
**PENGARUH KETERAMPILAN VERBAL TERHADAP AKTIVITAS PERMAINAN
KATUF UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK AISIYAH 18 SURABAYA**

Miaturohmah Miaturohmah¹, Destita Shari², Machmudah Machmudah³,
Andini Hardiningrum⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

¹14230022006@student.unusa.ac.id, ²destita@unusa.ac.id,
³machmudah@unusa.ac.id, ⁴andinihardiningrum@unusa.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low verbal skills of children aged 4–5 years, particularly in recognizing letters, pronouncing simple words, expressing ideas, and communicating verbally. Therefore, appropriate learning stimulation is needed through enjoyable and meaningful activities. One alternative is the Katuf (Letter Card) game, which helps children recognize letters, arrange simple words, and improve language skills through play-based learning. This study aimed to determine the effect of Katuf game activities on the verbal skills of children aged 4–5 years. The research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consisted of 20 children aged 4–5 years. Data were collected through observation using a verbal skills assessment instrument and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the mean pretest score of 6.35 increased to 11.75 in the posttest, with an improvement of 5.40 points. Furthermore, the Wilcoxon Signed Rank Test revealed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of < 0.001, which was lower than 0.05. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. These findings indicate that Katuf game activities significantly improved the verbal skills of children aged 4–5 years. Therefore, the Katuf (Letter Card) game can be recommended as an effective and engaging learning medium for enhancing the verbal language development of children aged 4–5 years. The findings of this study indicate that the Katuf (Letter Card) game has a significant positive effect on improving the verbal skills of children aged 4–5 years. The implementation of this play-based learning activity effectively enhanced children's ability to recognize letters, pronounce simple words, express ideas, and communicate verbally.

Keywords : Katuf Game Activities, Letter Cards, Verbal Skills, Early Childhood.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan Katuf terhadap keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental melalui rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 20 anak usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen penilaian keterampilan verbal anak. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 6,35 meningkat menjadi 11,75 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 5,40. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-

tailed) $< 0,001$ yang lebih kecil dari $0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan Katuf berpengaruh signifikan terhadap keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun. Dengan demikian, permainan Katuf dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan keterampilan verbal anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan Katuf (Kartu Huruf) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun. Permainan ini mampu membantu anak mengenal huruf, mengucapkan kata-kata sederhana, menyampaikan ide, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara verbal melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Aktivitas Permainan Katuf, Kartu Huruf, Keterampilan Verbal, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang Pendidikan sebelum pendidikan dasar yang di fokuskan pada upaya pembinaan anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan memasuki Pendidikan lebih lanjut. Sebagai contoh, Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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” (Kebudayaan, 2022)

Dalam kerangka regulasi yang lebih awal, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menetapkan bahwa satuan atau program PAUD adalah layanan yang dilaksanakan pada lembaga pendidikan anak usia dini dan mencakup kegiatan pembinaan dengan rangsangan pendidikan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun (Wahyuni et al., 2022). dalam perspektif pengembangan anak, definisi tersebut menunjukkan bahwa periode usia sejak lahir hingga enam tahun merupakan fase kritis perkembangan anak tidak hanya tumbuh secara fisik tetapi juga secara kognitif, bahasa, sosial-emosional dan rohani, sehingga penyelenggaraan PAUD harus bersifat terencana, holistik, dan bermutu agar anak siap memasuki jenjang selanjutnya.

Aktivitas bermain kata dapat diartikan sebagai kegiatan yang dirancang untuk memberi stimulasi bahasa melalui berbagai bentuk permainan yang melibatkan kosakata, pengucapan, pengenalan arti kata, serta pemanfaatan kata dalam konteks interaksi atau permainan grup. Untuk anak usia dini, bentuk-bentuk seperti tebak kata, mencocokkan gambar-kata, permainan papan kata, aktivitas menyusun frasa atau kalimat pendek, atau media digital interaktif akan meningkatkan keterlibatan anak dalam proses aktif menggunakan kata. aktivitas permainan kata menunjukkan bahwa

stimulasi bahasa melalui permainan kata memiliki efek positif terhadap kemampuan bahasa dan komunikasi anak prasekolah. Misalnya, dalam kajian yang mengevaluasi kemampuan verbal dan non-verbal pada anak usia tiga hingga lima tahun di Norwegia, ditemukan bahwa subskala kosakata ekspresif (verbal) secara signifikan berhubungan dengan kemampuan bahasa setelah intervensi bermain Bahasa (Elnes et al., 2024).

