



Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

Putri Rahmi[✉], UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Reka Dersa, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Jamaliah Hasballah, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

[✉] putri.rahmi@gmail.com

Abstrak: Artikel ini memaparkan hasil pengembangan dari APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak di PAUD Safiatuddin. Pengembangan dilakukan karena hasil observasi awal ditemukan bahwa kemampuan bahasa anak masih tergolong rendah dan guru menggunakan APE atau media yang tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE. Instrumen yang digunakan, yaitu: lembar angket validasi ahli dan lembar observasi kemampuan bahasa anak. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase rerata skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak memperoleh kriteria sangat valid dan sangat efektif. Kemampuan bahasa anak setelah menggunakan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memperoleh skor persentase sebesar 87,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Penelitian ini menyarankan kepada guru untuk mengembangkan APE sesuai tahap perkembangan dan kebutuhan anak di sekolahnya, seperti APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak di PAUD Safiatuddin.

Kata kunci: alat permainan edukatif; kemampuan bahasa; kotak berguling; tebak gambar

Abstract: This article describes the results of the development of the APE *Rolling Box* based on guessing pictures for children's language skills at PAUD Safiatuddin. The development was carried out because the results of initial observations found that children's language skills were still relatively low and teachers used APE or media that were not in accordance with the characteristics of early childhood. This study uses the ADDIE model development research method. The instruments used are: an expert validation questionnaire sheet and an observation sheet for children's language skills. The data analysis technique in this research is quantitative data analysis using the average score percentage formula. The results showed that: APE *Rolling Box* based on picture guessing for children's language skills obtained very valid and very effective criteria. Children's language skills after using the APE *Rolling Box* based on picture guessing obtained a percentage score of 87.5% with very well developed criteria (BSB). This study suggests teachers to develop APE according to the developmental stage and needs of children at school, such as APE *Rolling Box* based on picture guessing for children's language skills in PAUD Safiatuddin.

Keywords: educational game tools; language skill; rolling box; guess the picture

Citation: Rahmi, Putri., Dersa, Reka., Hasballah, Jamaliah. (2022). Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Permainan Tebak Gambar terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2 (1), 1-9.



Copyright ©2022EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi manusia. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, serta pikiran dan perasaan yang dituang dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, dan atau gerakan dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama (Syamsu, 2011). Sehingga bahasa mempunyai peran penting bagi kehidupan manusia, dan sudah sewajarnya dikembangkan pada diri anak sejak usia dini.

Berdasarkan observasi ditemukan bahwa anak masih kesulitan dalam meneruskan kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, mengungkapkan perasaan dan alasan menyusun kalimat sederhana. Hal tersebut membuktikan bahwa anak usia dini di PAUD Safiatuddin mempunyai kemampuan bahasa yang tergolong rendah. Penilaian rendahnya kemampuan bahasa anak karena beberapa indikator tidak terpenuhi dengan baik. Kemampuan bahasa anak pada tingkat usia dini meliputi memahami bahasa (bahasa reseptif), mengungkapkan bahasa (bahasa ekspresif), dan keaksaraan (Fitri, 2020; Syamsiyah & Hardiyana, 2022). Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran di PAUD Safiatuddin menggunakan media berupa majalah dan poster untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Guru memberikan media tersebut kepada anak untuk dilihat dan dibaca dengan bimbingan guru. Majalah dan poster dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa karena berisikan gambar dan teks. Namun, media tersebut belum sesuai digunakan untuk anak usia dini karena tingkat bahasa anak usia dini masih sederhana.

Menurut Khadijah et al. (2021) kegiatan belajar pada anak usia dini dilakukan dengan bermain. Hal tersebut bukan sekedar slogan, akan tetapi merupakan karakteristik pelaksanaan PAUD. Hasanah (2019) menyatakan bahwa dunia anak dunia bermain. Dengan demikian, guru diharapkan dapat menggunakan permainan dalam proses belajar, khususnya dalam hal pengembangan kemampuan bahasa anak.

