut penelitian (Ardini & Lestarinigrum, 2018) sebagai berikut: memanfaatkan energi berlebih pada anak, memulihkan tenaga merasa jenuh, melatih keterampilan, mengembangkan aspek perkembangan, membantu anak mengenali lingkungan dan membimbing anak mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya, dan memberikan kesempatan untuk bersosialisasi pada anak, dan memperkaya ilmu pengetahuan.

Setiap kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak mewakili dorongan-dorongan yang tidak disadari oleh anak. Dorongan tersebut muncul dari kondisi psikologis yang ada dalam diri anak tanpa disadarinya. Kemudian dorongan-dorongan tersebut direalisasikan oleh anak dalam kegiatan bermain. Bermain adalah salah satu pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Bermain kreatif secara tidak langsung membuat anak

mengembangkan perkembangannya dan anak lebih banyak bermain dan menjelajahi objek dan pengalaman. Melalui kegiatan bermain anak akan meningkatkan seluruh aspek perkembangannya.

Salah satu aspek perkembangan anak adalah bahasa. Belajar melalui bermain bisa membantu anak untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa serta membantu anak untuk mendapatkan pengalaman yang baru di dalam kehidupannya. Ketika mengenalkan perkembangan bahasa, langkah utama yang harus dilakukan adalah dengan cara mengenalkan kosakata kepada anak saat berada di sekolah maupun di rumah. Dalam mempelajari suatu bahasa, tidak terlepas dengan adanya kosakata. Kosakata merupakan kekayaan kata yang ada pada suatu bahasa tersebut. Anak akan meningkatkan kosakata dengan pembelajaran yang paling efektif dalam pendidikan anak usia dini adalah pendekatan berbasis aktivitas dan bermain yang nyata. Kosakata adalah perbendaharaan kata. Kosakata merupakan bagian paling penting dalam mengenal bahasa. Penguasaan kosakata dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang (Markus, 2018 hlm. 102). Kosakata dapat mempengaruhi seseorang dalam mengungkapkan bahasanya, dengan menggunakan kosakata seseorang akan mempelajari bahasa sehingga kosakata adalah hal utama yang paling penting dipelajari oleh anak usia dini.

Jamaris (dalam penelitian Hanifah, 2022) mengatakan bahwa karakteristik kosakata anak dari usia 5 sampai 6 tahun mempunyai karakteristik sebagai berikut (1) Lebih dari 2.500 kosakata sudah dapat diucapkan, (2) Kosakata yang sudah dapat diucapkan anak meliputi rasa, bau, keindahan, warna, dan sebagiannya, (3) Anak dapat menjadi pendengar yang baik untuk lawan bicaranya (4) Dalam suatu percakapan anak telah mau berpartisipasi, (5) Percakapan yang dilakukan mengungkapkan pendapatnya tentang apa yang telah dilakukan oleh dirinya dan juga orang lain serta dapat melakukan menulis, membaca, ekspresi diri, dan berpuisi. Dalam uraian tersebut, disimpulkan bahwa proses pengetahuan kosakata yang dimiliki anak sangat diperlukan dalam belajar. Anak usia dini harus diberikan stimulus agar membuat ia merespon secara maksimal dalam meningkatkan kosakatanya.

Kegiatan yang paling sering dilakukan oleh anak adalah bermain. Karena bagi anak bermain merupakan suatu hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar seperti orang dewasa. Dengan bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan diperolehnya. Belajar kosakata melalui bermain anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam dirinya melalui bermain dan berinteraksi dengan teman di lingkungannya. Hal ini dikarenakan dalam bermain membuat anak merasa happy tanpa ada paksaan dari

siapapun. Oleh karena itu, diperlukan adanya belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Tujuannya untuk mengetahui belajar kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain pada anak usia dini.

METODE

Metode penelitian ini adalah *Systematic Literature Review*. Rangkuman menyeluruh dalam bentuk *literature review* mengenai belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Pencarian artikel dilakukan selama bulan yaitu bulan Maret 2023. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Sumber data sekunder didapatkan berupa artikel jurnal berputasi baik nasional dan prosiding dengan tema yang sudah ditentukan. Artikel didapatkan dari dua academic database yaitu *Google Scholar* dan *Research Gate* dengan kata kunci belajar melalui bermain, bermain untuk anak, kosakata, dan pendidikan anak usia dini. Artikel yang dikaji diterbitkan dalam 10 tahun terakhir ini dari 2013-2023.

