

Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan “Celemek Bimsalabim” di TK Shafiya Smart School

Titik Rahayu Ningsih¹, Sri Haryanto², & Hidayatu Munawaroh³
Universitas Sains Al-Qur'an, Jawa Tengah, Indonesia
Email: ¹rtitik74@gmail.com, ²sriharyanto@unsiq.ac.id,
³hidayatmunawaroh@unsiq.ac.id



Dikirim : 27 Juni 2022
Diterima : 24 November 2022
Terbit : 26 November 2022

Koresponden: Hidayatu Munawaroh
Email: hidayatmunawaroh@unsiq.ac.id

Cara sitasi: Ningsih, T., R., Haryanto, S., & Munawaroh, H. (2022). Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan “Celemek Bimsalabim” di TK Shafiya Smart School. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 139-148.



Karya ini bekerja di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Abstrac

Language development is one of the most critical developments in Early Childhood (AUD) because language development is one of the abilities to master communication tools orally, in writing, or using signs. However, with the various problems faced by children in Shafiya Smart School Kindergarten, researchers are interested in researching the development of AUD language through the game "Aprons Bisalabim" in Shafiya Smart School Kindergarten. This study aims to improve the language development of Early Childhood in Shafiya Smart School Kindergarten because, in fact, the development of Early Childhood language in Shafiya Smart School Kindergarten still needs to be improved. This type of research uses a quantitative approach with experimental methods. The research sample consisted of 10 children. Data collection techniques using observation, interviews, documentation, and tests. And the data analysis technique used an analysis prerequisite test (normality test and homogeneity test) and a hypothesis test (descriptive statistics, gain test, and T-test). Thus, the game "Celemek Bimsalabim" can be used to improve the development of the AUD language.

Keywords: Language Development; AUD; Game of Celemek Bimsalabim

Abstrak

Perkembangan bahasa merupakan salah satu perkembangan yang terpenting pada Anak Usia Dini (AUD) karena perkembangan bahasa itu salah satu kemampuan penguasaan alat komunikasi baik secara lisan, tertulis, maupun menggunakan tanda isyarat. Tetapi, dengan berbagai permasalahan yang dihadapi anak di TK Shafiya Smart School peneliti tertarik untuk meneliti tentang perkembangan bahasa AUD melalui

permainan “Celemek Bisalabim” yang ada di TK Shafiya Smart School. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK shafiya Smart School, karena pada kenyataannya perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK Shafiya Smart School itu masih kurang. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Dan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis (uji normalitas dan uji homogenitas), uji hipotesis (statistic deskriptif, uji gain, dan uji T). Dengan demikian permainan “Celemek Bimsalabim” bisa dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan perkembangan bahasa AUD.

Kata Kunci: Perkembangan Bahasa; AUD; Permainan Celemek Bimsalabim

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang digunakan secara sukarela dan secara sosial disetujui bersama dengan menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan dan menerima pesan dari satu orang ke orang lain. Termasuk di dalamnya adalah tulisan, bicara, bahasa, simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni (Soetjiningsih, dkk: 2012). Bahasa menjadi unsur pokok dan prasyarat atas perkembangan peradaban manusia. Bahasa dengan berbagai bentuknya tersebut tidak terbatas digunakan oleh orang dewasa, tetapi semua usia termasuk anak-anak menggunakan bahasa sebagai alat untuk menerima pesan ataupun sebaliknya.

Perkembangan bahasa pada anak telah menjadi sumber daya tarik selama berabad-abad. Secara bertahap, dan tanpa instruksi yang formal, anak belajar bagaimana berkomunikasi. Mereka belajar bagaimana mengekspresikan makna melalui penggunaan simbol yang diucapkan, dan melalui penggunaan kata-kata yang sistematis dan terstruktur (Beverly Otto: 2015). Sejalan dengan pembentukan hubungan sosial, perkembangan bahasa pada anak dimulai dengan meraba (suara atau bunyi tanpa arti) dan diikuti dengan bahasa satu kata, dua suku kata, menyusun kalimat sederhana, dan seterusnya melakukan sosialisasi dengan menggunakan bahasa yang kompleks sesuai dengan tingkat perilaku sosial.

Perkembangan bahasa pada anak berhubungan erat dengan perkembangan kognitif. Artinya, faktor intelek sangat terpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. Semakin anak itu tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungan, maka bahasa mulai berkembang dari tingkat yang sederhana menuju ke bahasa yang kompleks (Beverly Otto: 2015).

