

Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Dadu Putar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Sadang

Lestari¹, Anti Isnaningsih²

sayalestari89@gmail.com, antiisnansih@gmail.com

^{1,2}Universitas Ma'arif Nahdatul Ulama Kebumen

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kosakata melalui media dadu putar pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 10 anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peningkatan kemampuan kosakata dikatakan berhasil apabila persentase kemampuan kosakata anak mencapai 60% dari jumlah anak secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata. Hal ini dibuktikan pada saat pra siklus kemampuan kosakata hanya 12% kemudian setelah diadakannya penelitian tindakan kelas kemampuan kosakata mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 30% dan pada siklus II menjadi 70%. Hasil penelitian membuktikan bahwa media dadu putar dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Dadu Putar, Kosakata

Abstract: The purpose of this study was to improve vocabulary skills through rotary dice media in children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang Kindergarten. This type of research is a collaborative classroom action research with Kemmis and Mc. Taggart research model. The research was conducted with two cycles and each cycle consisted of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were children aged 5-6 years as many as 10 children. Data collection methods were carried out through observation and documentation. Data analysis techniques were carried out descriptively qualitative and quantitative. Increasing vocabulary skills is said to be successful if the percentage of children's vocabulary skills reaches 80% of the total number of children. The results showed an increase in vocabulary skills. This is evidenced in the pre-cycle vocabulary ability of only 12.5% then after the class action research the vocabulary ability increased in cycle I to 68.75% and in cycle II to 87.5%. The results of the study prove that the rotary dice media can improve children's vocabulary skills.

Keywords: vocabulary, rotating dice, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu wadah pendidikan yang substansial untuk dilalui seseorang pada masa usia dininya sebab masa usia dini hanya hadir sekali dalam rentang kehidupan seseorang (Golden, 2017). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang didapatkan oleh anak usia 0-6 tahun untuk menunjang segala aspek perkembangan pada anak agar segala aspeknya dapat berkembang sesuai usia anak serta dapat membantu anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Permendikbud no.146 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini, pada pasal I yang berbunyi, "pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan uais 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada tahap-tahap perkembangan anak terdapat enam aspek perkembangan yang dapat di stimulasi dalam pendidikan anak usia dini yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan sosial emosional, aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan seni. Pengembangan seluruh aspek perkembangan sangat penting di usia dini kerana menurut Ardy (2015). Anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini

merupakan salah satu wadah yang dapat membantu anak dalam mengembangkan segala aspek perkembangannya.

Salah satu aspek perkembangannya anak usia dini, yang penulis fokuskan yakni pada perkembangan kosakata anak. Menurut Soedjito dalam Hilalayah (2018) kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penuli, dan kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Perkembangan kosakata anak terdapat dalam aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan sistem simbol yang diorganisasikan dan digunakan untuk mengekspresikan dan menerima maksud atau pesan. Bahasa juga dapat diartikan sebagai suatu kode yang dengannya gagasan atau ide tentang dunia atau lingkungan diwakili oleh seperangkat lambing yang telah disepakati bersama saat berkomunikasi (Ferliana dan Agustina, 2015 :7-8).

Media merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Schramm (dalam Kristanto, 2016:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media dapat membantu serta mempermudah dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Salah satu media yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kosakata pada anak, yaitu melalui media dadu putar. Dengan adanya media dadu putar sangat membantu dalam pembelajaran kosakata pada anak usia dini. Tampilan yang menarik mampu membuat anak merasa senang untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini.