Untuk menemukan tujuan penelitian, maka diperlukan mengkaji artikel yang dikumpulkan. Artikel yang terkumpul diseleksi berdasarkan (1) artikel yang dikaji adalah artikel berbahasa Indonesia dan Inggris, (2) artikel yang dikumpulkan minimal 10 tahun terakhir, (3) dan memiliki kelengkapan body artikel berupa; judul, penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan, dan referensi. Setelah dikaji

secara sistematis didapatkan enam puluh artikel. Kemudian dianalisis dan diidentifikasi yang sesuai dengan tema yaitu belajar kosakata melalui kegiatan bermain. Selanjutnya didapatkan 12 jurnal yang akan dianalisis ke dalam tulisan ini. Tujuan analisis data untuk mendapatkan informasi tentang belajar kosakata melalui kegiatan bermain.

HASIL

Berdasarkan hasil pencarian literatur melalui publikasi di database dan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, penulis telah mendapatkan 60 artikel yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Dua belas artikel yang memenuhi kriteria terbagi menjadi tiga sub pembahasan berdasarkan topik literature review yaitu teori belajar kosakata melalui kegiatan bermain (2 artikel) dan belajar kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain (10 artikel)

Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap sumber bacaan atau referensi yang berkaitan dengan belajar kosakata melalui kegiatan bermain pada anak usia dini yang berupa artikel-artikel penelitian dari beberapa jurnal dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh baik dari belajar kosakata melalui kegiatan bermain pada anak usia dini.

Teori Bermain Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil telaah review artikel yang telah dilakukan, bahwa belajar kosakata melalui kegiatan bermain pada anak usia dini dilakukan dengan memberikan stimulus melalui kegiatan belajar seraya bermain.

(Susantini, 2021 hlm. 440). Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan lainnya. Selaras dengan teori bermain dari Vygotsky menekankan bahwa bermain dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada (Hayati, 2017 hlm. 54). Teori bermain sangat penting sebagai acuan dalam kegiatan bermain serta menentukan tahap perkembangan anak. Bermain merupakan sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi dimiliki oleh anak pada usianya. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak adalah dengan cara bermain. Bermain dengan anak memiliki suatu kaitannya yang sangat penting. Dengan bermain anak akan merasa senang dan perkembangannya akan meningkat dari sebelumnya

Belajar Kosakata Melalui Aktivitas-aktivitas Bermain

Bermain pada anak usia dini adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk mengekspresikan perasaannya. Selama kegiatan bermain terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini. Maka bermain melalui belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang hasilnya akan menimbulkan kesenangan dan

pengalaman yang berharga bagi anak (Ilhami, 2019 hlm. 106). Selain itu, dalam kegiatan belajar seraya bermain anak secara tidak sengaja ia sedang bermain peran. Selaras dengan penelitian (Fijriani, 2020) bermain peran merupakan permainan yang paling efektif digunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berbahasa karena dalam kegiatan bermain peran guru dapat lebih banyak menciptakan sebuah peran sehingga anak mendapatkan perannya masing-masing. Ketika anak mendapatkan peran anak akan secara aktif menirukan sebuah tokoh, berdialog secara langsung dengan begitu kemampuan bahasa pada anak akan terstimulus dengan baik.