Pada konteks pendidikan Anak Usia Dini (AUD), guru bertugas untuk mencapai tujuan dalam meningkatnya kemampuan penguasaan bahasa Anak Usia Dini sebagai alat komunikasi, baik secara lisan, tulisan, maupun menggunakan isyarat (Enny Zubaidah: 2004). Menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Monalisa, bahwa Anak Usia Dini adalah seorang penjelajah yang aktif dan selalu

ingin tahu serta menjawab semua tantangan lingkungan yang sesuai dengan penafsiran yang ditampilkan di lingkungannya (Monalisa).

Menurut National Assosiasi Education for Young Children (NAEYC) sebagaimana dikutip oleh Desriwati mendefinisikan bahwa Anak Usia Dini adalah sekelompok individu yang berada diusia 0-8 tahun. Anak Usia Dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa dan komunikasi khusus sesuai tahapan usia anak tersebut (Desriwati). Menurut definisi lain, Anak Usia Dini adalah anak yang berada di rentang usia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, masa batita, dan masa prasekolah (Idad Suhada: 2016).

Komunikasi pada anak tergantung dengan perkembangan bahasanya. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena perkembangan bahasa akan berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya. Kemampuan bahasa akan mampu membangun kemampuan kognitif, social, emosional pada anak. Fikiran anak akan tertuang dalam bentuk bahasa, anak yang komunikatif akan mudah diterima dalam lingkungan sosialnya. (Sari, 2018)

Media yang banyak digunakan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak di antaranya bisa melalui media gambar, media tulis, dan permainan. Dewasa ini, permainan menjadi media yang banyak dilakukan oleh guru AUD dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak didiknya. Permainan menjadi media yang juga digemari oleh AUD karena sifatnya yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan didefinisikan sebagai suatu alat peraga yang digunakan anak dalam bermain sehingga dalam kegiatan bermain tersebut menjadi berkesan dan menarik bagi mereka (Khadijjah, dkk: 2017). Definisi yang lain menyebut permainan sebagai suatu kegiatan anak-anak dengan tujuan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan suatu alat peraga yang menarik (Rizkie Restuningtyas: 2017).

Adapun bentuk permainan yang digunakan juga sangat beragam jenisnya, serta dipilih sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak di lembaga pendidikan AUD. Salah satu lembaga yang menggunakan media permainan untuk mengembangkan bahasa AUD adalah TK Shafiya Smart School. Lembaga ini mengaplikasikan permainan “celemek Bim Salabim” bagi anak didiknya. Celemek adalah kain untuk menutup baju pada dada anak kecil sebagai alat yang digunakan untuk menjaga kebersihan (Sri Handayani: 2018). Sedangkan Bimsalabim merupakan suatu (ucapan) mantra yang dikatakan oleh pesulap atau sejenisnya ketika melakukan aksi sulapnya.

Jadi permainan “Celemek bimsalabim” adalah suatu media yang berbentuk celemek yang mengajarkan anak untuk lebih mudah memahami dalam suatu pembelajaran pada aspek perkembangan bahasa, dimana dalam “celemek bimsalabim” ini bisa mengenalkan anak huruf abjad A sampai dengan Z serta mengenalkan gambar buah, hewan. “Celemek bimsalabim” ini merupakan salah

satu media visual dengan ukuran 700cm x 35cm dimana nanti didalam kantong celemek ini ada huruf abjad A sampai dengan Z, gambar buah dan hewan.

Akan tetapi dalam implementasinya, meningkatkan kemampuan berbahasa AUD di lembaga tersebut tidak semudah seorang pesulap mengatakan Bimsalabim. Pada praktiknya ditemukan berbagai persoalan sehingga kemampuan bahasa anak di lembaga tersebut berkembang kurang maksimal. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi permainan “Celemek Bim Salabim” dalam peningkatan perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK Shafiya Smart School. Sehingga dapat diketahui faktor penghambat yang mempengaruhi, dan juga faktor pendukung apa yang saja yang dapat diterapkan dalam peningkatan perkembangan bahasa Anak Usia Dini melalui permainan “Celemek Bimsalabim” di TK Shafiya Smart School.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen yang peneliti gunakan yaitu Quasi Experiment atau eksperimen semu menggunakan desain One Grup Pretest Posttest, digunakan satu kelompok subjek. Subjek penelitian ini adalah 20 orang siswa, yang kemudian diambil sampel sebanyak 10 orang siswa di kels TK B. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes (pretest dan posttest). Analisis data menggunakan uji statistik Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS for windows.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah TK Shafiya Smart School yang beralamat di Jln. KH. Abdurrahman Wahid Km.01 Central Baru Rt.02 Rw.10 Kalianget Wonosobo 56319. Permasalahan yang dihadapi di TK Shafiya Smart School salah satunya yaitu perkembangan bahasa pada anak yang kurang. Anak diberi kesempatan untuk bercerita tentang pengalamannya masing-masing yang pernah dilakukan tetapi mereka masih bingung dalam menyampaikannya. Ketika guru melakukan evaluasi pembelajaran dan anak diberi pertanyaan tentang kegiatan belajar apa saja yang dilakukan hari ini, tetapi anak juga masih bingung dalam menyampaikannya.