Media dadu putar merupakan media visual yang dapat dilihat langsung oleh anak. Dalam menyampaikan materi pembelajaran seharusnya menggunakan berbagai media atau sumber belajar yang bersifat konkret. Karena pada usia ini, anak akan mengetahui dengan mudah melalui benda-benda yang konkret. Jadi anak langsung bisa melihat dan mengamati secara jelas objek yang ada didepannya, hal ini dilakukan agar anak tidak mengalami kebingungan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Olfix (Wikipedia, 2015) dadu berasal dari bahasa latin yaitu *datum* yang memiliki arti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu ini berbentuk sebuah kubus, dimana setiap sisinya terdapat simbol berupa angka dan memiliki ukuran yang sama di setiap sisinya. Jadi ketika dadu dilempar, maka salah satu sisinya akan menunjukkan sebuah angka atau titik. Namun untuk saat ini media dadu dapat dimodifikasi tidak hanya berupa simbol angka atau titik, melainkan di setiap sisi dadu dapat diganti dengan simbol huruf dan simbol gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat Olfix (Wikipedia, 2015) menyatakan bahwa dadu tidak lagi dirancang dalam bentuk tradisional yang bersudut tajam, berwarna putih dan bertitik (dot) dari 1 sampai 6 titik (dot), tetapi dadu dapat dirancang dengan bentuk yang lebih bagus, berwarna, dan tidak berangka maupun bertitik melainkan bisa diganti dengan simbol gambar dan simbol huruf.

Pengertian Media Dadu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kubus kecil yang pada setiap bidang sisinya diberi mata. Permainan lempar dadu diadaptasi dari permainan ular tangga, dimana permainan ular tangga apabila melemparkan dadu, maka setiap pemain harus mengikuti jalan sesuai dengan jumlah kocokan dadu, terus diulangi sampai ada pemenangnya. Manfaat media pembelajaran dadu putar antara lain : memperlancar interaksi antara guru dengan anak yang membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien, mengubah proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, mempercepat proses belajar dengan waktu dan tenaga minimal, meningkatkan kualitas hasil belajar anak, mengubah peran guru kearah yang lebih produktif.

Dalam media dadu putar ini berbeda dengan media dadu pada umumnya. Di setiap sisi media dadu putar ini, simbol yang digunakan adalah simbol huruf dan simbol gambar bukan simbol angka yang ada di media dadu pada umumnya. Cara melakukan kegiatan media dadu ini diganti menjadi lebih sederhana dengan cara memutar dadu, yang dapat memudahkan anak usia dini dalam menggunakan media ini selama pelajaran berlangsung. Media dadu putar yang dimaksudkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Media dadu putar ini diperuntukkan untuk anak usia 5-6 tahun atau anak TK kelompok B dalam meningkatkan kemampuan kosakata dalam hal membaca yaitu kemampuan membaca huruf, membaca dua suku kata dan membaca kata.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan bahasa Indonesia anak. Hal ini ditunjukkan pada anak guru melalui tanya jawab dengan anak didik menggunakan bahasa Indonesia, 4 dari 10 anak dapat merespon dengan baik sedangkan sisanya kurang dapat merespon

dengan baik sedangkan sisanya kurang dapat merespon pertanyaan dari guru dengan baik. Permasalahan ini timbul karena bahasa yang digunakan setiap hari di lingkungan TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang adalah bahasa Jawa, tidak banyak diantara anak-anak yang menggunakan bahasa Indonesia, sehingga anak masih kesulitan dalam menemukan kata dan menyusun kalimat berbahasa Indonesia.

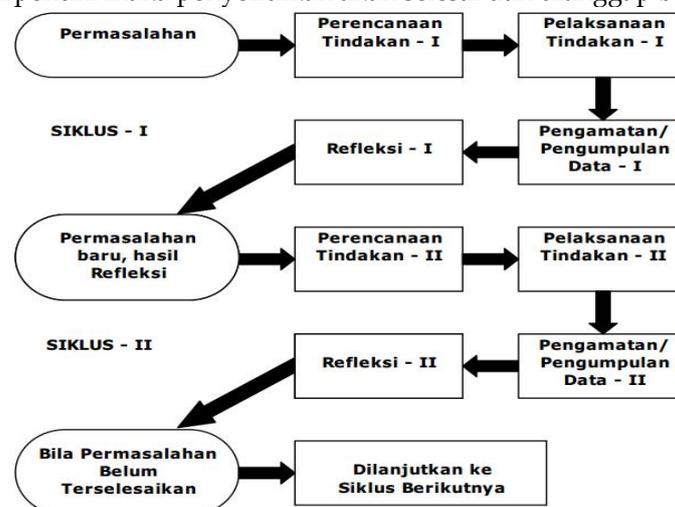
Permasalahan lain rendahnya kemampuan kosakata anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang muncul karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media dadu putar yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode pembelajaran klasikal, dimana guru menjelaskan di depan kelas sedangkan anak-anak hanya mendengarkan saja. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).

