



# Peningkatan Kemampuan Berbahasa AUD Melalui Permainan Menabung Kata Bergambar

Yuroatin Nikmah, Ainna Amalia FN

Received: 10 10 2020 / Accepted: 29 10 2020 / Published online: 30 12 2020  
© 20120 Association of Indonesian Islamic Kindergarten Teachers Education Study Program

**Abstrak** kemampuan berbahasa anak usia dini berbanding lurus dengan kemampuan berfikirnya. Karena bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu Hal ini terlihat dari perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan. Guru sebagai pengganti orang tua di sekolah, dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini, dituntut memiliki kemampuan dan kreatifitas yang tinggi. Karena anak usia dini membutuhkan model pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan bernyanyi dan permainan menabung kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi experimental). Dengan desain penelitian one group pretest posttest design. Hasil penelitiannya adalah penerapan permainan menabung kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

**Kata kunci:** Kemampuan Berbahasa AUD, Permainan Bernyanyi, Permainan Menabung Kata Bergambar

**Abstract** Early childhood language skills are directly proportional to their thinking skills. Because language is closely related to the development of individual thinking. This can be seen from the development of language, namely the ability to form understanding, formulate opinions, and draw conclusions. Teachers as a substitute for parents in school, in providing learning to early childhood, are required to have high ability and creativity. Because early childhood requires a learning model that is more varied and fun. This study aims to determine how the effect of singing games and picture word saving games on improving early childhood language skills. The method used in this research is quasi experimental. With the research design one group pretest posttest design. The result of the research is that the application of picture word saving games can improve early childhood language skills.

**Keywords:** AUD Language Skills, Singing Games, Picture Saving Games

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang penting bagi eksistensi sebuah bangsa. Karena menyangkut perbaikan kualitas SDM masyarakatnya. Oleh karenanya, Kualitas SDM berbanding lurus dengan kualitas pendidikan dan stake holder yang bergerak di bidang pendidikan. Pendidikan sendiri merupakan aset penting bagi kemajuan bangsa. Oleh karena itu setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi.

Guru atau pengajar merupakan salah satu stake holder yang memiliki peran penting berhasil tidaknya proses pendidikan. Dalam melaksanakan fungsi dan tugasnya, seorang guru harus memenuhi beberapa persyaratan yang harus dikuasai, diantaranya adalah penguasaan materi pelajaran, penguasaan profesional keguruan dan pendidikan, penguasaan cara-cara menyesuaikan diri dan berkepribadian untuk melaksanakan tugasnya, serta memiliki pribadi yang berkembang dan bersifat dinamis (Arifin, 2013)

Perubahan paradigma pola mengajar guru yang pada mulanya sebagai sumber informasi bagi siswa dan selalu mendominasi kegiatan dalam kelas berubah menuju paradigma yang memosisikan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran dan selalu terjadi interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa dalam kelas (Darmadi, 2015). Kenyataan ini mengharuskan guru untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam memberikan pembelajaran terutama dalam memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Zein, 2016; Nurtanto, 2014).

Tuntutan peningkatan kualitas guru ini berada disemua jenjang, termasuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Undang-undang dinyatakan bahwa; Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan untuk anak usia dini ini dilakukan dalam lembaga pendidikan formal, non formal maupun informal.

Dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini, seorang guru dituntut memiliki kemampuan dan kreatifitas yang tinggi. Sesuai dengan tingkat usianya, anak usia dini membutuhkan model pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan dalam prosesnya (Damanik et al., 2020). Berdasarkan penelitian, ketika anak berumur 3-8 tahun terjadi perkembangan yang pesat pada jaringan otaknya dan mencapai puncaknya ketika anak berumur 18 tahun. Dan setelah itu walaupun dilakukan perbaikan nutrisi tidak akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif. Sehingga periode ini merupakan periode kritis bagi anak, dimana perkembangan yang diperoleh pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga masa dewasa. Sementara masa emas ini hanya datang sekali, sehingga apabila terlewatkan berarti habislah peluangnya (Intarti, 2019).

Selaku pengganti orang tua, pendidik AUD wajib memberikan stimulasi terbaik dalam proses tumbuh kembang mereka. Memenuhi kebutuhan dasar anak, yaitu mengasuh (asuh), memberi kasih sayang (asih) dan selalu menstimulasi (asah) karena AUD memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya (Intarti, 2019). Stimulasi ini membuat neuron-neuron berfungsi secara optimal, yang akan mengembangkan aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa dan lain sebagainya (Khiyarusoleh, 2016; Suryana, 2016). Salah satu aspek yang dikembangkan untuk anak adalah Bahasa. Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain seperti tulisan, ekspresi muka, isyarat, dan bicara (Khotijah, 2016). Menurut Hurlock bicara merupakan salah satu kompetensi menggunakan kata-kata dalam menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Bicara juga sebagai alat komunikasi yang paling efektif untuk berkomunikasi dengan orang lain (Tanfidiyah & Utama, 2019).

Bahasa sangat erat kaitannya dengan perkembangan pikiran individu. Tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan. Kemampuan berbahasa anak usia 6 tahun seperti banyak bertanya, menggunakan bahasa disertai suara yang keras, berbicara sendiri, menirukan kata-kata populer atau yang sering didengarnya, senang menceritakan lelucon atau teka-teki dan mempelajari lima sampai sepuluh kata baru setiap hari, kosa katanya terdiri dari 10.000 sampai 14.000 kata (Isna, 2019). Akan tetapi, perkembangan kemampuan berbahasa anak ini adakalanya mengalami hambatan. Ada yang ringan hambatannya, ada yang perlu penanganan serius (Hartanto et al., 2016). Penyebab munculnya hambatan ini sangatlah bervariasi. Diantaranya disebabkan oleh organ tubuh yang tidak sempurna sejak lahir atau lingkungan yang tidak memberikan stimulasi terhadap perkembangan bahasa anak (Isna, 2019).

Problem ini pun juga terjadi di TK Muslimat Khodijah III Pucung Ngepeh Loceret Nganjuk. Ada beberapa anak yang mengalami gangguan dalam kemampuan berbahasa. Seperti kesulitan bertanya, kesulitan melakukan percakapan dengan orang lain dan kesulitan dalam bernyanyi. Anak juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan keinginan kepada Guru atau teman sehingga cenderung bersikap pasif di dalam kelas. Pada akhirnya mereka kesulitan mengikuti ritme pembelajaran di kelas karena selalu tertinggal dengan teman-temannya. Siswa-siswa semacam ini cenderung gampang panik, gugup dan cemas saat mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga Guru harus memberikan perhatian kepada mereka agar lebih berani menyampaikan maksud yang diinginkan.

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa di TK Muslimat Khodijah tersebut, penulis melakukan penelitian tentang metode permainan bernyanyi dan permainan menabung kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh diterapkannya metode permainan bernyanyi dan permainan menabung kata bergambar terhadap perkembangan kecerdasan linguistik siswa di TK Muslimat KHodijah.

Secara teoritik, permainan bernyanyi ini adalah melantunkan suara dengan nada-nada yang beraturan, biasanya menyanyi diiringi dengan alat musik, baik itu menyanyi secara single atau sendirian maupun menyanyi dalam kelompok. Menyanyi mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Melalui nyanyian dan musik, anak dapat mengekspresikan segala pikiran dan isi hatinya. Menyanyi merupakan bagian dari ungkapan emosi. Bernyanyi bagi anak juga dapat meningkatkan kemampuan refleksi dan kewaspadaan anak, karena aliran oksigen dapat mengalir lebih lancar ke seluruh tubuh anak. Dengan bernyanyi anak juga berolahraga untuk membangun sebagian otot tubuhnya. Saat bernyanyi, hampir sebagian besar otot-otot di sekitar perut (diafragma) akan bekerja dan ini dianggap sebagai latihan yang sangat baik untuk otot tubuh bagian atas. Latihan vokal bagi anak melibatkan latihan pernafasan dan latihan pada otot jantung dan paru-paru.

Bernyanyi juga memiliki manfaat yang sangat baik bagi kesehatan psikis dan psikologis anak. Dengan bernyanyi, maka perasaan anak akan terekspresikan, menjadi lebih lega dan lebih bersemangat lagi. Aktivitas bernyanyi juga mampu membangkitkan semangat dan menurunkan tingkat stres anak melalui kerja sistem endokrin tubuh anak yang berhubungan dengan perasaan merasa nyaman, hangat, dan lebih baik. Menyanyi mampu membuat perasaan lebih baik karena dilepaskannya hormon endorfin keseluruh tubuh saat anak bernyanyi dengan ceria. Selain itu, bernyanyi juga dapat meningkatkan sistem imun (kekebalan) tubuh anak. Dan dapat membantu pengembangan keterampilan berpikir anak.

Sedangkan permainan menabung kata bergambar adalah suatu permainan yang menyimpan atau menyisihkan huruf yang ada gambarnya kemudian merangkainya menjadi sebuah kata yang dapat mendorong, dan memotivasi anak untuk terus belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Manfaat Permainan Menabung Kata Bergambar ini diantaranya adalah dapat mengembangkan aspek bahasa anak secara optimal dengan melihat secara langsung gambar dan bentuk-bentuk yang diperlihatkan guru untuk menyusun sebuah kata lalu mengucapkan secara jelas dan benar sesuai gambar dan hurufnya. Kata-kata yang terdapat dibawah gambar merupakan kata-kata yang mudah berupa beberapa huruf atau suku kata. Permainan ini dapat membantu anak belajar mengenal huruf-huruf dalam belajar membaca.

Tehnik yang digunakan dalam permainan menabung kata bergambar adalah menabung kata bergambar yang digunakan dalam permainan yang dipusatkan untuk membantu anak-anak dalam mencari bunyi awal sebuah kata dan menghubungkannya pada suatu huruf. Kemudian memilih kata-kata yang dimulai dengan bunyi konsonan tunggal, seperti "baca" atau "baju", bukan konsonan rangkap seperti "blok" atau brokat.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi experimental). Yaitu eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok, yang dipilih secara random. Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui tingkat kemampuan berbahasa subjek sebelum diberikan permainan menabung kata bergambar dengan menggunakan mind mapping. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya subjek penelitian tersebut diterapkan permainan menabung kata bergambar. Setelah selesai diterapkan permainan menabung kata bergambar, selanjutnya anak diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui efektivitas permainan kartu kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak.

Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

PRETEST	TREATMENT	POSTTEST
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : tes awal (pre test)

O2 : tes akhir (post test)

X : Perlakuan (penerapan permainan menabung kata bergambar)

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Muslimat Khadijah III Pucung Desa Ngepeh Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2016/2017. Sedangkan sampelnya adalah semua populasi yaitu seluruh siswa di TK Muslimat Khadijah III Pucung Desa Ngepeh kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 20 anak. Untuk instrument penelitiannya menggunakan: (1) lembar observasi yang berisi tentang catatan yang menggambarkan keterlaksanaan penerapan metode bercerita dengan gambar seri selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi di sini berupa lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa; (2) dokumentasi; yang berupa foto-foto kegiatan yang menggambarkan situasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan melihat secara detail peristiwa-peristiwa penting selama pelaksanaan pembelajaran; (3) wawancara terhadap guru dan kepala sekolah terkait dengan aktivitas pembelajaran, bagaimana sikap dan tanggapan mereka selama proses pembelajaran pada metode bercerita sebelum dan sesudah menggunakan gambar seri.

Untuk menganalisis data hasil pengamatan peningkatan kemampuan berbahasa anak antara sebelum dan sesudah diberi penerapan permainan menabung kata bergambar. Untuk mengetahui apakah semua variabel independen secara bersama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen untuk sampel independen (tidak berkorelasi) dengan jenis data interval, uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-test yaitu :

t-hitung=

$$\frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pre-test dengan post-test

= Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyaknya subyek

Untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis, dengan berkonsultasi pada pedoman ttabel dengan taraf signifikan 1% atau 5% yaitu sebagai berikut:

1. Null Hypothesis (Ha) :

Jika ada perbedaan sebelum dan sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Muslimat Khadijah III Pucung Desa Ngepeh Kec.Loceret Kab. Nganjuk, maka hipotesis diterima jika thitung > ttabel.

2. Alternative Hypothesis (Ho) :

Jika tidak ada perbedaan antara penerapan permainan menabung kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Muslimat Khadijah III Pucung Desa Ngepeh Loceret Nganjuk, maka hipotesis ditolak jika thitung < ttabel.

### Hasil Penelitian dan Analisis

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan pedoman pada prosedur penelitian di Taman-Kanak-kanak yang ditetapkan oleh Direktorat Pembinaan TK dan SD, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan Nasional RI yaitu sebagai berikut :

1. Anak Belum Berkembang (BB), diberi nilai ( 1 ).
2. Anak Mulai Berkembang (MB), diberi nilai ( 2 ).
3. Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), diberi nilai ( 3 ).
4. Anak Berkembang Sangat Baik (BSB), diberi nilai ( 4 ).

Dari hasil observasi yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian, peneliti telah mendapatkan data yang diperlukan yaitu berupa data yang berhubungan langsung dengan variabel penelitian, baik variabel bebas atau terikat.

Berdasarkan data nilai rata-rata Permainan bernyanyi terhadap peningkatan kecerdasan linguistic adalah :

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum x}{N} : 3 \\ &= \frac{154}{60} : 3 \\ &= 20 : 3 \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar adalah 2,5. Artinya bahwa nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar pada anak usia dini di TK Muslimat Khadijah III Pucung Desa Ngepeh Loceret Nganjuk adalah pada taraf Mulai Berkembang (MB). Selanjutnya hasil dari nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar diolah menjadi bentuk prosentase, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Mengenal Huruf Vocal dan Konsonan

Klasifikasi	Jumlah	Prosentase %
Anak Belum Berkembang (BB)	12 anak	60 %
Anak Mulai Berkembang (MB)	6 anak	30 %
Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2 anak	10%

Tabel 2. Merangkai empat huruf menjadi satu kata yang sesuai dengan gambar yang ada pada kartu bergambar

Klasifikasi	Jumlah	Prosentase %
Anak Belum Berkembang (BB)	2 anak	10 %
Anak Mulai Berkembang (MB)	16 anak	80 %
Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2 anak	10%

Tabel 3. Mencari huruf depan yang sama

Klasifikasi	Jumlah	Prosentase %
Anak Belum Berkembang (BB)	6 anak	30 %
Anak Mulai Berkembang (MB)	9 anak	45 %
Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 anak	25 %

2. Berdasarkan data nilai rata-rata permainan menabung kata bergambar terhadap peningkatan kecerdasan linguistic adalah:

$$\begin{aligned} \bar{Y} &= \frac{\sum Y}{N} : 3 \\ &= \frac{169}{3} : 3 \\ &= 20 : 3 \\ &= 2,81 \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini dengan melakukan penerapan permainan menabung kata bergambar adalah 2,81. Artinya bahwa nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar pada subjek adalah pada taraf Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya data hasil dari nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar diolah dalam bentuk prosentase, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru

Klasifikasi	Jumlah	Prosentase %
Anak Mulai Berkembang (MB)	12 anak	60 %
Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6 anak	30 %
Anak Berkembang Sangat Baik (BSB)	2 anak	10 %

Tabel 5. **Mau mengungkapkan apa yang ada dipikirkannya**

Klasifikasi	Jumlah	Prosentase %
Anak Mulai Berkembang (MB)	2 anak	10 %
Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	16 anak	80 %
Anak Berkembang Sangat Baik (BSB)	2 anak	10 %

Tabel 6. Bisa membaca kata bergambar yang ditunjukkan oleh guru

Klasifikasi	Jumlah	Prosentase %
Anak Mulai Berkembang (MB)	6 anak	30 %
Anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9 anak	45 %
Anak Berkembang Sangat Baik (BSB)	5 anak	25 %

### Pembahasan

Selanjutnya Berdasarkan data hasil kemampuan berbahasa anak usia dini, penerapan permainan bernyanyi diperoleh nilai rata-rata yaitu 2,5. Artinya bahwa nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini yang menjadi subjek, sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar pada subjek adalah berada pada taraf Mulai Berkembang (MB). Jika didistribusikan ke dalam bentuk prosentase maka diperoleh hasil nilai yaitu 33,5% anak yang belum berkembang, 51,7% anak yang mulai berkembang, dan hanya 15% anak yang berkembang sesuai harapan. Artinya bahwa belum ada peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini pada penerapan permainan bernyanyi.

Sedangkan berdasarkan hasil analisis data penerapan permainan menabung kata bergambar terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini, diperoleh nilai rata-rata 2,81. Artinya bahwa nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak usia dini sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar pada subjek adalah pada taraf Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Jika didistribusikan ke dalam bentuk prosentase maka diperoleh hasil nilai yaitu 33,5% anak yang mulai berkembang, 51,7% anak yang sudah berkembang sesuai harapan, dan 15% anak yang sudah berkembang sangat baik. Artinya bahwa sudah ada peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini pada penerapan permainan menabung kata bergambar.

Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t didapatkan nilai 61. Dengan membandingkan nilai perolehan t-hitung = 61 dan nilai t-tabel = 2,09 ternyata thitung > ttabel (61 > 2,09). Maka dapat dikatakan bahwa Hipotesis alternatif (Ha) disetujui/diterima. Berarti memang benar bahwa ada perbedaan antara permainan bernyanyi dan penerapan permainan menabung kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa pada subjek. Dengan demikian peneliti mempunyai interpretasi bahwa : penerapan permainan menabung kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

### Simpulan dan Saran

Kemampuan kemampuan berbahasa subjek sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar masih belum berkembang. Nilai kemampuan berbahasa anak usia dini sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar adalah 33,5% anak yang belum berkembang, 51,7% anak yang mulai berkembang, dan hanya 15% anak yang berkembang sesuai harapan. Artinya bahwa belum ada peningkatan kemampuan berbahasa subjek sebelum penerapan permainan menabung kata bergambar. Akan tetapi sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar, kemampuan kemampuan berbahasa subjek mengalami peningkatan. Nilai kemampuan berbahasa anak usia dini adalah 33,5% anak yang mulai berkembang, 51,7% anak yang sudah berkembang sesuai harapan, dan 15% anak yang berkembang sangat baik. Artinya bahwa sudah ada

peningkatan kemampuan berbahasa subjek sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilaksanakan dengan menggunakan rumus uji-t didapatkan nilai 61. Dengan membandingkan nilai perolehan thitung = 61 dan nilai ttabel = 2,09 ternyata thitung > ttabel (61 > 2,09). Maka dapat dikatakan bahwa Hipotesis alternatif (Ha) disetujui/diterima. Berarti memang benar bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan permainan menabung kata bergambar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa subjek. Dengan demikian peneliti mempunyai interpretasi bahwa : penerapan permainan menabung kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

#### Daftar Rujukan

- Arifin, Z. (2013). Menjadi Guru Profesional (Isu Dan Tantangan Masa Depan). *Edutech, Tahun 12*,(Pendidikan). file:///C:/Users/A S U S/Downloads/3225-5912-1-SM.pdf
- Damanik, S., Zuhdi, M., & Herlina, H. (2020). Model Evaluasi Pembelajaran AUD Berbasis Daring di RA Nurun Namirah Medan Marelan (Studi Kasus Selama Masa Pandemi Covid-19). *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*.
- Hartanto, F., Selina, H., H, Z., & Fitra, S. (2016). Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun. *Sari Pediatri*. <https://doi.org/10.14238/sp12.6.2011.386-90>
- Intarti, W. D. (2019). Pengaruh KIE terhadap Tingkat Pengetahuan Guru PAUD tentang Stimulasi Kecerdasan Otak Anak Usia Dini. *Jurnal Kebidanan Harapan Ibu Pekalongan*. <https://doi.org/10.37402/jurbidhip.vol6.iss2.56>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Wardah*.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Dialektika Jurusan PGSD*.
- Khotijah. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Elementary*.
- Nurtanto, M. (2014). Mengembangkan Kompetensi Profesionalisme Guru Dalam Menyiapkan Pembelajaran Yang Bermutu. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN*.
- Suryana, D. (2016). PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak. *Kencana*.
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age*.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Journal UIN- Alauddin*.