Pada pengucapan kosa kata pada anak masih cedal dan belum benar. Saat anak disuruh menulis huruf abjad dan menunjukkan huruf-huruf abjad mereka masih keliru dalam menulisnya dan masih bingung bentuk hurufnya itu seperti apa. Dalam kegiatan menyusun kalimat sederhana dan pemahaman tentang kosa kata anak pun masih kurang. Permasalahan lain yang dihadapi di TK Shafiya Smart School itu kurangnya fasilitas media pembelajaran dan Alat Peraga Edukatif (APE). Walaupun tidak semua anak mengalami permasalahan tersebut tetapi saya memutuskan untuk meningkatkan perkembangan bahasa di TK Shafiya Smart School melalui permainan “Celemek Bimsalabim”.

Pengertian Permainan “Celemek Bimsalabim”

Permainan “Celemek bimsalabim” adalah suatu media yang berbentuk celemek yang mengajarkan anak untuk lebih mudah memahami dalam suatu pembelajaran pada aspek perkembangan bahasa, dimana dalam “celemek bimsalabim” ini bisa mengenalkan anak huruf abjad A sampai dengan Z serta mengenalkan gambar buah, hewan. “Celemek bimsalabim” ini merupakan salah satu media visual dengan ukuran 700cm x 35cm dimana nanti didalam kantong celemek ini ada huruf abjad A sampai dengan Z, gambar buah dan hewan.

Permainan “celemek bimsalabim” ini juga mempunyai beberapa manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut: Sebagai salah satu permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, sebagai salah satu APE untuk guru ketika mengajar, sebagai alat bahan ketika kegiatan bercerita.

Cara bermain permainan “Celemek Bimsalabim”

1. Guru menyiapkan posisi duduk anak terlebih dahulu seperti posisi melingkar.
2. Kemudian guru memasang alat peraga “celemek bimsalabim” tersebut di dada, selanjutnya guru mengambil kartu yang ada didalam kantong celemek tersebut sambil memberi aba-aba “Bimsalabim didalam kantong ada apa”.
3. Setelah itu tanyakan kepada anak-anak apa nama huruf tersebut dan gambar apa yang ada pada karti tersebut.
4. Kemudian meminta salah satu anak maju untuk menempelkan kartu yang sudah diambil tadi didalam kantong celemek.
5. Selanjutnya guru menanyakan kepada anak-anak “apakah ada yang mau mencoba bermain “celemek bimsalabim”?”. Jika jawaban anak “iya” maka berikanlah kesempatan anak-anak untuk bermain permainan tersebut secara bergilir.
6. Kemudian berikan kesempatan untuk anak-anak secara bergiliran untuk mengambil kartu yang ada di dalam celemek tersebut sambil mengucapkan “bimsalabim didalam kantong ada apa” kemudian meminta anak gambar yang ia dapat dari kantong celemek ditempel.
7. Selanjutnya setelah selesai bermain berikan pertanyaan kepada anak-anak bagaimana kesan bermain menggunakan “celemek bimsalabim” senang atau tidak.
8. Kemudian guru menanyakan kepada anak-anak siapa saja yang tadi maju menempelkan gambar atau huruf yang ada didalam kantong tersebut. Dan meminta anak menebak apa gambar pada kartu tersebut lalu minta anak membaca kartu tersebut yang sudah ditempel anak yang ada di “celemek bimsalabim”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama 2 minggu dengan sampel yang diambil sebanyak 10 orang siswa di kelas TK B, peneliti mendapatkan hasil bahwa permainan “Celemek Bimsalabim” dapat meningkatkan perkembangan bahasa AUD di TK Shafiya Smart School dengan cara melakukan pre tset dan post test.

Tabel 1.
Daftar Perolehan Skor Pre Test dan Post Test

No	Nama	Skor (Pre Test)	Skor (Post Test)
1.	Aditya Naufal Agustin	27	37
2.	Adzkia Samha Shofwa	24	33
3.	Alesha Azzahra Ramadhani	28	39
4.	Ameera Kayla Salsabila	27	37
5.	Annisa Neylla Oktavia	28	38
6.	Dheandita Anaffa Lutihayu	27	37
7.	Muhammad Farrel Alvaro	27	37
8.	Noel Zafran Indarto	26	34
9.	Abizar Al Barra Riyadi	25	34
10.	Azka Pradipta Nurdaffa	26	36

Tabel 2.
Data Hasil Penelitian Awal

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Skor	Rata-rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
Eksperimen	10	265	26,5	28	24

Tabel 3.
Data Hasil Penelitian Setelah Treatment

Kelompok	Jumlah Data	Jumlah Skor	Rata-rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
Eksperimen	10	325	32,5	39	33

Untuk menguji peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan permainan “Celemek Bimsalabim” dicari dengan menggunakan perhitungan *N-gain score*. Dikatakan terdapat perbedaan prestasi apabila *N-gain* nilai post test lebih tinggi daripada *N-gain* nilai pretest. Kategori pemerolehan *N-gain score* adalah $(\langle g \rangle) > 0,7$ = tinggi; $0,7 > (\langle g \rangle) > 0,3$ = sedang; $(\langle g \rangle) < 0,3$ = rendah dan kategori tafsiran efektivitas *N-gain score* dalam % adalah , 40% = tidak efektif; 40% - 50% = kurang efektif; 56% - 75 % = cukup efektif; dan >76% = efektif.

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata *N-gain score* nilai pre test dengan peningkatan perkembangan bahasa adalah sebesar 0,29<0,3 (rendah) atau 29% yang termasuk dalam kategori tidak efektif serta nilai *Ngain score* minimal 0,14 dan maksimal 0,44 Sedangkan untuk nilai post test dengan permainan “Celemek Bimsalabim” diperoleh nilai *N-gain score* sebesar 0,62 yang berarti berada pada taraf sedang dengan persentase 62% yang bisa dikategorikan cukup efektif, sehingga

dapat diartikan bahwa penggunaan permainan “Celemek Bimsalabim” dalam upaya peningkatan perkembangan bahasa mempunyai pengaruh yang positif.

Uji gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu permainan, yang dalam hal ini adalah Permainan Tradisional Kentongan dalam upaya peningkatan kecerdasan musikal anak usia dini pada anak kelompok B TK Shafiya Smart School. Hasil penghitungan dengan program *SPSS for Windows* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.
Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score dalam %

No	Pretest	Posttest	Post-pre	Skor Ideal 40-Pre		
					N-Gain Skor	N gain Skor %
1	27	37	10	13	0,77	77%
2	24	33	9	16	0,56	56%
3	28	39	11	12	0,91	91%
4	27	37	10	13	0,76	76%
5	28	38	10	12	0,83	83%
6	27	37	10	13	0,76	76%
7	27	37	10	13	0,76	76%
8	26	34	8	14	0,57	57%
9	25	34	9	15	0,6	6%
10	26	36	10	14	0,71	71%
	Rata-rata				0,72	72%
	Minimal				0,6	6%
	Maksimal				0,91	91%

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan rata-rata N-Gain adalah 0,7 yang masuk ke kriteria $0,3 < g < 0,7$ yang termasuk kedalam kategori sedang. Hal ini berarti terdapat peningkatan perkembangan bahasa Anak Usia Dini yaitu sebesar 0,7 dalam kategori sedang.

Tabel 5.
Hasil Analisis

Paired Samples Test							
	Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower Upper			

Pair 1	Nilai_Pretest	-9,70000	,82327	,26034	-	-9,11107	-	9	,000
	Nilai_Posttest				10,28893		37,259		
	t								