Anak belajar bahasa untuk pertama kalinya ketika sejak lahir. Bayi yang baru lahir hanya bisa menangis untuk mengungkapkan sesuatu kepada orang dewasa. Melalui tangisan itulah bayi mengungkapkan bahasanya yaitu bahasa bayi. Misalnya ketika bayi lapar, ngompol, ataupun merasa tidak nyaman ia akan menangis sebagai bahasanya. (Andriyani, 2018). Hal utama yang dilakukan dalam mengenalkan bahasa pada anak usia dini adalah kosakata. Penelitian (Hanifah, 2022 hlm. 289) meningkatkan kosakata anak harus dilakukan dengan cara memberikan stimulasi secara kreatif dan inovatif dilakukan dengan cara membuat kegiatan yang unik untuk anak yang akan memotivasi anak untuk berpikir secara kritis dan menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui anak. Salah satu

cara untuk membantu meningkatkan kosakata pada anak usia dini yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Lestariningsih & Parmiti, 2021). Media pembelajaran sebagai media belajar untuk anak usia dini dalam aktivitas-aktivitas bermain yang akan meningkatkan kosakatanya.

Dalam penelitian (Syamsiyah & Diana, 2022) media *fuzzy felt* sebagai aktivitas bermain untuk meningkatkan kosakata untuk anak usia 3-4 tahun. Media *fuzzy felt* menggunakan beberapa variasi tema dan papan magnet yang lebih memudahkan anak dalam bermain. Media ini dapat menjadi inovasi media sederhana untuk meningkatkan kosakata anak. Peran guru dalam penelitian ini sebagai fasilitator, guru menyiapkan aktivitas bermain *fuzzy felt* dan peran anak akan belajar melalui media *fuzzy felt*. Hasil evaluasi dari penelitian ini adalah keberhasilan yang telah dicapai peneliti dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa anak terlihat dari semangat serta antusiasme anak-anak selama bermain dengan media *fuzzy felt* berlangsung.

Selain itu dalam penelitian (Buadanani & Suryana, 2021) penelitian yang dilakukan bahwa permainan pancasila lima dasar ini merupakan permainan yang dapat meningkatkan kosakata anak. Permainan pancasila lima dasar sangat efektif, inovatif, interaktif dan menyenangkan. Kosakata yang

diperkenalkan pada permainan ini berkaitan dengan tema-tema yang ada di Taman Kanak-kanak. Peran guru pada penelitian ini sebagai fasilitator dan motivator sedangkan peran anak, anak bermain permainan tradisional pancasila lima dasar untuk meningkatkan kosakatanya. Selama kegiatan guru/peneliti mengobservasi dan mendokumentasikan kegiatan tersebut. Pada akhir kegiatan diulang kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak yang berani menjawab pertanyaan dengan tepat. Hasil evaluasi dari kegiatan bermain ini adanya peningkatan dari kosakata anak dari kegiatan bermain ini. Perkembangan bahasa anak dapat berkembang melalui stimulasi. Salah satu stimulasi yang dapat membantu perkembangan bahasa anak adalah melalui permainan.

Penelitian (Mus'adah, 2020) pengaruh kegiatan bermain kartu gambar terhadap pemerolehan kosakata anak usia 5-6 tahun (kelompok B) TK Aisyiyah Bustanul Athfal 57 Surabaya dapat meningkatkan kosakata anak. Peran guru dalam penelitian ini membimbing dan mengajarkan anak, sedangkan peran anak meningkatkan kosakatanya dengan cara bermain. Hasil evaluasi penelitian ini adalah dari data yang terkumpul mulai treatment 1 sampai treatment 8 dan dari hasil perhitungan data dapat diketahui bahwa peningkatan pemerolehan kosa kata setelah dilakukan perlakuan dengan

permainan kartu gambar memiliki pengaruh dengan peningkatan (Pro Test) sebesar 3,53 sedangkan skor sebelum diberi perlakuan permainan kartu gambar (Post Test) sebesar 2,77.

Penelitian dari (Thamrin & Yuniarni, 2017) menggunakan media pembelajaran tersebut anak belajar seraya bermain dengan sangat gembira. Media pembelajaran dengan menggunakan *Total Physical Response Method* mampu meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun di TK *Town For Kids* Pontianak. Guru mengajarkan kosakata bahasa Inggris kepada anak, dan anak mempelajari kosakata bahasa Inggris melalui pengalaman yang telah ia dapatkan dari penjelasan gurunya. Hasil evaluasi dari penelitian menunjukkan bahwa rencana pembelajaran yang tertuang dalam RKH dengan menggunakan TPR dalam IPKG 1 Siklus I diperoleh 71,66% dan IPKG 2 Siklus II diperoleh 76,66%, membuat langkah-langkah pembelajaran, respon yang ditunjukkan anak sangat baik dan anak sangat tertarik dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