Berdasarkan kondisi lapangan yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan sebuah solusi dalam peningkatan kemampuan kosakata pada anak usia dini agar termotivasi dalam kegiatan belajar, baik dalam hal penggunaan media yang menarik dan menyenangkan sebagai alat bantu belajar untuk anak usia dini berupa dadu putar. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Dadu Putar Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang". Melalui penelitian tersebut diharapkan agar kemampuan kosakata pada anak dapat meningkat dengan menggunakan media dadu putar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Kunandar Arikunto (2017.p.3) mendefinisikan tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan terarah dari guru yang dilakukan oleh siswa. Rancangan siklus penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas yaitu model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini di laksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang yang beralamat di Desa Sadangkulon Kecamatan Sadang Kabupaten Kebumen Penelitian di laksanakan pada semester genap pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret tahun pelajaran 2023/2024. Subyek penelitian ini yaitu 1 orang guru dan anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang Kecamatan Sadang Kabupaten Kebumen yang usianya 5-6 tahun berjumlah 10 anak yaitu 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Langkah selanjutnya analisis data secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik prosentase.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Igak Wardani (2017: 2.3) menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing) dan refleksi (reflecting). Proses penelitian tindakan dilaksanakan dengan dua siklus. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila melalui permainan media dadu putar dapat meningkatkan kosakata bahasa anak usia dini dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal I Sadang mencapai 80%. Jika persyaratan ini terpenuhi maka penyelidikan akan selesai dan dianggap berhasil.



Gambar 1. Siklus PTK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian dikumpulkan setiap akhir siklus yaitu siklus I dan siklus II yang meliputi gabungan data dari hasil observasi yang didapat dari aktivitas belajar anak melalui media dadu putar, Penilaian anak dilakukan dengan mengamati aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran dan menggabungkan hasilnya ke dalam empat kategori yaitu; Baik, Cukup, Kurang dan Belum Baik

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui pengetahuan kemampuan kosakata anak didik TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Sadang. Pada tahap pra siklus ini peneliti mencatat hasil temuan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran. Berdasarkan kegiatan tersebut peneliti memperoleh hasil bahwa terdapat permasalahan kemampuan kosakata anak didik di TK tersebut. Berdasarkan data observasi awal kemampuan kosakata anak melalui media dadu putar, dan kegiatan pembelajaran kurang bervariasi dan monoton. Adapun hasil observasi awal dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1
Data Pengetahuan kosakata anak di TK ABA I Sadang Pra Tindakan

Tingkat Perkembangan	Jumlah Anak	Presentasi
B	0	0 %
C	3	30%
K	7	70%
BB	0	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pengetahuan kosakata anak melalui media dadu putar kemampuan anak cukup (C) 3 anak (30%), kemampuan anak kurang (K) 7 anak (70%) dan belum ada yang mencapai kemampuan baik dan belum baik. Perolehan data di atas menjadi acuan peneliti dalam merancang desain tindakan kepada anak didik melalui media dadu putar.