Dalam konteks anak usia 4-5 tahun, aktivitas bermain kata bukan hanya soal mengenal dan menyebut kata, tetapi juga melibatkan kemampuan menggunakan kata dalam konteks sosial, bereaksi terhadap kata yang didengar, dan membuat kalimat sederhana. Hal ini menjadikan permainan kata sebagai sarana yang adaptif dan menyenangkan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan verbal secara alami. Oleh karena itu, integrasi permainan kata dalam lingkungan PAUD sangat penting untuk mendorong perkembangan bahasa secara optimal. Keterampilan verbal pada anak usia 4-5 tahun mencakup kemampuan mendengarkan dan memahami instruksi atau cerita, berbicara dengan orang lain menggunakan kalimat yang lebih kompleks, menggunakan kosakata yang semakin kaya, serta melakukan percakapan sederhana. Pada usia ini, anak mulai mampu menggabungkan kata menjadi frasa atau kalimat, mengekspresikan pikiran atau kebutuhan, serta menyesuaikan cara berbicara dengan konteks sosial atau kegiatan kelompok.

Keterampilan verbal menunjukkan bahwa pada usia sekitar lima tahun, anak-anak telah memiliki kosakata beribu-kata, mampu membuat kalimat dengan struktur tata bahasa yang lebih kompleks dan membedakan makna bermakna literal maupun kiasan. Sebagai contoh, kajian oleh (HM Feldman:2019) menyebut bahwa *"by age 5, they have a vocabulary of thousands of words; create sentences with complex grammatical features; differentiate literal from non-literal meanings"* (Feldman, 2019). Oleh karena itu, untuk anak usia 4-5 tahun stimulasi verbal melalui aktivitas yang menantang namun sesuai dengan tahap perkembangannya akan sangat menentukan perkembangan kemampuan berbicaranya, yang nantinya akan berdampak pada kesiapan mereka memasuki tahap sekolah dasar dari segi bahasa, komunikasi, dan literasi awal. Untuk data spesifik mengenai persentase keterampilan verbal anak usia 4-5 tahun di Indonesia, sayangnya belum ditemukan publikasi resmi yang terbuka dan spesifik dalam mencari saya yang menyebut angka persentase nasional. Namun terdapat penelitian internasional yang membuka gambaran: misalnya penelitian *"Demographics of communication skills of preschool children 4-5 year old"* (2024) mengidentifikasi faktor demografis yang memengaruhi keterampilan komunikasi anak usia 4-5 tahun (Šakotić et al., 2024).

Sementara itu, angka kuantitatif nasional dalam layanan PAUD seperti data portal referensi pendidikan menyebut bahwa satuan PAUD melayani anak sejak lahir sampai usia enam tahun dan statistik layanan terus meningkat namun tidak spesifik ke keterampilan verbal (Pusdatin Kemendikdasmen:2025) Berdasarkan hal tersebut, terdapat kebutuhan untuk penelitian lokal yang memetakan persentase/kecapaian keterampilan verbal anak usia 4-5 tahun di Indonesia sebagai dasar kebijakan dan

intervensi, mengingat tahap ini sangat krusial dalam pembangunan kemampuan bahasa anak.

Dengan mempertimbangkan bahwa PAUD sebagai jenjang pendidikan memiliki kerangka regulasi yang jelas dan usia 0-6 tahun merupakan periode kritis perkembangan anak, serta pentingnya aktivitas bermain kata sebagai media untuk pengembangan keterampilan verbal pada anak usia 4-5 tahun, maka penelitian yang menguji “Pengaruh Keterampilan Verbal Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Permainan Katuf Untuk Anak Usia 4-5 Tahun” menjadi sangat relevan.

Badan Pusat Statistik menyusun Profil Anak Usia Dini dan analisis *integrative* yang memperlihatkan capaian perkembangan anak 36-59 bulan pada beberapa dimensi seperti literasi numerasi, fisik, sosial emosional, dan kemampuan belajar. Namun dokumen-dokumen tersebut tidak memuat persentase capaian khusus untuk keterampilan verbal/bahasa pada kelompok usia 4-5 tahun artinya BPS berguna untuk konteks demografis dan cakupan layanan PAUD, tetapi bukan untuk memperoleh angka nasional langsung mengenai keterampilan verbal. Implikasinya bila memerlukan angka persentase spesifik, peneliti sering mengandalkan temuan studi lokal, data klinis, atau data Dinas Kesehatan/Dinas Pendidikan setempat atau melakukan skrining lapangan sendiri karena data BPS tidak menyediakan indikator tunggal tersebut (Salsabila et al., 2025).

Kondisi lapangan di banyak lembaga PAUD menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun seringkali mengalami keterlambatan dalam kemampuan mengucapkan kata, menyusun kalimat sederhana, dan memahami instruksi verbal. Menurut Susanti & Hartati (2022), rendahnya keterampilan verbal anak dapat disebabkan oleh kurangnya stimulasi berbasis bahasa di rumah dan di sekolah. Anak cenderung lebih sering terpapar gawai daripada berinteraksi langsung dengan guru atau teman sebaya, sehingga kesempatan mereka untuk berlatih berbicara menjadi berkurang.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah 18 Surabaya, situasi pembelajaran cukup mendukung dan terorganisir dengan baik. Institusi ini memiliki ruang kelas yang terjaga kebersihannya, aman, serta dilengkapi dengan fasilitas dasar untuk anak usia dini, seperti meja dan kursi untuk anak-anak, papan tulis, serta beberapa alat tutorial visual lainnya. Para pengajar aktif dalam mengelola aktivitas kelas dan mendampingi anak-anak selama proses belajar. Namun, dalam hal pendekatan pembelajaran, aktivitas di kelas masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja (worksheet/LKA) sebagai materi utama, khususnya dalam pengembangan keterampilan berbahasa anak. Selama pengamatan dalam proses belajar mengajar, sekitar 65 –70% dari aktivitas pembelajaran terfokus pada penyelesaian lembar kerja, seperti menebalkan huruf, mencocokkan gambar dengan kata-kata, dan mengisi tugas secara mandiri. Selain itu, dalam aktivitas permainan katuf yang diadakan di kelas, tampak bahwa keterlibatan anak dalam bermain belum sepenuhnya maksimal. Beberapa anak tampak kurang aktif berkontribusi, belum sepenuhnya memahami aturan permainannya, dan masih memerlukan bimbingan berulang dari guru. Hal ini

mengindikasikan adanya potensi hubungan antara kemampuan verbal anak dengan tingkat partisipasi dan keterlibatan mereka dalam permainan yang memerlukan instruksi dan interaksi.

Pemilihan TK Aisyiyah 18 Surabaya sebagai tempat penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa lembaga ini secara konsisten mengimplementasikan kegiatan bermain yang edukatif, termasuk permainan katuf, sebagai bagian dari proses pengajaran. Sekolah juga mendukung inovasi dalam pengajaran dan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa pada anak-anak usia dini.

Selain itu, pengamatan lapangan di beberapa PAUD di Indonesia memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih berfokus pada lembar kerja (*worksheet*) dan hafalan, bukan aktivitas bermain yang menstimulasi komunikasi dua arah. Guru sering kali memberikan arahan satu arah, sementara anak hanya diminta menjawab secara serempak tanpa kesempatan mengekspresikan diri secara verbal. Hal ini berdampak pada terbatasnya kemampuan anak dalam mengembangkan kosa kata, kemampuan menyusun kalimat, serta mengemukakan pendapat. Menurut Wahyuni & Hidayat (2021), pendekatan bermain kata seperti permainan kata bergambar, tebak kata, atau rantai kata terbukti mampu meningkatkan keterampilan verbal anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Kondisi di lapangan juga diperparah oleh minimnya pelatihan guru dalam merancang kegiatan berbasis permainan bahasa. Berdasarkan survei lapangan yang dilakukan oleh Kemdikbudristek (2023) terhadap 1.200 guru TK di 15 provinsi, hanya 46% guru yang secara rutin menggunakan media atau permainan interaktif untuk mendukung perkembangan bahasa anak. Sebagian besar masih mengandalkan metode konvensional seperti bercerita satu arah tanpa variasi aktivitas (Kemdikbudristek, 2023).

Dari sisi lingkungan rumah, peran orang tua dalam menstimulasi bahasa anak juga masih rendah. Menurut penelitian Fitria & Khasanah (2023), anak usia dini di era digital cenderung lebih banyak berinteraksi dengan perangkat elektronik dibanding dengan orang tua atau teman sebaya. Akibatnya, kemampuan verbal aktif mereka mengalami hambatan, seperti sulit menyebutkan nama benda, menyusun kalimat panjang, atau menjawab pertanyaan terbuka.

Secara umum, kondisi tersebut menunjukkan bahwa di lapangan keterampilan verbal anak usia dini masih memerlukan perhatian serius. Banyak anak usia 4-5 tahun yang belum mampu menyampaikan ide, perasaan, atau pendapatnya secara lancar. Padahal, keterampilan verbal berperan penting dalam kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan dasar dan dalam perkembangan sosial emosionalnya.

Dengan demikian, diperlukan inovasi kegiatan belajar yang interaktif dan berbasis permainan katuf, salah satunya melalui aktivitas permainan katuf, karena kegiatan ini memberi kesempatan bagi anak untuk mendengar,

berbicara, meniru, dan berinteraksi secara aktif dalam suasana bermain yang menyenangkan. Pendekatan ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan verbal anak, sebagaimana dinyatakan oleh Rahmawati & Lestari (2022) bahwa permainan kata mampu menstimulasi anak dalam mengenal bunyi, menyusun kata, serta memperluas perbendaharaan kosa kata secara natural.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen melalui desain Pre-Experimental Designs model One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan setelah perlakuan (Sugiyono, 2011:76). Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 18 Surabaya yang beralamat di JL. Kalibutih 130 D, Kelurahan Tembok Dukuh, Kecamatan Bubutan, Jawa Timur, selama kurang lebih dua bulan yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 yang berjumlah 20 anak, sekaligus menjadi sampel penelitian dengan teknik sampel total. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan selama proses intervensi untuk mengamati perkembangan keterampilan verbal anak, seperti kemampuan berbicara, penggunaan kosakata, serta respons terhadap instruksi, sedangkan dokumentasi berupa foto, video, dan catatan kegiatan digunakan sebagai data pendukung. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur untuk memperoleh data secara sistematis sesuai variabel penelitian. Uji instrumen dilakukan melalui uji validitas untuk mengetahui ketepatan alat ukur dan uji reliabilitas untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas sebagai prasyarat analisis statistik, uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan Katuf terhadap keterampilan verbal anak, serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan.

Prosedur penelitian meliputi penentuan sampel, pelaksanaan *pretest*, pemberian *treatment*, dan pelaksanaan *posttest*. Tahap *pretest* dilakukan melalui kegiatan mengamati gambar dan huruf, mencari huruf sesuai gambar, serta menyusun huruf menjadi kata menggunakan permainan Katuf untuk mengetahui kemampuan awal anak. Selanjutnya, *treatment* diberikan sebanyak enam kali pertemuan melalui aktivitas permainan Katuf yang dirancang menyenangkan untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf, menyusun kata, dan mengenal nama-nama buah. Tahap akhir dilakukan melalui *posttest* sebanyak dua kali untuk mengevaluasi peningkatan keterampilan verbal anak setelah perlakuan, kemudian hasilnya dibandingkan dengan skor *pretest* untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan Katuf terhadap keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Pretest

Pada bagian ini menjelaskan hasil pre-test bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan verbal anak dalam mengenal huruf dan nama nama transportasi. Kegiatan pre-test dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 April dengan kegiatan pengenalan diri untuk membangun kedekatan antara peneliti dan peserta didik. Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 30 April dengan kegiatan pengenalan huruf dan Lembar Kerja Anak (LKA) hari pertama. Pada tahap pre-test, anak diberikan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan verbal sebelum diberikan perlakuan menggunakan media permainan Katuf (Kartu Huruf). Penilaian dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf, menyebutkan simbol huruf, dan merespons instruksi yang diberikan guru. Hasil pre-test menunjukkan bahwa jumlah nilai keseluruhan mencapai 125, dengan rata-rata total sebesar 6,25 dan rata-rata per indikator sebesar 2,08. Data tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan keterampilan verbal anak masih berada pada kategori cukup berkembang. Mayoritas anak memperoleh skor 2, yang menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali huruf, melafalkan bunyi huruf dengan jelas, serta memahami simbol huruf secara tepat.

Rendahnya capaian tersebut diduga dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pada usia dini, anak cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas bermain yang melibatkan media konkret dan visual yang menarik.

Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, seperti permainan kartu huruf, yang dapat memberikan stimulasi terhadap kemampuan bahasa, meningkatkan minat belajar, serta membantu anak dalam mengenal huruf secara lebih efektif.

Table 1 Hasil Data Pre-test

NO	NAMA	P1	P2	P3	TOTAL	RATA RATA
1	Rafan	2	2	2	6	2
2	Fidza	2	2	2	6	2
3	Aisyah	3	2	2	7	2,3
4	Alesha	2	2	2	6	2
5	Eka	2	2	2	6	2
6	Aldi	2	2	2	6	2
7	Naca	2	2	2	6	2
8	Zavi	3	3	2	8	2,6
9	Azizah	2	2	2	6	2
10	Anen	3	2	2	7	2,3
11	Elmeira	2	2	2	6	2
12	Ghazzal	2	2	2	6	2
13	Giandra	2	2	2	6	2
14	Alfatih	2	2	2	6	2

15	Baim	2	2	3	7	2,3
16	Elfathan	2	2	2	6	2
17	Alfarizqi	3	3	2	8	2,6
18	Nayla	2	2	2	6	2
19	Shanum	2	2	2	6	2
20	Abrizam	2	2	2	6	2

Keterangan :

P1 : Mengenal huruf A-Z

P2 : Menyebutkan huruf awal

P3 : Menyusun huruf menjadi kata

b. Deskripsi Data Post-test

Setelah pelaksanaan pre-test, anak diberikan perlakuan menggunakan media permainan Katuf (Kartu Huruf) treatment sebanyak dua kali pertemuan pada tanggal 11 Mei, dan 13 Mei. Kegiatan perlakuan dilakukan melalui aktivitas mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata sederhana, serta membaca kata menggunakan media Katuf. selanjutnya, post-test dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 18 Mei, 22 Mei, . Kegiatan post-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan verbal anak setelah diberikan perlakuan. Hasil post-test kemudian dibandingkan dengan hasil pre-test untuk mengetahui peningkatan keterampilan verbal anak setelah penggunaan media permainan Katuf (Kartu Huruf). hasil post-test menunjukkan bahwa jumlah nilai keseluruhan mencapai 232, dengan rata-rata total sebesar 11,6 dan rata-rata per indikator sebesar 3,87. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan verbal anak berada pada kategori berkembang sangat baik. Sebagian besar anak memperoleh skor 4, yang menandakan bahwa anak telah mampu mengenali huruf, melafalkan bunyi huruf dengan jelas, serta memahami simbol huruf secara tepat. peningkatan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media permainan kartu huruf yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. dengan demikian, hasil post-test menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu huruf memberikan pengaruh yang efektif dalam meningkatkan keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun.

Table 2 Hasil Data Posttest

NO	NAMA	P1	P2	P3	TOTAL	RATA RATA
1	Rafan	4	4	4	12	4
2	Fidza	4	4	4	12	4
3	Aisyah	4	4	4	12	4
4	Alesha	4	4	4	12	4
5	Eka	4	4	4	12	4
6	Aldi	4	4	4	12	4
7	Naca	4	4	4	12	4
8	Zavi	4	4	4	12	4

9	Azizah	4	4	3	11	3,6
10	Anen	4	4	4	12	4
11	Elmeira	4	4	4	12	4
12	Ghazzal	4	3	3	10	3,3
13	Giandra	4	4	4	12	4
14	Alfatih	4	4	4	12	4
15	Baim	4	4	4	12	4
16	Elfathan	4	4	4	12	4
17	Alfarizqi	4	4	4	12	4
18	Nayla	3	3	3	10	3,3
19	Shanum	4	4	4	12	4
20	Abrizam	4	4	4	12	4

Keterangan :

P1 : Mengenal huruf A-Z

P2 : Menyebutkan huruf awal

P3 : Menyusun huruf menjadi kata

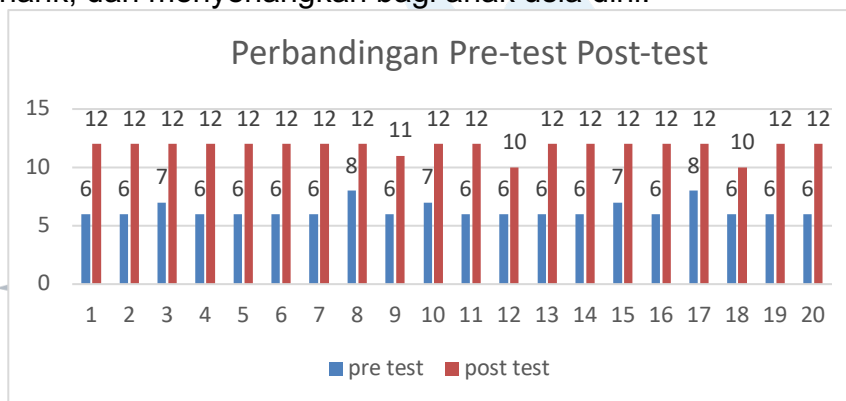
Pada hasil pre-test dan post-test dari proses belajar mengajar pada pengaruh keterampilan verbal menggunakan aktivitas permainan katuf (Kartu Huruf) pada anak usia 4-5 tahun.

Table 3 Hasil Belajar Anak

NO	NAMA	SKOR PEROLEHAN	
		PRE TEST	POST TEST
1	Rafan	6	12
2	Fidza	6	12
3	Aisyah	7	12
4	Alesha	6	12
5	Eka	6	12
6	Aldi	6	12
7	Naca	6	12
8	Zavi	8	12
9	Azizah	6	11
10	Anen	7	12
11	Elmeira	6	12
12	Ghazzal	6	10
13	Giandra	6	12
14	Alfatih	6	12
15	Baim	7	12
16	Elfathan	6	12
17	Alfarizqi	8	12
18	Nayla	6	10
19	Shanum	6	12
20	Abrizam	6	12

Hasil belajar anak mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran menggunakan media permainan kartu huruf. Hal ini terlihat dari skor pre-test yang berada pada rentang 6–8, sedangkan skor post-test meningkat menjadi 10–12. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan menyebutkan huruf dengan benar. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu huruf, kemampuan anak dalam mengenali simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, serta mencocokkan huruf dengan gambar mengalami perkembangan yang lebih baik.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media kartu huruf mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan menyenangkan bagi anak usia dini.



Gambar 1 Perbandingan Pretest posttest

Berdasarkan hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test, terlihat adanya peningkatan keterampilan verbal anak setelah mengikuti aktivitas permainan Katuf. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak memperoleh skor yang lebih rendah dibandingkan setelah mengikuti kegiatan permainan Katuf.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa permainan Katuf efektif dalam membantu perkembangan keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun. Melalui kegiatan mengenal huruf, menyusun kata, dan mengucapkan kosakata sederhana, anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dan menggunakan bahasa secara lisan.

c. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan instrumen penelitian dalam mengukur aspek yang diteliti. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Table 4 Uji validitas pretest

Pretest			
R Hitungan	0,879427	0,841191	0,22807
R Table	0,444		
Keterangan	VALID	VALID	VALID

Pengujian validitas pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%

dengan jumlah responden sebanyak 20 anak, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,444. berdasarkan hasil uji validitas instrumen pretest dan posttest, seluruh butir instrumen menunjukkan nilai r hitung yang memenuhi kriteria pengujian validitas. Pada instrumen pretest diperoleh nilai r hitung sebesar 0,879427, 0,841191, dan 0,22807.

Table 5 Uji Validitas posttest

Posttest			
R Hitungan	0,64495	0,937089	0,669349
R Table	0,444		
Keterangan	VALID	VALID	VALID

Sedangkan pada instrumen posttest diperoleh nilai r hitung sebesar 0,64495, 0,937089, dan 0,669349. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas sehingga layak digunakan untuk mengukur keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan telah mampu mengukur aspek keterampilan verbal sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

d. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.354	2

Gambar 2 Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,354 dengan jumlah item sebanyak 2 butir. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang dapat digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen dapat digunakan secara konsisten dalam mengukur keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun. dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur keterampilan verbal anak melalui aktivitas permainan Katuf.

e. Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting sebagai dasar dalam menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan pada tahap selanjutnya, apakah menggunakan uji parametrik atau non-parametrik. dalam penelitian ini, uji normalitas dapat dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50 ($n < 50$). Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test mengenal huruf A-Z & menyebutkan huruf awal	.449	20	<.001	.578	20	<.001
Post test menyusun huruf menjadi kata	.502	20	<.001	.440	20	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3 Data Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk pada data pre-test dan post-test kemampuan verbal anak usia 4–5 tahun, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar <.001 pada data pre-test dan 0,156 pada data post-test. sehingga kedua nilai tersebut membuktikan bahwa data pretest dan posttest penelitian terdistribusi secara tidak normal. Jika data tidak normal maka dapat menggunakan Uji Wilcoxon.

2) Uji Wilcoxon

Test Statistic

Test Statistics ^a	
	Post test menyusun huruf menjadi kata - Pre test mengenal huruf A-Z & menyebutkan huruf awal
Z	-4.029 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Gambar 4 Hasil Uji Wilcoxon

Berdasarkan table output hasil uji wilcoxon dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan verbal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media permainan kartu huruf. Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan H1.diterima yang berarti ada pengaruh media permainan katuf (kartu huruf) terhadap keterampilan verbal untuk anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

Descriptive Statistics			
	N	Sum	Mean
Pre test mengenal huruf A-Z & menyebutkan huruf awal	20	127.00	6.3500
Post test menyusun huruf menjadi kata	20	235.00	11.7500
Valid N (listwise)	20		

Posttest mengenal Menyusun huruf menjadi kata = Pretest mengenal huruf A-Z dan menyebutkan huruf awal

Posttest mengenal Menyusun huruf menjadi kata = Pretest mengenal huruf A-Z dan menyebutkan huruf awal

Sumber: Output SPSS , Data sekunder telah diolah

Berdasarkan output descriptive statistics pada SPSS, diketahui bahwa jumlah responden penelitian sebanyak 20 anak di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Hasil pre-test mengenal huruf A–Z dan menyebutkan huruf awal menunjukkan nilai rata-rata sebesar 6,35 dengan jumlah skor 127, sedangkan hasil post-test menyusun huruf menjadi kata memperoleh nilai rata-rata sebesar 11,75 dengan jumlah skor 235. Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya pengaruh keterampilan verbal terhadap permainan katuf (kartu huruf) untuk anak usia 4-5 tahun di Tk aisyiyah 18 surabaya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian media permainan katuf (kartu huruf) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf A-Z ,menyebutkan huruf awal pada anak usia 4-5 tahundi Tk Aisyiyah 18 surabaya.Kemudia akan dilakukan uji tes N-Gain untuk mengukur tingkat keefektifan media permainan katuf (kartu huruf).

Table 4 Nilai N-Gain

NO	NAMA	SKOR PEROLEHAN		N-GAIN SKOR	N-GAIN SKOR (%)
		PRE TEST	POST TEST		
1	Rafan	6	12	0,064	6,38
2	Fidza	6	12	0,064	6,38
3	Aisyah	7	12	0,054	5,38
4	Alesha	6	12	0,064	6,38
5	Eka	6	12	0,064	6,38
6	Aldi	6	12	0,064	6,38
7	Naca	6	12	0,064	6,38
8	Zavi	8	12	0,043	4,35
9	Azizah	6	11	0,053	5,32
10	Anen	7	12	0,054	5,38
11	Elmeira	6	12	0,064	6,38
12	Ghazzal	6	10	0,043	4,26
13	Giandra	6	12	0,064	6,38
14	Alfatih	6	12	0,064	6,38
15	Baim	7	12	0,054	5,38
16	Elfathan	6	12	0,064	6,38
17	Alfarizqi	8	12	0,043	4,35
18	Nayla	6	10	0,043	4,26
19	Shanum	6	12	0,064	6,38
20	Abrizam	6	12	0,064	6,38
	Rata-Rata	6,35	11,75	0,058	5,76

Berdasarkan nilai N-Gain skor pada table di atas terdapat perbedaan yang signifikan. Dalam data nilai tersebut dapat disampaikan sebagai berikut :

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre test mengenal huruf A-Z & menyebutkan huruf awal	20	6.00	8.00	127.00	6.3500	.67082
Post test menyusun huruf menjadi kata	20	10.00	12.00	235.00	11.7500	.63867
Ngain	20	.0430	.0640	1.1550	.057750	.0085954
Valid N (listwise)	20					

Gambar 6 Hasil Analisis Deskriptif

N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau treatment. Uji N-Gain Skor dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai posttest dengan pretest.