Selain itu meningkatkan kosakata anak juga bisa dilakukan dengan cara bercerita dengan gambar. Anak belajar seraya bermain di dalam kelas menggunakan bercerita dengan gambar sebagai media pembelajaran yang telah disiapkan oleh gurunya menurut penelitian (Yohana, 2013). Selain mengajar, peran guru membimbing dan memotivasi anak

dalam kegiatan bercerita dengan gambar. Anak distimulus agar meningkatkan kosakatanya. Hasil evaluasi dalam penelitian ini media pembelajaran sebagai aktivitas bermain bertujuan untuk anak belajar sehingga meningkatkan kosakata anak, ia akan lebih cepat belajar kosakatanya karena belajar yang dilakukan tidak membosankan dan menumbuhkan motivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan pada pendapat dan teori yang sudah dikemukakan di atas berdasarkan penelitian dari lapangan bahwa belajar seraya bermain dapat meningkatkan kosakata pada anak usia dini. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang sesuai hasil yang dicapai. Meningkatnya kemampuan kosakata bahasa anak berdasarkan penerapan kegiatan-kegiatan bermain anak relevan dengan teori pemerolehan bahasa pada anak yaitu Teori Behaviorisme. Teori behaviorisme (Syamsiyah & Diana, 2022) mengatakan bahwa perilaku kebahasaan seseorang dapat dilihat langsung dan berkaitan dengan hubungan antara stimulus serta respon. Perilaku bahasa dianggap efektif apabila mampu membuat respon yang tepat pada suatu stimulus. Respon ini menjadi kecenderungan apabila dibenarkan. Keadaan seperti inilah yang disebut memberikan respon yang tepat untuk stimulus dan merupakan kunci dalam pemerolehan bahasa pertama.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis artikel-artikel di atas, penulis merangkum belajar kosakata melalui aktivitas-aktivitas bermain. Belajar melalui bermain dapat memperkuat ingatan, membantu anak-anak memahami permasalahan dan pemecahan permasalahan yang akan mengarahkan anak untuk menjelajahi dunia dan peran mereka di dalamnya. Selain itu, dalam meningkatkan kosakata anak saat belajar melalui bermain diperlukan penggunaan media pembelajaran sebagai aktivitas-aktivitas bermain yang membantu anak untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi anak dalam belajar sehingga jika menggunakan media pembelajaran sebagai kegiatan bermain anak dapat membuat anak tertarik dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing saya, Pak Solehuddin yang sudah memberikan arahan dan bimbingan selama membuat artikel ini hingga diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, R., Masrul, M., & Fauziddin, M. (2018). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.3>

Ardini, P. P., & Lestaringrum, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (p. 3).

Buadanani, B., & Suryana, D. (2021). Upaya

Meningkatkan Kosa Kata pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Pancasila Lima Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2067–2077.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>

Citra Fijriani, & Selia Dwi Kurnia. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.

Hanifah, S. (2022). *Pembelajaran Kosakata Melalui Aplikasi LearningApps Bagi Anak Usia Dini*. 2(1), 286–290. <http://repository.upi.edu/id/eprint/77274> %0Ahttp://repository.upi.edu/77274/31/S_PAUD_1806753_Chapter1.pdf

Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:Index.

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1–187.

<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>

Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101–108.

- <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.19866>
Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Markus, N., Kusmiyati, K., & Sucipto, S. (2018). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Fonema*, 4(2), 102–115. <https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.762>
- Nur laili Mus'adah, & Ahmad Fachrurrazi. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Gambar Pada Pemerolehan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 43–51. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no01.a2517>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Syamsiyah, L., & Diana, D. (2022). Efektivitas Media Fuzzy Felt untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2700–2710. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1421>
- Thamrin, M., & Yuniarni, D. (2017). Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Melalui Total Physical Response Method. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6, 1–14.
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.
- Yohana, M. I. dan K. L. (2013). Bercerita Dengan Gambar Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 5(11), 7.