



Peran Permainan Interaktif dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Nurul Fadilah^{1*}, Syamsiah Depalina²

¹⁻²Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Indonesia
Email : nurulfadilahsiregar59@gmail.com, syamsiahdepalina@stain-madina.ac.id

Korespondensi penulis : nurulfadilahsiregar59@gmail.com

Abstract: *This study aims to examine the role of interactive play in early childhood language development in Sipolu-polu Village, Panyabungan District. Interactive games are a fun and educational approach that supports children's language skills, particularly vocabulary acquisition, sentence structure, storytelling ability, and two-way communication. This research employed a qualitative descriptive method using observation, interviews, and documentation techniques. The subjects were children aged 4–6 years involved in interactive play activities within non-formal education settings and their home environments. The findings show that interactive games, such as role-playing, picture puzzles, and educational digital games, have a positive impact on children's language development. Children became more verbally active, followed instructions better, and could express ideas and stories in a more structured manner. Therefore, interactive games are proven to play a significant role as an effective learning medium in developing early childhood language skills in the community of Sipolu-polu Village.*

Keywords: *Early Childhood, Interactive Play, Language Development, Panyabungan, Sipolu-Polu.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran permainan interaktif dalam pengembangan bahasa anak usia dini di Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan. Permainan interaktif merupakan salah satu pendekatan yang menyenangkan dan edukatif dalam mendukung kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam hal kosakata, struktur kalimat, kemampuan bercerita, serta kemampuan berkomunikasi dua arah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4–6 tahun yang terlibat dalam kegiatan bermain interaktif di lingkungan pendidikan nonformal dan keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan interaktif, seperti permainan peran, teka-teki bergambar, dan permainan digital edukatif, memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak. Anak-anak menjadi lebih aktif berbicara, memahami perintah dengan baik, serta mampu menyampaikan ide dan cerita dengan lebih terstruktur. Dengan demikian, permainan interaktif terbukti berperan penting sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam pengembangan bahasa anak usia dini di lingkungan masyarakat Kelurahan Sipolu-polu.

Kata Kunci: Permainan Interaktif, Pengembangan Bahasa, Anak Usia Dini, Sipolu-Polu, Panyabungan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini. Bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana anak untuk mengekspresikan diri, memahami lingkungan, serta menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Pada masa usia dini, yakni rentang usia 0 hingga 6 tahun, otak anak berkembang sangat pesat dan sangat responsif terhadap stimulasi yang diberikan dari lingkungan sekitarnya, termasuk stimulasi yang mendukung kemampuan berbahasa. Oleh karena itu, memberikan rangsangan yang tepat dalam bentuk kegiatan bermain yang menyenangkan dan edukatif menjadi suatu kebutuhan yang mendasar (Suci, 2021).

Dalam konteks ini, permainan interaktif menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini. Permainan interaktif merupakan bentuk kegiatan bermain yang melibatkan respon aktif anak baik secara verbal maupun nonverbal. Permainan jenis ini biasanya bersifat partisipatif, mengundang komunikasi dua arah, mendorong anak untuk merespons secara spontan, serta melatih mereka dalam mengenal kata, memahami makna, membangun kalimat, hingga bercerita. Bentuk permainan interaktif pun beragam, mulai dari permainan peran, boneka tangan, permainan kartu bergambar, hingga permainan digital berbasis aplikasi (Khoilullah & dkk, 2020).

Pentingnya peran permainan interaktif dalam pengembangan bahasa anak juga didukung oleh teori-teori perkembangan anak, seperti teori Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial berperan besar dalam perkembangan kognitif dan bahasa anak. Dalam permainan interaktif, anak-anak tidak hanya bermain sendiri, melainkan juga berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, maupun media digital yang dirancang secara edukatif. Interaksi inilah yang menjadi landasan utama anak belajar menyimak, berbicara, dan memahami simbol-simbol bahasa dalam konteks yang nyata dan menyenangkan (Evi, 2024).