Langkah awal peneliti melaksanakan penelitian ini ialah dengan langkah perencanaan. Peneliti membuat RPPH pembelajaran dan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer dan dokumenter. Pendidik pada penelitian ini ialah guru TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Sadang. Siklus I ini terdiri dari 2 pertemuan dimana hasil penelitian tercantum dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Data Pengetahuan Kosakata Anak melalui Media Dadu Putar Siklus I

Tingkat Perkembangan	Jumlah Anak	Presentasi
B	3	30%
C	7	70%
K	0	0%
BB	0	0%

Dari pra siklus ke siklus I dapat dilihat bahwa pengetahuan kosakata anak melalui media dadu putar mengalami perubahan walaupun belum memenuhi target, dari kemampuan anak yang kurang (K) dari 3 anak menjadi 0 anak (0%), kemampuan anak cukup (C) dari 3 anak menjadi 7 anak (70%), kemampuan anak baik (B) dari 0 anak menjadi 3 anak (30%) dan tidak ada kemampuan anak belum baik (BB).

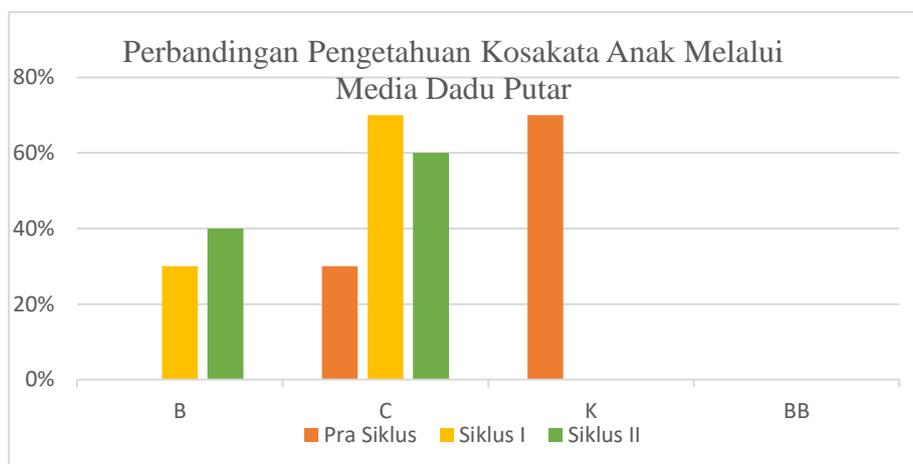
Dari perolehan hasil tindakan siklus I peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan siklus pertama dengan mencari solusi permasalahan yang ditemui saat dilapangan dan menyusun tindakan untuk perbaikan yang akan digunakan pada siklus berikutnya guna mencapai hasil yang diharapkan. Dari data tersebut pelaksanaan siklus kedua lebih memfokuskan pada perbaikan di siklus pertama. Hasil observasi pengetahuan makanan bergizi melalui cooking class di siklus II tercantum dalam tabel 3.

Tabel 3
Data Pengetahuan Kosakata Anak melalui Media Dadu Putar Siklus II

Tingkat Perkembangan	Jumlah Anak	Presentasi
B	4	40%
C	6	60%
K	0	0%
BB	0	0%

Berdasarkan hasil diatas bahwa pengetahuan kosakata anak melalui media dadu putar berhasil dari pra siklus, siklus I kesiklus II. Anak nengalami peningkatan dari target penelitian 30% dimana siklus II mencapai 40%. Dari pra tindakan tingkat perkembangan B (baik) sebanyak 0 anak dari 10 anak (0%) pada siklus I B (baik) menjadi 3 anak dari 10 anak (30%) dan siklus II B (baik) dari 3 anak menjadi 4 anak dari 10 anak (40%). Pada pra tindakan tingkat perkembangan C (Cukup) sebanyak 3 anak dari 10 anak (30%) , pada siklus I menjadi 7 anak dari 10 anak (70%) dan pada siklus II menjadi 6 anak dari 10 anak (60%). Tingkat perkembangan K (kurang) pada pra tindakan sebanyak 7 anak dari 10 anak (70%), pada siklus I sebanyak 0 anak dari 10 anak (0%) dan pada siklus II menjadi 0 anak dari 10 anak (0%). Tingkat perkembangan BB (belum baik) pada pra tindakan sebanyak 0 anak dari 10 anak (0%), pada siklus I menjadi 0 anak dari 10 anak (0%) dan siklus II tetap 0 anak dari 10 anak (0%).