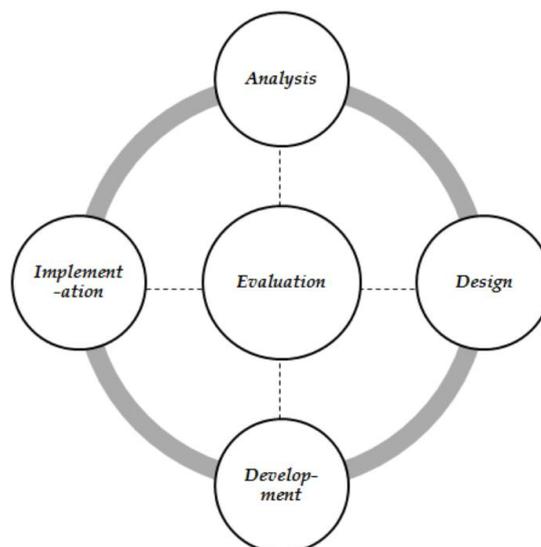
Pengembangan kemampuan bahasa dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang menarik dan mudah dipahami (Suminar & Gustiana, 2018). Alat permainan edukatif dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak. Alat permainan edukatif tidak harus di beli, alat permainan edukatif juga bisa dibuat dari barang bekas, kardus, triplek dan bahan alam lainnya selama permainan itu mengandung unsur pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak (Rahmi et al., 2020). Salah satu APE untuk kemampuan bahasa yaitu APE *Rolling Box*. APE *Rolling Box* merupakan modifikasi dari media kantong ajaib biasanya berbentuk kardus atau kain flanel yang memiliki beberapa kantong. Setiap kantong diberikan angka dan atau gambar. Selain untuk mengembangkan bahasa, APE *Rolling Box* juga dapat meningkatkan minat belajar anak (Ramadhani & Sugianto, 2020).

APE biasanya dimainkan dengan dadu, namun pada penelitian ini dibuat berbeda. APE *Rolling Box* pada penelitian ini dikemas menjadi papan berbentuk kotak yang memiliki lobang. Setiap lobang terdapat gambar-gambar yang akan diceritakan dan ditebak oleh anak sesuai tema pembelajaran. APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar dimainkan dengan cara: anak memegang papan kotak yang terdapat bola di atasnya. Kemudian papan tersebut digoyangkan hingga bola masuk ke dalam salah satu lobang. Anak menebak nama gambar yang didapat dan membaca tulisan yang ada di sebelahnya berdasarkan bimbingan guru maupun secara mandiri. Kemudian anak diminta untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai gambar tersebut.

Dari uraian di atas terlihat bahwa penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak; dan (2) menganalisis kevalidan dan keefektifan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar terhadap kemampuan bahasa anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis pada bidang pendidikan bahasa untuk usia dini hingga dewasa. Hal tersebut tidak terlepas dari pentingnya bahasa bagi kehidupan umat manusia.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Safiatuddin. Metode yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk, menguji kevalidan dan keefektifannya sehingga produk tersebut mempunyai daya guna. Model ADDIE adalah salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima langkah, yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Langkah-langkah penelitian tersebut disajikan pada Gambar 1:



Gambar 1. Langkah-langkah Model ADDIE (Surbakti et al., 2022)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu: kuesioner (angket) dan observasi. Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, sedangkan observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati setiap sikap, fenomena atau kejadian berkaitan dengan objek penelitian (Maisarah, 2020). Dengan demikian, instrumen yang digunakan yaitu: lembar angket validasi ahli dan lembar observasi kemampuan bahasa anak. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase rerata skor sebagai berikut:

$$\text{Persentase Rerata Skor (PRS)} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100\% \text{ (Wahyuni et al., 2021)}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan APE *Rolling Box* Berbasis Tebak Gambar untuk Kemampuan Bahasa Anak

Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yang dilakukan dalam pengembangan APE *Rolling Box* berdasarkan model *ADDIE*. Adapun pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diadaptasi dari *ADDIE* dalam proses pengembangannya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis). Pada tahap ini ditemukan permasalahan, dan analisis kebutuhan melalui observasi di PAUD Safiatuddin. Dari observasi ditemukan bahwa anak masih kesulitan dalam meneruskan kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, mengungkapkan perasaan dan alasan menyusun kalimat sederhana. Hal tersebut membuktikan bahwa anak usia dini di PAUD Safiatuddin mempunyai kemampuan bahasa yang tergolong rendah. Penilaian rendahnya kemampuan bahasa anak karena beberapa indikator tidak terpenuhi dengan baik. Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran di PAUD Safiatuddin menggunakan media berupa majalah dan poster untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Guru memberikan media tersebut kepada anak untuk dilihat dan dibaca dengan bimbingan guru. Majalah dan poster dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa karena berisikan gambar dan teks. Namun, media tersebut belum sesuai digunakan untuk anak usia dini karena tingkat bahasa anak usia dini masih sederhana. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya APE untuk mengenalkan bahasa pada anak usia dini.
2. *Design* (Perancangan). Pada tahap ini dirancang produk yang sesuai dengan kebutuhan. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa APE yang digunakan untuk kemampuan bahasa anak masih dianggap belum sesuai, sehingga didesain APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar. APE ini dirancang seperti tampilan pada gambar 2 (sebelum revisi APE).