Namun, dalam kenyataan di lapangan, khususnya di daerah-daerah seperti Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan, pemanfaatan permainan interaktif dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini masih belum optimal. Beberapa lembaga pendidikan anak usia dini dan lingkungan keluarga belum sepenuhnya menyadari pentingnya integrasi permainan dalam proses pengembangan bahasa anak. Anak-anak cenderung lebih banyak menerima pola pembelajaran satu arah, yang mengandalkan hafalan dan instruksi, tanpa banyak melibatkan aktivitas bermain yang interaktif dan komunikatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menggali lebih dalam mengenai peran permainan interaktif dalam mendukung pengembangan bahasa anak usia dini di Kelurahan Sipolu-polu. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis permainan interaktif yang digunakan, bagaimana pelaksanaannya dalam konteks pendidikan dan keluarga, serta sejauh mana permainan tersebut mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa bagi anak usia dini, baik dalam konteks

formal maupun nonformal, khususnya di wilayah-wilayah dengan sumber daya yang terbatas (Riana, 2025).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai peran permainan interaktif dalam pengembangan bahasa anak usia dini di Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali fenomena secara alami, kontekstual, dan mendalam berdasarkan pengalaman subjek dalam situasi sehari-hari. Fokus utama penelitian ini adalah memahami proses, makna, serta dampak dari penggunaan permainan interaktif terhadap kemampuan bahasa anak usia dini (I, 2020).

a. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih secara purposif karena memiliki karakteristik lingkungan sosial yang masih mempertahankan pola asuh tradisional namun mulai mengenal media pembelajaran modern, sehingga menarik untuk dikaji dalam konteks permainan interaktif. Penelitian dilakukan selama bulan Mei hingga Juni 2025.

b. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini yang berusia 4 hingga 6 tahun, yang terlibat dalam kegiatan bermain interaktif, baik di lingkungan keluarga maupun lembaga PAUD. Selain itu, informan pendukung dalam penelitian ini mencakup guru PAUD, orang tua, dan pendamping anak yang secara langsung berinteraksi dengan anak dalam kegiatan bermain. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni memilih informan yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Umrati & Wijaya, 2020).

c. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

a) Observasi partisipatif

Peneliti mengamati secara langsung aktivitas bermain anak, baik di rumah maupun di sekolah. Observasi difokuskan pada bentuk permainan yang

digunakan, frekuensi keterlibatan anak, serta respon verbal anak selama dan setelah bermain.

b) Wawancara mendalam (*In-depth Interview*)

Wawancara dilakukan kepada guru PAUD dan orang tua untuk mengetahui pandangan mereka tentang pentingnya permainan interaktif, serta sejauh mana permainan tersebut berpengaruh terhadap kemampuan bahasa anak.

c) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto-foto kegiatan bermain, media permainan yang digunakan, serta catatan perkembangan anak dari lembaga PAUD (Salim & Haidir, 2019).

d. Instrumen penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, dibantu dengan pedoman observasi dan panduan wawancara yang telah disusun sebelumnya. Instrumen ini berfungsi untuk memastikan fokus data yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan penelitian, seperti indikator perkembangan bahasa (kosakata, struktur kalimat, kemampuan berbicara, dan mendengarkan), serta jenis permainan interaktif yang digunakan (Albi & Setiawan, 2018).

e. Teknik analisis data

Analisis data dilakukan secara kualitatif interaktif, yang melibatkan tiga tahapan utama menurut Miles dan Huberman, yaitu:

- a) Reduksi data: Menyaring data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengambil informasi yang relevan.
- b) Penyajian data: Menyusun data dalam bentuk deskriptif naratif agar mudah dipahami, seperti dalam bentuk tabel kategori atau uraian kegiatan bermain.
- c) Penarikan kesimpulan dan verifikasi: Menyimpulkan hasil berdasarkan pola-pola temuan, serta memverifikasi ulang dengan subjek untuk memastikan keabsahan data (Sandu & Sodik, 2015).

f. Uji keabsahan data

Untuk menjamin validitas data, dilakukan teknik triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta membandingkan informasi dari berbagai subjek (anak, guru, orang tua). Selain itu, peneliti juga melakukan member check, yaitu mengonfirmasi hasil temuan kepada informan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan kenyataan di lapangan (Mamik, 2015).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan, ini menunjukkan bahwa permainan interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan bahasa anak usia dini. Hasil penelitian diperoleh melalui serangkaian observasi, wawancara, dan dokumentasi pada beberapa anak usia 4- 6 tahun yang aktif bermain, baik dalam lingkungan keluarga maupun di lembaga PAUD setempat.

a) Jenis permainan interaktif yang digunakan

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa jenis permainan interaktif yang digunakan secara rutin oleh anak-anak di Kelurahan Sipolu-polu, di antaranya:

- 1) Permainan peran (*Role Play*): Anak-anak bermain peran sebagai dokter, guru, atau penjual. Dalam permainan ini, mereka menggunakan kosakata yang berkaitan dengan profesi dan membentuk dialog sederhana.
- 2) Boneka tangan dan boneka jari: Anak-anak menggunakan boneka untuk bercerita atau menirukan percakapan. Ini membantu mereka mengekspresikan diri dan menyusun kalimat secara spontan.
- 3) Kartu bergambar dan puzzle huruf: Permainan ini melatih anak mengenal nama-nama benda, huruf, dan menyusun kata sederhana.
- 4) Aplikasi edukasi digital (seperti Lingokids atau permainan sejenis offline): Digunakan oleh sebagian kecil keluarga yang memiliki gawai, aplikasi ini membantu anak mempelajari kata baru dalam bahasa Indonesia dan sebagian dalam bahasa Inggris secara menyenangkan.
- 5) Permainan tradisional yang dimodifikasi: Seperti “ulam-ulaman” atau permainan tebak gambar dengan penambahan elemen tanya jawab.

Permainan ini secara langsung mendorong anak untuk berkomunikasi, baik dalam bentuk menyebutkan nama, menjawab pertanyaan, meniru suara, maupun menyampaikan ide.

b) Perkembangan bahasa anak dalam berbagai aspek

Hasil penelitian menunjukkan perkembangan yang nyata dalam beberapa aspek kebahasaan anak:

- 1) Peningkatan kosakata: Anak-anak yang terlibat dalam permainan interaktif secara rutin memiliki perbendaharaan kata yang lebih luas. Mereka mampu menyebutkan nama benda, warna, profesi, dan aktivitas dengan lebih lancar dibandingkan anak yang kurang terlibat dalam permainan tersebut.

- 2) Kemampuan menyusun kalimat: Anak mulai mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur subjek-predikat-objek, seperti “Saya mau makan nasi” atau “Ibu pergi ke pasar.” Permainan yang bersifat dialog atau cerita sangat mendukung kemampuan ini.
 - 3) Kemampuan bertanya dan menjawab: Anak mulai berani mengajukan pertanyaan seperti “Ini apa?” atau “Kenapa dia marah?” dan menjawab pertanyaan orang lain secara aktif, yang menunjukkan bahwa komunikasi dua arah mulai berkembang.
 - 4) Kemampuan bercerita: Dalam beberapa sesi, anak diminta menceritakan kembali aktivitas yang mereka lakukan. Anak-anak yang sering bermain dengan media interaktif lebih mudah menyusun alur cerita, menyebutkan tokoh, dan menjelaskan urutan peristiwa.
 - 5) Respons sosial verbal: Anak terlihat lebih ekspresif dan percaya diri dalam menyampaikan ide atau keinginannya, baik kepada teman sebaya maupun orang dewasa.
- c) Faktor pendukung dan penghambat

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan permainan interaktif dalam pengembangan bahasa anak di wilayah ini antara lain:

- 1) Peran guru PAUD dan orangtua: Guru yang kreatif dalam menyusun permainan dan orang tua yang aktif mendampingi anak saat bermain terbukti sangat berpengaruh terhadap hasil perkembangan bahasa anak.
- 2) Lingkungan sosial yang mendukung: Anak-anak yang tinggal di lingkungan yang komunikatif dan penuh interaksi (misalnya dalam keluarga besar) cenderung lebih cepat mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Namun demikian, penelitian juga menemukan sejumlah hambatan, seperti:

- 1) Keterbatasan akses terhadap media digital edukasi: Tidak semua keluarga memiliki smartphone atau aplikasi edukatif yang mendukung permainan interaktif.
- 2) Waktu bermain yang terbatas: Beberapa anak memiliki waktu bermain yang terbatas karena beban tugas rumah atau pola pengasuhan yang lebih menekankan aspek kedisiplinan dibandingkan eksplorasi bahasa melalui bermain.

- d) Perbedaan anak yang terlibat dan tidak terlibat dalam permainan interaktif

Dari hasil perbandingan, anak-anak yang secara konsisten terlibat dalam permainan interaktif menunjukkan perkembangan bahasa yang lebih cepat dan bervariasi dibandingkan anak-anak yang hanya menerima pengajaran pasif. Mereka

lebih antusias berbicara, mampu mengutarakan keinginan secara verbal, serta lebih mudah memahami instruksi yang diberikan oleh guru atau orang tua.

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan, menunjukkan bahwa permainan interaktif memiliki peranan penting dalam mendukung pengembangan bahasa anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan berbagai teori perkembangan anak dan hasil penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya stimulasi melalui aktivitas bermain yang bersifat aktif dan komunikatif.

1) Permainan interaktif sebagai stimulus bahasa

Permainan interaktif, baik yang bersifat tradisional, digital, maupun permainan peran, terbukti mampu menciptakan lingkungan yang kaya akan bahasa. Dalam setiap permainan, anak-anak tidak hanya melakukan aktivitas fisik, tetapi juga terlibat dalam interaksi verbal dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Interaksi ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mendengar, memahami, dan mengolah bahasa secara aktif, yang pada akhirnya memperkaya kemampuan berbahasa mereka.

Sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978), perkembangan bahasa anak sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial yang terjadi dalam zona perkembangan proksimal, di mana anak belajar melalui bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Permainan peran, misalnya, memungkinkan anak untuk meniru model komunikasi orang dewasa dan mengadaptasinya dalam konteks bermain. Ketika anak berpura-pura menjadi dokter atau guru, mereka tidak hanya bermain, tetapi juga melatih struktur kalimat, intonasi, dan tata bahasa dalam suasana yang alami dan menyenangkan (Rr & dkk, 2021).

2) Peningkatan kosa kata dan struktur kalimat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif dalam permainan interaktif mengalami peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata. Hal ini terjadi karena permainan sering kali menghadirkan objek, situasi, dan dialog yang mendorong anak untuk mengenal dan menggunakan kata-kata baru. Melalui permainan seperti kartu bergambar atau puzzle huruf, anak tidak hanya mengenal nama-nama benda, tetapi juga belajar menggabungkan kata menjadi kalimat.

Dalam permainan digital edukatif, meskipun jumlahnya masih terbatas di lingkungan penelitian, tampak bahwa aplikasi-aplikasi tersebut memberikan stimulus audio-visual yang merangsang perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak.

Anak belajar mengenal kata melalui suara dan gambar yang disajikan secara interaktif, yang meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap kosakata (Muhammad, 2015).

3) Kemampuan bertanya, menjawab, dan bercerita

Permainan yang dirancang secara interaktif juga membentuk kebiasaan bertanya dan menjawab pada anak. Mereka mulai terbiasa dengan komunikasi dua arah, yang merupakan fondasi dalam perkembangan bahasa pragmatik. Anak tidak hanya berbicara, tetapi juga belajar menyimak, merespon, serta menyesuaikan ucapan mereka terhadap situasi dan lawan bicara.

Kemampuan bercerita yang mulai tumbuh juga menjadi indikator penting dari kemajuan bahasa anak. Anak-anak yang terbiasa mendengar dan menyusun alur cerita melalui permainan, seperti boneka tangan atau drama mini, menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang struktur narasi (awal, tengah, akhir), penggunaan kata penghubung, dan penyampaian ide secara runtut. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam kesiapan anak untuk memasuki tahap literasi awal (Hasrat & dkk, 2025).