Berdasarkan uraian diatas menyimpulkan bahwa pengetahuan kosakata anak pada anak usia dini melalui media dadu putar dikelompok B TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Sadang meningkat secara aktif. Berikut ini perbandingan peningkatan pengetahuan kosakata anak melalui media dadu putar:



Gambar 2. Perbandingan Pengetahuan Kosakata Anak Melalui Media Dadu Putar

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Sadang melalui media dadu putar berhasil meningkat pengetahuan kosakata

anak. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya pengetahuan kosakata anak dengan media dadu putar yang dicapai anak pada tiap siklusnya. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Sadang berjalan dengan baik sesuai kurikulum. Dengan melalui media dadu putar anak-anak senang dan merasa ingin taunya tinggi. Meskipun beluma ada anak yang baik dalam mengerti kosakata dengan faktor social yang masih malu malu menjadi hambatan anak dalam beraktivitas dengan media dau putar, namun dengan seiringnya waktu dengan motivasi, stimulus dan bimbingan anak mampu mengendalikannya dengan baik.

Melalui media dadu putar dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan pengetahuan kosakata anak. Menurut Soedjito dalam hilaliyah (2018) kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, dan kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Dalam kegiatan ini anak dapat dikenalkan kosakata melalui berbicara, mendengar, membaca dan menyimak, bahkan melalui ini anak dapat melatih motoric halus, melauai gerakan memutar. Manfaat kegiatan melalui media dadu putar yang diajarkan kepada anak yaitu : melatih konsentrasi, melatih kepekaan, mempererat hubungan dan belajar teliti.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan data yang telah di uraikan penulis menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain Dadu Putar dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal I Sadang dikarenakan, guru merencanakan kegiatan bermain dadu putar, guru menyediakan media dadu putar dan bahan, guru menjelaskan dan mengenalkan berbagai macam gambar dan kosakata yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak melalui bermain dadu putar dan bagaimana cara pengunaannya, guru membimbing anak terlebih dahulu sebelum kegiatan dilakukan, guru hendaknya melakukan kegiatan secara berulang-ulang agar dapat merangsang kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menyimak anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Hashila, Y. 2009. "Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Di Kelompok B Di TK Khazanah Kids School Kota Sepang Raya Bandar Lampung" Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lmpung.
- Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Grasindo
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 157. doi:10.30870/jmbsi.v3i2.5237
- Watini, S. (2019). Pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar sains pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 82-90.
- Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1-14.
- Zahro, U. A., Noermanzah, N., & Syafryadin, S. (2020, October). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (pp. 187-198).

- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 157. doi:10.30870/jmbasi.v3i2.5237
- Hurlock, E.B. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.Fatimah. *Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenal Alfabet Anak Di Tk Melati Taipabu Kabupaten Wakatobi Sulawesi Tenggara*. UIN Makasar. (2023).
- Gumita, D.S. 2018. "Pengaruh Media Big Book Terhadap Perkembangan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Arrusydah Kedaton Bandar Lampung" Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung.
- Hadi, S. (2002). *Metedologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hashila, Y. 2009. "Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Di Kelompok B Di TK Khazanah Kids School Kota Sepang Raya Bandar Lampung" Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lmpung.
- Hendra Sofyan. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Cara Praktis Peningkatannya*, Jakarta: Infomedika.
- Hidayat, O.S. (2008). *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hildayani, R. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E.B. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Ilhami, B.S., Fitri, B.F.H & Ramdhani, S. 2019, "Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun" *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 2.
- Madyawati. 2014. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*, Jakarta: Prenada Group.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Manurung. R.T. 2014. *Pemerolehan Bahasa Pada Anak 5-6 Tahun Dengan Stimulasi Games Edukasi*. *Jurnal Kajian Bahasa Volume 2* (hlm 80-93) Ranah: Maranatha.
- Margono, (2009), *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Grasindo
- Masitoh. Dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyati, Y. dkk. (2011). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Jakarta.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Meuthia, Navisah dan Suyadi. "Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini".