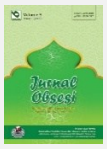
ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1996-2002

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi



Implementasi 3 Unsur Jenis Main dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di PAUDQu Daaarul Ishlah-Jambe

Dwi Rahayu Retnoningsih [a]✉, **Angger Prima Widhiasih** [b], **Evy Fitria** [c]
[a b c] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

Abstrak

Di era teknologi modern, penggunaan gawai telah mengubah cara anak-anak usia PAUD berkomunikasi satu sama lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari proses pembelajaran berbasis tiga elemen main pada anak-anak berusia lima hingga enam tahun. Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan, dan informan adalah satu guru dan dua belas anak. Pengambilan data dilakukan melalui wawancara, observasi selama 3 x 90 menit, dan studi dokumen menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan tiga unsur utama perkembangan bahasa di PaudQu Daarul Ishlah dan bagaimana penerapan tersebut berdampak pada perkembangan bahasa anak-anak berusia 5-6 tahun. PaudQu Daarul Ishlah adalah lembaga pendidikan Al-Qur'an untuk anak usia dini yang menekankan nilai-nilai Islami dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui main konstruktif, main peran, dan main fungsional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dapat menyebutkan ciri-ciri benda secara sederhana saat bermain tiga jenis permainan tersebut. Misalnya, mereka dapat mengatakan bahwa bentuk kacang hijau adalah "bulat". Anak-anak mampu mengucapkan dialog sosial seperti "Ayo makan dulu," "Ibu mau memasak," dan "Ayah berangkat kerja," selama kegiatan main peran.

Kata Kunci: *Anak usia Dini, sensorimotor, main simbolik, konstruktif*

Abstract

In the modern technological era, the use of gadgets has changed the way early childhood education (PAUD) children communicate with each other. The purpose of this study was to examine the learning process based on three elements of play in children aged five to six years. In this study, a qualitative method was used, and the informants were one teacher and twelve children. Data collection was conducted through interviews, 3 x 90 minute observations, and document studies using a qualitative approach. This study aims to determine how the three main elements of language development are implemented at PaudQu Daarul Ishlah and how this implementation impacts the language development of children aged 5-6 years. PaudQu Daarul Ishlah is an Al-Qur'an education institution for early childhood that emphasizes Islamic values by using a play-based approach to enhance children's language development through constructive play, role-play, and functional play. The results showed that children can simply name the characteristics of objects when playing these three types of games. For example, they can say that the shape of a mung bean is "round." Children are able to use social dialogue such as "Let's eat first," "Mom is going to cook," and "Dad is going to work" during role-play activities.

Keywords: *Early childhood, sensorimotor, symbolic play, constructive*

Copyright (c) Dwi Rahayu Retnoningsih, et al..
✉ Corresponding author:
E-mail address : dretnoningsih@umt.ac.id (Tangerang, Indonesia)
Received 8 May 2026, Accepted 26 May 2026, Published 13 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

Pendahuluan

Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting untuk literasi dan kemampuan berkomunikasi sepanjang hidup. Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yang menetapkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) untuk anak-anak berusia 5-6 tahun, menyatakan bahwa perkembangan bahasa yang signifikan mencakup kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan, menjawab pertanyaan yang sulit, memiliki perbendaharaan kata, dan memahami simbol untuk membaca, menulis, dan berhitung. Diharapkan anak-anak juga dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang lengkap, yang merupakan contoh kematangan linguistik. sesuai dengan kriteria tersebut, Suherman (2016) sebagaimana dikutip dalam (Azzahroh et al., 2021)menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada aspek bahasa adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk dipahami, baik secara pasif maupun aktif, guna berkomunikasi secara efektif. Hal ini diperkuat oleh pandangan Elizabeth Hurlock yang menekankan bahwa keterampilan berbahasa pada anak harus didukung dengan penguasaan kosakata yang sesuai agar anak dapat berinteraksi secara sosial.

Namun, dengan kehadiran era digital, upaya untuk mencapai profil lulusan yang diinginkan kurikulum nasional menghadapi tantangan besar. Anak-anak modern dibesarkan dengan komputer, internet, ponsel, dan tablet menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka (Saputra & Fatkhurohman, 2023). Penggunaan gawai yang berlebihan, yang sering kali berlangsung lebih dari dua jam setiap hari bahkan hingga malam hari, berdampak negatif pada cara anak berkomunikasi (Fitri et al., 2022)Hal ini dapat mengurangi interaksi langsung, meningkatkan isolasi sosial, serta mengubah pola bicara menjadi lebih singkat dan kurang ekspresif(Rahayu, 2019). Padahal, bahasa merupakan instrumen utama dalam mengekspresikan pikiran, pengetahuan, dan emosi guna membangun hubungan interpersonal yang harmonis(Alawiyah, 2023; Ulandari et al., 2018; Yunanto et al., 2021). Oleh karena itu, implementasi unsur main dalam pembelajaran di sekolah menjadi krusial untuk menyeimbangkan paparan digital tersebut dengan interaksi sosial yang nyata.

Selama bertahun-tahun, penelitian tentang pemerolehan bahasa telah dilakukan secara menyeluruh. Namun, ada perbedaan mendasar antara penelitian saat ini dan penelitian sebelumnya, terutama dalam hal metode yang digunakan. Penelitian sebelumnya oleh (Amirudin & Sumiati, 2022)mengenai peran pendidikan orang tua memiliki persamaan dalam pengembangan bahasa dan penggunaan jenis penelitian kualitatif, namun fokusnya lebih spesifik pada tindakan orang tua dalam membangun komunikasi. Demikian pula penelitian (Mutiara & Delrefi, 2021)di Bengkulu yang berupaya mengembangkan bahasa melalui kegiatan sensorimotor, namun hanya berfokus pada persepsi guru terhadap puzzle. Sementara itu, penelitian (Riadoh & Larasati, 2024)menggunakan media flash card melalui tinjauan literatur untuk mengungkap potensi visual, dan penelitian (Hewi, 2020)di Konawe Selatan menggunakan media 'Dadu Literasi' dengan metode purposive sampling.

Saat melakukan observasi di PAUDQu Daarul Ishlah Kecamatan Jambe, kami menemukan kesenjangan penelitian (analisis gap). Pengamatan menunjukkan bahwa beberapa anak mengalami keterlambatan bahasa dan membutuhkan bantuan dan instruksi tambahan untuk melakukan aktivitas kelas. Ini menunjukkan bahwa metode harus diperbaiki dengan berkonsentrasi pada lebih dari satu aspek. Ini harus mengintegrasikan main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan secara terstruktur. Penelitian ini memilih metode kualitatif deskriptif yang lebih holistik daripada banyak penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan cerita atau dongeng. Dibutuhkan inovasi dalam kegiatan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Piaget, 1952). Sebagai solusi efektif untuk mengatasi dampak digital dan kesenjangan tersebut, penelitian ini menerapkan tiga unsur jenis main. Pertama, main sensorimotor (fungsional) yang melibatkan panca indera dan koordinasi otot (Yulianto, 2025). Kedua, main peran atau simbolik yang menurut Vygotsky dan Erikson memungkinkan anak belajar mengambil sudut pandang orang lain dan meningkatkan kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat(Inten, 2017; Utami et al., 2021). Ketiga, main pembangunan atau konstruktif yang mempresentasikan ide anak melalui media cair maupun padat seperti balok dan pasir (Halisah & Muthohar, 2024). Sesuai dengan Teori Generatif Bahasa Noam Chomsky (2019), metode ini merangsang mekanisme bawaan anak untuk membentuk aturan bahasa secara alami melalui interaksi bermain yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan (Wahyuni et al., 2026). Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada strategi integratif tiga komponen utama untuk mencapai standar kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun, berdasarkan tinjauan STPPA dan analisis perbandingan literatur terbaru. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana penerapan metode ini dapat memaksimalkan kemampuan bahasa anak-anak di PAUDQu Daarul Ishlah. Ini dilakukan agar anak-anak memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan baik di berbagai konteks sosial di masa depan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

Metodologi

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi/data sebagaimana adanya bukan sebagaimana seharusnya, dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2024). Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dalam penelitian ini. Mereka mendeskripsikannya secara menyeluruh dengan melihat fenomena, peristiwa, sikap, dan pemikiran individu dan kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian baru-baru ini yang menunjukkan bahwa pendekatan kualitatif sangat efektif untuk menyelidiki tren pembelajaran berbasis bermain di lembaga PAUD. Ini memungkinkan untuk mengidentifikasi perkembangan bahasa secara kontekstual dan menyenangkan (Dilla & Jayadinata, 2026). Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan berbahasa (ekspresi) melalui implementasi tiga jenis unsur main (sensorimotor, peran, dan konstruktif) di PAUDQu Daarul Ishlah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan studi kasus (*case study*). Menurut Septiana et al. (2024), studi kasus dalam pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi suatu kasus secara mendalam dengan pengumpulan data yang rinci dan melibatkan berbagai sumber informasi. Peneliti memilih metode ini untuk mendapatkan data nyata, berupa informasi fakta atau kenyataan, dari dua belas guru di usia lima hingga enam tahun. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan kesimpulan tentang penerapan dan pengaruh tiga komponen utama dalam perkembangan bahasa. Penelitian ini dilakukan di PAUDQu Daarul Ishlah yang terletak di Kecamatan Jambe, Kabupaten Tangerang. karena empat anak berusia lima tahun tidak mengalami perkembangan bahasa yang sesuai dengan usia mereka. Untuk menggali data secara mendalam, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting. Penelitian ini melibatkan guru PAUDQu Daarul Ishlah dan 12 siswa berusia antara 5 dan 6 tahun. Karakteristik umum mengenai subjek penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Peneliti memilih informan dan subjek ini untuk memperoleh data yang akurat mengenai perkembangan bahasa anak.

Tabel 1. Profil Subjek Penelitian

Karakteristik Subjek	Keterangan
Usia Kelompok bermain	Usia 5 - 6 tahun
Jumlah Anak Laki-Laki	5 anak
Jumlah Anak Perempuan	7 anak
Total Anak	12 Anak

Peneliti menggunakan metode ini untuk mendapatkan data yang diinginkan sehingga data dapat dipercaya dan berfungsi sebagai bukti selama penelitian.Untuk mengumpulkan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi digunakan. Pedoman observasi indikator perkembangan bahasa berdasarkan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) adalah alat yang digunakan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam durasi 120 menit yang mencakup tahap pembukaan, inti, dan penutup.

Tabel 2. Instrumen Obeservasi Berdasarkan STPPA dalam perkembangan bahasa

No	Indikator Bahasa	BB	MB	BSH	BSB
1	Mendengarkan penjelasan guru			✓	
2	Memahami intruksi sederhana			✓	
3	Menyebutkan nama benda di rumah				✓
4	Menjawab pertanyaan sederhana				✓
5	Mengungkapkan bahasa saat bermain peran saat bermain				✓
6	Mengucapkan kalimat sederhana (2-4 kata)				✓
7	Menceritakan kegiatan hasil main				✓

Pada tahap inti, peneliti mengamati penggunaan alat dan bahan spesifik seperti biji-bijian (kacang hijau, jagung, beras merah) untuk main sensorimotor, alat peran untuk main simbolik, serta balok dan lego untuk main konstruktif. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan capaian anak pada kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), hingga Berkembang Sangat Baik (BSB).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

Hasil dan Pembahasan

Implementasi tiga unsur jenis main di PAUDQu Daarul Ishlah dilaksanakan secara terstruktur melalui skenario pembelajaran yang dimulai dengan kegiatan pembukaan, inti, hingga penutup dengan total durasi 3 kali pertemuan dengan satu kali pertemuan dilakukan selama 90 menit. Pada kegiatan inti, guru menyiapkan alat main dengan membagi 12 anak kelompok B menjadi 4 kelompok kecil dengan fokus pada penggunaan media konkret berupa biji-bijian, alat peran, pasir, serta balok dan lego dalam tema lingkungan subtema rumah. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa pada kegiatan main sensorimotor, anak mampu secara aktif mengeksplorasi tekstur dan bentuk media. Hal ini teridentifikasi saat subjek penelitian anak AL,MC,AD,MF guru bertanya AL pegang apa itu AL menjawab " ini kacang hijau bu aku pernah makan ini" ibu guru bertanya"kacang hijau bentuk apa AL" dan AL menjawab " bulat bu" anak mampu menjawab pertanyaan guru mengenai bentuk kacang hijau dengan jawaban yang tepat, yakni bulat. sebagaimana yang terdokumentasikan pada Gambar 1 saat anak melakukan aktivitas menempel.



Gambar 1. Aktivitas main sensorimotor dengan media biji-bijian untuk stimulasi bahasa reseptif.

Kemampuan pelabelan objek ini menjadi data awal yang menunjukkan stimulasi bahasa reseptif yang baik melalui media alam. Pada kegiatan main peran, terjadi interaksi verbal yang lebih kompleks dan fungsional di antara anak-anak. Peneliti mendokumentasikan dialog spontan seperti "Ayo makan dulu, ibu mau memasak, ayah berangkat kerja," yang menunjukkan bahwa anak mampu mengonstruksi kalimat panjang dan meniru percakapan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Suasana interaksi dialogis dan penggunaan alat peraga dalam bermain peran ini dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi main peran mikro anak mempraktikkan kosa kata kontekstual melalui dialog keluarga.

Sementara itu, pada main pembangunan menggunakan media balok, anak menunjukkan kemajuan dalam menjelaskan ide di balik karyanya secara runtut, ibu guru bertanya " MC lagi membangun bangunan apa?" lalu anak menjawab " aku lagi membangun rumahku bu guru", guru kembali bertanya " fungsi rumah itu untuk apa ya?", anak menjawab "rumah itu tempat aku tinggal bu". Anak tidak hanya menyusun benda secara fisik, tetapi juga mampu mengungkapkan alasan sederhana mengapa mereka membangun bagian

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

tertentu dari rumah tersebut. seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 ketika anak mempresentasikan hasil konstruksinya.



Gambar 3. Hasil karya main pembangunan anak merepresentasikan ide bentuk rumah secara konstruktif.

Catatan perkembangan harian merekam keseluruhan proses ini, yang menunjukkan peningkatan keberanian anak dalam menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali hasil karya mereka. Hasil dari penerapan tiga jenis permainan secara bersamaan di PAUDQu Daarul Ishlah menunjukkan perkembangan bahasa anak yang signifikan. Menurut analisis data, metode konvensional menciptakan ekosistem belajar yang jauh lebih kaya dengan menggabungkan main sensorimotor, main peran, dan main pembangunan. Keberhasilan 11 dari 12 anak yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) menunjukkan bahwa stimulasi yang melibatkan interaksi langsung dengan objek nyata dan bermain peran yang bermakna adalah penting untuk mengoptimalkan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Sinergi Sensorimotor dan Media Alam dalam Stimulasi Bahasa Reseptif

Hasil kelompok B menunjukkan bahwa eksplorasi media biji-bijian (kacang hijau) efektif untuk meningkatkan kemampuan pelabelan objek dan pemahaman konsep bentuk. Aktivitas ini menunjukkan bahwa bahasa reseptif anak tumbuh dengan paling baik ketika mereka berinteraksi langsung dengan benda konkret. Hal ini sejalan dengan pandangan Jean Piaget (Slavin, 2020) mengenai tahap praoperasional, di mana anak usia dini belajar paling baik melalui manipulasi objek nyata untuk membangun pemahaman mental.

Penggunaan media alam sebagai sarana stimulasi bahasa juga didukung oleh teori *The Sensory Education* dari **(Montessori, 2014)** yang menegaskan bahwa panca indra adalah gerbang pertama masuknya informasi ke otak. Anak-anak lebih mudah menyerap kosa kata baru secara kontekstual ketika mereka menyentuh dan melihat tekstur secara langsung. Integrasi media alam ke dalam tema lingkungan penelitian ini menunjukkan bahwa memenuhi kriteria Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) aspek bahasa secara alami dan menyenangkan.

Main Peran sebagai Stimulus Terkuat Struktur Kalimat

Temuan lapangan menunjukkan bahwa kegiatan main peran adalah dorongan utama bagi anak-anak untuk belajar kosa kata baru dengan struktur kalimat yang benar. Ketika dialog kompleks seperti "Ayo makan dulu, ibu mau memasak, ayah berangkat kerja" muncul, ini menunjukkan bahwa main peran mikro berhasil meningkatkan kemampuan sintaksis dan pragmatis anak. Anak tidak hanya meniru, mereka juga mampu membuat kalimat panjang yang berguna. Menurut **(Vygotsky, 1978)**, bermain peran adalah alat pengembangan *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang sangat kuat. Melalui skenario "berpura-pura", anak melampaui perilaku sehari-harinya dan mencoba menggunakan bahasa orang dewasa yang lebih kompleks. Temuan ini menyandingkan hasil penelitian dari (Septiana et al., 2024) yang menyatakan bahwa studi kasus mendalam pada aktivitas bermain dapat mengungkap detail perkembangan kognitif dan bahasa yang tidak terlihat pada tes formal. Hal ini mempertegas pendapat (Wolfgang & Charles H, 2019) bahwa komunikasi interaktif dalam bermain peran adalah fondasi dasar literasi dini dan *self-regulation*.

Main Pembangunan: Representasi Ide dan Kelancaran Berbicara

Subjek penelitian (seperti MC) menunjukkan kemajuan dalam menjelaskan konsep di balik karyanya secara runtut dalam kegiatan main pembangunan dengan balok dan lego. Kemampuan untuk menjelaskan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

fungsi rumah sebagai "tempat tinggal" menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir simbolik dan ekspresif. Sebagaimana dikemukakan oleh **Christie et al. (2015)** *constructive play* merupakan jembatan antara bermain sensorimotor dan bermain simbolik.

Saat anak membangun, mereka menciptakan representasi fisik dari ide mental mereka, yang kemudian menuntut kapasitas bahasa untuk menjelaskan aspek "apa" dan "mengapa" dari karya tersebut. Hal ini memperkuat teori (Hildebrand, 1981) bahwa aktivitas membangun membantu anak mengatur pikiran mereka secara logis, yang kemudian tercermin dalam struktur kalimat ketika mereka mempresentasikan hasil karya mereka. Kesesuaian antara metrik penilaian dengan data yang ada di bidang ini, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 2, membuktikan bahwa efektivitas metode ini telah menjawab rumusan masalah secara eksplisit.

Integrasi Perencanaan dan Pijakan (Scaffolding) Guru

Kesuksesan implementasi ini bergantung pada kombinasi perencanaan RPPH yang matang dengan eksekusi di lapangan yang memberikan "pijakan bermain" yang tepat. Menurut teori Sugiyono (2024), observasi mendalam menunjukkan bahwa meningkatkan keberanian anak untuk bercerita sangat penting ketika guru membantu dan memberikan pertanyaan pemantik saat anak bereksplorasi. Perintah yang tepat memungkinkan anak merasa aman untuk mencoba kosa kata baru tanpa takut salah, yang menghasilkan respons yang lebih aktif dan dinamis terhadap instruksi guru.

Simpulan

Pelaksanaan implementasi tiga unsur jenis main dengan tema lingkungan (subtema rumah) dilakukan melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Guru mengawali dengan penjelasan materi tentang rumah, dilanjutkan dengan aturan bermain agar kegiatan berjalan tertib. Anak-anak kemudian terlibat dalam berbagai aktivitas seperti bermain balok, bermain pasir, dan bermain peran (keluarga). Melalui kegiatan tersebut, anak mampu mengembangkan kemampuan bahasa, seperti mengenal kosakata, menjawab pertanyaan, serta berdialog dengan teman menggunakan kalimat yang lebih panjang. Guru juga berperan aktif mengamati dan mencatat perkembangan bahasa anak selama proses bermain. Dengan demikian, kegiatan bermain ini efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini secara alami dan kontekstual.

Daftar Pustaka

Alawiyah, T. (2023*). Pembelajaran bahasa anak usia dini berbasis kurikulum merdeka: Studi kasus kelas B di TK Bat*ik PPBI Yogyakarta [Thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga]. http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/59563

Amirudin, & Sumiati. (2022). Peran pendidikan orang tua terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Ha*dlonah: Jurnal Pendidikan Dan Pengasuhan Anak,* 111–126. https://jurnal.uibbc.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/774

Azzahroh, P., Sari, R. J., & Lubis, R. (2021). Analisis perkembangan bahasa pada anak usia dini di wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang tahun 2020. Journ*al for Quality in Women's Health, 4(1*). https://doi.org/10.30994/jqwh.v4i1.104

Christie, J., Johnsen, E. P., & Peck, J. (2015). The role of play in e*arly childhood development. HarperCollins https://doi.org/10.1080/19415257.2014.990579*

Dilla, M. R., & Jayadinata, A. K. (2026). Perkembangan bahasa anak usia dini: Analisis tren penelitian melalui systematic literature review (2020–2025). P*endas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 1*1.* https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43669

Fitri, N., Kamsir, R. Z., Hasan, A., Hasibuan, H., Mirdad, J., & Afriwe, A. (2022). Pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD. A*ulad: Journal on Early Childhood*, *5*(1), 1–8. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.282

Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. A*ulad: Journal on Early Childhood*, *7*(3), 839–849. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797

Hewi, L. (2020). *Pengembangan literasi anak melalui permainan dadu literas*i. IAIN Kendari. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.7238

Hildebrand, V. (1981). Introduct*ion to early childhood education. Macmillan https://doi.org/10.1177/027112148100100101*

Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. Medi*ator: Jurnal Komunikasi, 10(*1). https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712

Montessori, M. (2014). *The Montessori method (Terjemahan)*. Pustaka Pelajar.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8427

Mutiara, P. F. A., & Delrefi, D. (2021). Persepsi guru tentang permainan puzzle terhadap kemampuan bermain sensorimotor anak di TK Shandy Putra Telkom Bengkulu. R*esearch in Early Childhood Education and Parenting*, *2*(2). https://doi.org/10.17509/recep.v2i2.30697

Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. Al-F*athiujin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 2(2*). https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423

Riadoh, R., & Larasati, L. (2024). Penggunaan media flash card dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. M*orfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *2*(4), 167–180. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.815

Saputra, W. A. I. F., & Fatkhurohman, I. (2023). Inovasi digital untuk membangun keterampilan bahasa pada anak usia dini. Am*erta: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora.* https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/amerta/article/view/219

Septiana, N. N., Khoiriyah, Z., & Shaleh. (2024). METODE PENELITIAN STUDI KASUS DALAM PENDEKATAN KUALITATIF. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5181

Slavin, R. E. (2020). *Educational Psychology: Theory and Practice (13th ed.)*. Pearson. **https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/educational-psychology-theory-and-practice/P200000013008/9780135371930**

Sugiyono. (2024). Metode *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657*

Ulandari, V., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengklasifikasi Melalui Bermain Kontruktif Sifat Padat. *Jurnal Ilmiah Potensia*. https://doi.org/10.33369/jip.3.2.127-132

Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2021). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *The Soedirman Journal of Nursing*. https://repository.poltekkes-smg.ac.id/index.php?p=show_detail&id=14656&keywords=

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wahyuni, T., Yuwantika, D., & Fatmawati. (2026). Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia Dini dalam Perspektif Psikolinguistik dan Implikasinya bagi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *3*(6). https://doi.org/10.5281/zenodo.18254184

Wolfgang, & Charles H. (2019). *School for Young Children: Developmentally Appropriate Practices. New York: Routledge.* Routledge. https://lccn.loc.gov/91021427

Yulianto, E. (2025). Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik pada Anak Usia Dini. *Jurnal Cerlang PG PAUD*. https://doi.org/10.37640/jcpaud.v2i1.2348

Yunanto, A. A., Prayogi, Y. R., Akbar, Z. F., Herumurti, D., & Rochimah, S. (2021). *Penerapan Unsur Permainan pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris. https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/3242*