Table 5 Kategori Pembagian Nilai N-Gain Skor

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Meizer Syahfitri, 2008

Table 9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Skor

Presentase %	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
50-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake, R.R, 1998

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada output SPSS, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,057750 dengan jumlah skor (sum) sebesar 1,1550. Nilai N-Gain tersebut termasuk dalam kategori sedang karena berada di bawah 0,3. Selain itu, untuk N-Gain persentase nilai mean atau nilai rata-rata yang diperoleh 57,750. Untuk kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam bentuk presentase efektif. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan kartu huruf memberikan peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, diketahui bahwa aktivitas permainan katuf (kartu huruf) memberikan pengaruh terhadap keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil pre-test dan post-test setelah anak diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain menggunakan media katuf. Dengan demikian, aktivitas permainan katuf mampu memberikan pengalaman

belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan keterampilan verbal anak.

Peningkatan keterampilan verbal anak terlihat dari hasil statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 6,35 dengan jumlah skor 127, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 11,75 dengan jumlah skor 235. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti aktivitas permainan katuf, kemampuan anak dalam mengenal huruf A–Z, menyebutkan huruf awal suatu kata, serta menyusun huruf menjadi kata mengalami perkembangan yang lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Keterampilan verbal merupakan kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, baik melalui kegiatan berbicara, mendengarkan, maupun mengungkapkan ide dan perasaan. Pada usia 4–5 tahun, perkembangan bahasa anak berlangsung sangat pesat sehingga anak memerlukan stimulasi yang tepat agar kemampuan berbahasanya berkembang secara optimal. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah melalui aktivitas bermain yang melibatkan simbol huruf, kata, dan komunikasi verbal.

Permainan katuf (Kartu Huruf) merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu anak mengenal simbol huruf, menyebutkan bunyi huruf, mengenali huruf awal suatu kata, serta menyusun huruf menjadi kata sederhana. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya belajar mengenal huruf tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbicara, memperkaya kosakata, dan meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Aktivitas bermain yang dilakukan secara langsung membuat anak lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Ws et al., 2015) yang menyatakan bahwa penggunaan media kartu huruf dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf dan memperkaya kosakata. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang bersifat konkret dan menarik mampu meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penelitian (Febriani & Hazizah, 2013) menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Melalui kegiatan bermain, anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan bahasa anak berkembang secara optimal. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Katuf (Kartu Huruf) dapat meningkatkan keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Madyawati, 2016) juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain yang melibatkan huruf dan kata mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak, terutama dalam aspek berbicara dan penguasaan kosakata. Anak yang mendapatkan stimulasi bahasa melalui permainan cenderung lebih aktif berkomunikasi

dibandingkan anak yang hanya menerima pembelajaran secara konvensional.

Ditinjau dari hasil analisis data yang diperoleh peneliti terkait pengaruh keterampilan verbal terhadap aktivitas permainan Katuf (kartu huruf) untuk anak usia 4-5 tahun di Tk Aisyiyah 18 Surabaya, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Menurut Sianturi (2025), data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05. Karena data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis tidak dapat menggunakan uji parametrik. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan uji Wilcoxon sebagai alternatif uji nonparametrik untuk mengetahui pengaruh keterampilan verbal terhadap aktivitas permainan Katuf (kartu huruf) untuk anak usia 4-5 tahun di Tk Aisyiyah 18 Surabaya.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan katuf (Kartu Huruf) berpengaruh terhadap keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Melalui permainan katuf, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal huruf, menyebutkan bunyi huruf, menyusun kata sederhana, serta berkomunikasi secara aktif. Oleh karena itu, media katuf dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi perkembangan keterampilan verbal anak usia dini. Maka terbukti bahwa terdapat Pengaruh Keterampilan Verbal Terhadap Aktivitas Permainan Katuf (Kartu Huruf) Untuk Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 18 Surabaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan Katuf (Kartu Huruf) berpengaruh terhadap keterampilan verbal anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Permainan Katuf digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu anak mengenal huruf, menyusun huruf menjadi kata sederhana, serta melatih keberanian anak dalam mengucapkan dan mengomunikasikan kata-kata secara lisan. Melalui aktivitas bermain yang menarik dan menyenangkan, anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran bahasa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design melalui rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 20 anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan dilanjutkan dengan uji Wilcoxon karena data penelitian tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan verbal anak setelah diberikan perlakuan berupa aktivitas permainan Katuf. Berdasarkan analisis statistik, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 6,35 dan nilai rata-rata posttest sebesar 11,75. Selain itu, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 atau lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang

berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari aktivitas permainan Katuf terhadap keterampilan verbal anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah 18 Surabaya. Oleh karena itu, media permainan Katuf dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan keterampilan verbal anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bodrova, E., & Leong, D. (2024). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Routledge.
- Brodin, J., & Renblad, K. (2020). Improvement of preschool children's speech and language skills. *Early Child Development and Care*, 190(14), 2205–2213.
- Elnes, M., Hansen, J. E., Lervåg, A., Hatlevik, O. E., & Reikerås, E. K. L. (2024). Verbal and non-verbal skills in early childhood: dimensionality, developmental trajectories, and gender differences. *Frontiers in Psychology*, 15, 1330334.
- Etnawati, S. (2021). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat bermain dan permainan anak usia dini di pendidikan anak usia dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27–36.
- Febriani, F., & Hazizah, N. (2013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Helm Kartu Huruf. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Feldman, H. M. (2019). How young children learn language and speech. *Pediatrics in Review*, 40(8), 398–411.
- Hapianti, K. A., Maranatha, J. R., & Nikawanti, G. (2024). Peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok a dengan menggunakan metode bermain peran. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 3(1), 47–51.
- Hardiningrum, A., Rihlah, J., & Shari, D. (2022). Efektivitas kegiatan mendongeng dengan media pop up book dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 77-88.
- Insani, H. (2025). Strategi Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini Pemalu Melalui Pendekatan Teori Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) Vygotsky. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 14.
- Jamilah, W. (2025). Finding Letter Game to Improve Early Literacy Skills in 4-5 Year Old Children at Yasmin Preschool, Jember. *Journal of Indonesian Primary School*, 2(3), 21–30.
- Kebudayaan, r. (2022). *Standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah*. https://bpmppkaltim.kemdikbud.go.id/2022/02/permendikbud-ristek-nomor-7-tahun-2022-tentang-standar-isi-pada-pendidikan-anak-usia-dini-jenjang-pendidikan-dasar-dan-jenjang-pendidikan-menengah/?utm_source
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.

- Machmudah, Machmudah, et al. "Pelatihan & Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Literasi Sosial Budaya Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara* 3.2 (2022): 520-526.
- Nugraha, F., & Rukiyah, R. (2022). Analisis Kemampuan Keterlambatan Berbicara Pada Anak Usia (3-4) Tahun di Kelurahan Bukit Lama Palembang. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(2), 171–182.
- Nugroho, T., & Wijaya, A. (2025). Penerapan Teknik Role Play untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–8.
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Prameswari, A., Pratiwi, E., & Latif, M. A. (2024). Analisis Kemampuan Berbahasa Indonesia Pada Anak Usia 4- 5 Tahun Melalui Dongeng Ke ' Lesap. 1(August), 103–111.
- Ramandha, G. K., Setyaningsih, W., & Muryanti, M. (2025). Hubungan Dukungan Orangtua dengan Kemampuan Pragmatik pada anak autisme Spectrum Disorders di SLB Surakarta. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 2982–2992.
- Ramdayany, N. E. (2020). Penerapan storytelling dengan media visual untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak tk pertiwi kelompok b desa baruka kecamatan bungin kabupaten enrekang. *Al-athfal: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 51–66.
- Riad, R., Allodi, M. W., Siljehag, E., & Bölte, S. (2023). Language skills and well-being in early childhood education and care: A cross-sectional exploration in a Swedish context. *Frontiers in Education*, 8, 963180.
- Šakotić, N., Vučković, D., & Todorović, K. (2024). Demographics of communication skills of preschool children (4-5 year old). *Research in Education and Rehabilitation*, 7(1), 14–30.
- Salsabila, A. F., Widiastuti, K., Pratama, M. Y., Yoziana, M., Utama, R. D., & Shadiqi, M. A. (2025). Parental perceptions and experiences of traditional massage practitioners as an alternative treatment: a qualitative study. *Midwifery And Complementary Care*, 4(1), 11–22.
- Vianita, I. L. (2024). Effectiveness of Playing Picture Cards on Language Development in Preschool Children (4-5 Years). *Health Frontiers: Multidisciplinary Journal for Health Professionals*, 2(2), 9–16.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wahyuni, D., Sartika, I. D., & Novianti, R. (2022). Standar alat bermain dan kualitas satuan PAUD. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 106–119.
- Weisleder, A., & Fernald, A. (2013). Talking to children matters: Early language experience strengthens processing and builds vocabulary. *Psychological Science*, 24(11), 2143–2152.

-
- Ws, N. N., Prima, E., & Lestari, P. I. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B di TK Astiti Dharma. *JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1(1).
- Yus, A. A., & Saragih, P. C. (2023). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1509–1517.