Tabel 6.
Hasil Analisis Uji T

No	x1	x2	D = (x2-x1)	Xd(D-Md)	X ² d
1	27	37	10	0,30	0,09
2	24	33	9	-0,70	0,49
3	28	39	11	1,30	1,69
4	27	37	10	0,30	0,09
5	28	38	10	0,30	0,09
6	27	37	10	0,30	0,09
7	27	37	10	0,30	0,09
8	26	34	8	-1,70	2,89
9	25	34	9	-0,70	0,49
10	26	36	10	0,30	0,09
	265	362	97	0,00	6,1

$$Md = \frac{\sum D}{N} = \frac{97}{10} = 9,70$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{9,70}{\sqrt{\frac{6,100}{90}}} = 0,260$$

$$t_{hitung} = 37,2587$$

$$t_{tabel\ 5\%} = 2,2281$$

$$t_{tabel\ 1\%} = 3,1693$$

$$t_{hitung} > t_{tabel}$$

Dari tabel diatas, diperoleh t_{hitung} 37,2587, selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan df= 28 signifikansi 1% dan 5%, maka t_{tabel} sebesar 3,1693 (1%) dan 2,2281 (5%). Dalam hal ini berlaku ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Ternyata diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (37,2587>3,1693 dan 37,2587>2,2281) maka H_0 ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara

hasil skor pada sebelum dan sesudah *treatment* karena nilai Sig. (2 – tailed) $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini antara hasil pretest dan posttest.

Adapun faktor penghambat yang disebabkan dari adanya permasalahan pada tiap anak usia dini seperti kurangnya variasi kegiatan permainan “Celemek Bimsalabim” yang berkaitan dengan peningkatan perkembangan bahasa anak. Dan kegiatan permainan ini tidak diulang lagi di rumah hanya dilakukan waktu disekolah saja. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat peneliti menunjukkan permainan “Celemek Bimsalabim” dengan menunjukkan huruf abjad dan gambar-gambar yang ada didalam kantong celemek anak masih bingung dalam mempermainkan permainan “Celemek Bimsalabim” tersebut. Akan tetapi secara fisik dan kecerdasan bahasa tiap anak tidak terdapat hambatan yang menyebabkan peningkatan perkembangan bahasa tidak meningkat sehingga peneliti mampu melanjutkan permainan “celemek bimsalabim” sesuai dengan indikator yang telah dipersiapkan.

Adapun faktor pendukung yang mempengaruhi peningkatan perkembangan bahasa pada anak usia dini dengan menggunakan permainan “celemek bimsalabim” di TK Shafiya Smart School ditandai dengan anak menjadi lebih tertarik dengan belajar huruf, mengenal gambar-gambar (gambar buah, hewan, anggota keluarga) . Hal ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat anak bermain permainan “celemek bimsalabim” secara bergantian dan ketika anak bisa membaca kalimat satu sampai tiga kata.

D. Kesimpulan

Dalam peningkatan perkembangan bahasa dengan menggunakan permainan “Celemek Bimsalabim” masuk dalam kategori sedang, karena hasil uji N-Gain Score 0,7 yang masuk ke kriteria $0,3 < g < 0,7$ yang termasuk kedalam kategori sedang. Ada perbedaan faktor penghambat dan pendukung peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan permainan “celemek bimsalabim”. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang diperoleh t_{hitung} 37,2587, selanjutnya t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $df = 28$ signifikansi 1% dan 5%, maka t_{tabel} sebesar 3,1693 (1%) dan 2,2281 (5%). Dalam hal ini berlaku ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Ternyata diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($37,2587 > 3,1693$ dan $37,2587 > 2,2281$) maka H_0 ditolak dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil skor pada sebelum dan sesudah *treatment* karena nilai Sig. (2 – tailed) $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya yaitu ada perbedaan peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini antara hasil pretest dan posttest.

Daftar Pustaka

- Budiati, R. R. (2017). *Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Berdasarkan Pada Penerapan Permainan Balok Gambar di TK Pertiwi Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas*. Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Desriwati. *Peningkatan Memaba Anak Melalui Permainan Celemek Kartu Bergambar di Taman Kanak-kanak Al Hikmah Agam*, Pesona PAUD Vol. 1 No.1.
- Handayani, S. (2018). *Pengaruh Media Celemek Hitung Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 4-5 Tahun (Penelitian Pada Siswa Kelompok A TK Dharma Bakti Desa Kese Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)*. Skripsi Sarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Khadijah dan Armanila. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
<http://repository.uinsu.ac.id/8459/1/BERMAIN%20AUD.pdf>.
- Monalisa. *Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Dongeng di Taman Kanak-kanak Pembina Agam*. Jurnal Pesona PAUD Vol. 1 No. 1.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Edisi Ketiga*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, M. (2018). Peran Orang Tua Dalam Menstimulai Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 37–46.
- Soetjiningsi dan Ranuh,G. (2012). *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Buku Kedokteran EGC.
- Suhada, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Rauhdhatul Athfal)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zubaidah, E. (2004). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Teknik Pengembangan di sekolah*, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), Cakrawala Pendidikan.