3. *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini dilakukan pengembangan dan revisi APE *Rolling Box* berdasarkan hasil validasi ahli. Dengan demikian, pada tahap ini dilakukan dua kegiatan, yaitu: (a) melakukan konsultasi ke validator ahli materi dan ahli APE untuk pemberian saran perbaikan dan penilaian terhadap APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar, dan (b) melakukan revisi APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar sesuai saran validator ahli hingga APE tersebut berkategori layak untuk digunakan pada anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Validator menganalisis APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar (pada gambar 2 sebelum revisi APE) kemudian memberikan beberapa saran revisi. Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai saran dan dihasilkan produk APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar (pada gambar 2 setelah revisi APE). Penilaian akhir dari validasi yaitu: validator ahli APE memberikan skor persentase 100% dengan kriteria sangat layak, sedangkan validator ahli materi memberikan skor persentase 90% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata skor persentase dari dua validator ahli tersebut yaitu sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar berkategori sangat layak untuk digunakan pada kemampuan bahasa anak.



Gambar 2. Sebelum dan Sesudah Revisi Produk

4. *Implementation* (Implementasi). Tahap ini merupakan tahap melakukan uji coba setelah produk direvisi. Uji coba pada penelitian ini merupakan uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Safiatuddin yang berjumlah 12 orang. Dari hasil uji coba ditemukan bahwa APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memberikan dampak terhadap kemampuan bahasa anak. Hal tersebut sesuai hasil observasi kemampuan bahasa anak yang memperoleh skor persentase sebesar 87,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).
5. *Evaluation* (Evaluasi). Tahap ini merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dievaluasi hasil kesimpulan dari semua tahapan pengembangan untuk memperoleh kesimpulan akhir

dari proses pengembangan. Dari tahapan *analysis* ditemukan bahwa PAUD Safiatuddin membutuhkan APE yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak karena kemampuannya berkategori sangat rendah. Dari tahapan *design* ditemukan bahwa APE yang dikembangkan yaitu APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar hingga diperoleh produk awal sebelum revisi APE. Dari tahapan *development* ditemukan bahwa APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar direvisi dan memperoleh penilaian akhir dari validator ahli sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Dari tahapan *implementation* ditemukan bahwa produk akhir dari APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memberikan dampak terhadap kemampuan bahasa anak. Kemampuan bahasa anak setelah menggunakan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memperoleh skor persentase sebesar 87,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Kriteria tersebut merupakan kriteria tertinggi pada penilaian perkembangan anak usia dini. Pada tahapan *evaluation* disimpulkan bahwa APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memberikan dampak terhadap kemampuan bahasa anak di PAUD Safiatuddin. Sehingga disampaikan saran kepada para guru untuk mengembangkan APE yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak di sekolahnya, seperti APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak di PAUD Safiatuddin.

Validitas dan Efektifitas APE *Rolling Box* Berbasis Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak

Dari hasil pengembangan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar ditemukan bahwa produk tersebut mempunyai kriteria sangat valid dan sangat efektif untuk kemampuan bahasa anak. Kriteria sangat valid diperoleh dari kesimpulan penilaian validator ahli pada tahapan pengembangan. Pada tahapan ini diperoleh rata-rata skor persentase 95% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid. Kriteria sangat efektif diperoleh dari hasil observasi kemampuan bahasa anak pada tahapan implementasi, yaitu sebesar 87,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dari proses validitas dan efektifitas produk disimpulkan bahwa APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar sangat valid dan sangat efektif terhadap kemampuan bahasa anak.

APE *Rolling Box* pada penelitian ini dikemas menjadi papan berbentuk kotak yang memiliki lobang. Setiap lobang terdapat gambar-gambar yang akan diceritakan dan ditebak oleh anak sesuai tema pembelajaran. APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar dimainkan dengan cara: anak memegang papan kotak yang terdapat bola di atasnya. Kemudian papan tersebut digoyangkan hingga bola masuk ke dalam salah satu lobang. Anak menebak nama gambar yang didapat dan membaca tulisan yang ada di sebelahnya berdasarkan bimbingan guru maupun secara mandiri. Kemudian anak diminta untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai gambar tersebut. Dari langkah-langkah penggunaan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar dapat diprediksi akan memberikan

dampak terhadap kemampuan bahasa anak karena kegiatannya berkaitan dengan indikator kemampuan bahasa anak.

Kemampuan bahasa anak pada tingkat usia dini meliputi memahami bahasa (bahasa reseptif), mengungkapkan bahasa (bahasa ekspresif), dan keaksaraan (Fitri, 2020; Syamsiyah & Hardiyana, 2022). Indikator pemahaman bahasa (bahasa reseptif) pada penggunaan APE *Rolling Box* tebak gambar dikaitkan dengan seluruh kegiatannya, dimulai dari anak memahami instruksi dari guru untuk memegang papan kotak, menggoyangkan papan kotak hingga bola masuk ke dalam salah satu lobang, menebak gambar hingga menceritakan gambar. Indikator keaksaraan pada penggunaan APE *Rolling Box* tebak gambar dikaitkan dengan kegiatan anak menebak nama gambar yang didapat dan membaca tulisan yang ada di sebelahnya berdasarkan bimbingan guru maupun secara mandiri. Indikator mengungkapkan bahasa (bahasa ekspresif) pada penggunaan APE *Rolling Box* tebak gambar dikaitkan dengan kegiatan mengungkapkan pendapatnya mengenai gambar tersebut.

Beberapa penelitian mendukung dilakukannya pengembangan APE untuk kemampuan anak usia dini, khususnya untuk kemampuan bahasa. Menurut Basori (2021) APE dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak usia dini dari aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama. Kemampuan bahasa dapat dikembangkan melalui penggunaan APE (Dwiyanti & Khan, 2020; Trimantara & Mulya, 2019). Beberapa penelitian juga menyarankan untuk mengembangkan APE khusus untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini, seperti: APE berbasis kewirausahaan (Muazzomi & Sofyan, 2021), APE dari bahan alam untuk semua aspek perkembangan (Nurjannah et al., 2018), APE berbasis media untuk meningkatkan kemampuan berhitung (Ariyanti & Muslimin, 2015), APE balok untuk mengembangkan kognitif (Shunhaji & Fadiyah, 2020), dan penelitian lainnya. Penggunaan APE untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini mendukung perwujudan jati diri lembaga PAUD. Karena jati diri pelaksanaan PAUD yaitu belajar sambil bermain. Kegiatan bermain pasti membutuhkan alat permainan yang mendukung pembelajaran seperti alat permainan edukatif.

SIMPULAN

Pada penelitian ini dikembangkan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak di PAUD Safiatuddin. Dari hasil pengembangan dibuktikan bahwa APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memperoleh kriteria sangat valid dan sangat efektif. Kemampuan bahasa anak setelah menggunakan APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar memperoleh skor persentase sebesar 87,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Kriteria tersebut merupakan kriteria tertinggi pada penilaian perkembangan anak usia dini. Sehingga disampaikan saran kepada guru untuk mengembangkan APE yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak di sekolahnya, seperti APE *Rolling Box* berbasis tebak gambar untuk kemampuan bahasa anak di PAUD Safiatuddin. Selain itu, APE *Rolling*

Box berbasis tebak gambar masih memerlukan tindak lanjut agar produk tersebut memberikan dampak yang lebih kompleks terhadap kemampuan anak usia dini, bukan hanya pada kemampuan bahasa saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58–69. <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpt/article/view/243>
- Basori. (2021). Penggunaan APE sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, 4(1). <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/251>
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *Prosiding Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan*, 1–8.
- Fitri, I. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Bercerita Media Wayang Kelompok B RA Peranida. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 61–67. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1109>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20–40. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Khadijah, Budianti, Y., Anjani, T. A. D., & Maisarah. (2021). Penggunaan Pasir Warna dalam Mempengaruhi Perkembangan Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Fisik-Motorik, dan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 201–210. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12673>
- Maisarah. (2020). *PTK dan Manfaatnya Bagi Guru*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Muazzomi, N., & Sofyan, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pengembangan APE Berbasis Kewirausahaan S1 PG- PAUD FKIP Universitas Jambi. *Jurnal Sains Sosia Humaniora*, 5(1), 388–395. <https://doi.org/10.22437/jssh.v5i2.15780>
- Nurjannah, E., Masidah, I., & Fiflet. (2018). Pengaruh APE dari Bahan Alam terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Ceria*, 1(5), 7–12. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p7-12>
- Rahmi, P., Mawaddah, Fajriah, H., & Maisarah. (2020). Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 81–91. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v8i1.588>

- Ramadhani, P. M., & Sugianto. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Model Educational Games Guna Meningkatkan Minat Belajar Melalui Rolling Box (Ro-Box) Bagi Peserta Didik Kelas X SMA N 2 Semarang. *Unnes Physics Educational Journal*, 9(3), 217-226. <https://doi.org/10.15294/upej.v9i2.41929>
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim: Journal of Islamic Education*, 2(2), 1-30. <https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157>
- Suminar, M., & Gustiana, E. (2018). Pengembangan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 3(1), 76-81. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v3i1.440>
- Surbakti, H., Zakaria, Muslikhah, R. I., Sayekti, S. P., Ismail, J. K., Badi'ah, A., Maisarah, & Sumarsih. (2022). *Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Syamsiyah, N., & Hardiyana, A. (2022). Implementasi Metode Bercerita sebagai Alternatif Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1197-1211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1751>
- Syamsu, Y. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Al-Athfaal*, 2(1). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i1.4553>
- Wahyuni, S., Khadijah, K., Budianti, Y., & Maisarah, M. (2021). Pengembangan Kurikulum Merujuk KKNi Pada Prodi PIAUD. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8334>