4) Pengaruh konteks sosial dan peran orang dewasa

Penelitian juga menyoroti pentingnya peran guru dan orang tua dalam memfasilitasi permainan interaktif. Anak-anak yang didampingi secara aktif oleh orang dewasa saat bermain cenderung menunjukkan perkembangan bahasa yang lebih baik. Ini menunjukkan bahwa permainan tidak akan optimal jika tidak disertai dengan dukungan lingkungan yang mendampingi proses bermain secara sadar dan edukatif.

Lingkungan keluarga yang komunikatif juga menjadi faktor penentu. Anak-anak yang berada dalam keluarga besar dengan banyak interaksi sosial lebih banyak mendapat kesempatan untuk berbicara dan mengekspresikan diri, dibandingkan anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu sendiri atau hanya menerima komunikasi satu arah dari televisi atau perangkat digital tanpa interaksi (Herdina I. , 2017).

5) Hambatan dan solusi yang diperlukan

Meskipun permainan interaktif memiliki banyak manfaat, terdapat hambatan yang ditemui, seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pengetahuan orang tua tentang pentingnya permainan dalam pembelajaran, dan waktu bermain anak yang terbatas karena tuntutan aktivitas lain. Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi dan pelatihan

kepada orang tua dan guru untuk memanfaatkan permainan interaktif sebagai alat edukasi yang sederhana namun efektif.

Selain itu, lembaga PAUD di wilayah penelitian juga dapat memperkaya jenis permainan edukatif dan memodifikasi permainan tradisional agar lebih komunikatif. Pemanfaatan media lokal dan kearifan budaya setempat juga dapat dijadikan sarana pembelajaran bahasa yang kontekstual dan bermakna (Herdina, 2017).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan bahasa anak usia dini, khususnya dalam aspek kosakata, struktur kalimat, kemampuan bertanya dan menjawab, serta keterampilan bercerita. Permainan interaktif menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan partisipatif yang sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Di Kelurahan Sipolu-polu, Kecamatan Panyabungan, anak-anak yang aktif terlibat dalam permainan peran, permainan tradisional yang dimodifikasi, serta media digital edukatif menunjukkan perkembangan bahasa yang lebih signifikan dibandingkan anak-anak yang tidak mendapatkan stimulasi serupa. Keberhasilan pengembangan bahasa melalui permainan ini juga sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif guru dan orang tua dalam mendampingi anak saat bermain.

Namun demikian, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan akses terhadap media permainan edukatif dan kurangnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya permainan dalam proses belajar anak. Oleh karena itu, perlu adanya upaya kolaboratif antara lembaga pendidikan, keluarga, dan pemerintah daerah untuk mendukung penggunaan permainan interaktif sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.

SARAN

1) Untuk guru PAUD:

Disarankan agar guru lebih aktif menggunakan permainan interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran harian. Guru perlu mengembangkan variasi permainan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merangsang kemampuan berbahasa anak, seperti permainan peran, cerita bergambar, atau permainan tanya jawab.

2) Untuk orangtua:

Orang tua diharapkan lebih terlibat dalam aktivitas bermain anak di rumah. Mereka dapat menciptakan suasana bermain yang komunikatif dan edukatif, serta mengurangi ketergantungan anak pada media pasif seperti televisi yang tidak mendorong interaksi dua arah.

3) Untuk lembaga PAUD:

Lembaga pendidikan anak usia dini hendaknya memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi pendidik mengenai penggunaan permainan interaktif dalam pengembangan bahasa anak. Selain itu, pengadaan alat permainan edukatif yang murah dan kontekstual dengan budaya lokal juga sangat dianjurkan.

4) Untuk pemerintah daerah:

Pemerintah setempat, khususnya Dinas Pendidikan, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa program literasi dan pengadaan media pembelajaran interaktif di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan sumber daya, seperti di Kelurahan Sipolupolu.

5) Untuk peneliti selanjutnya:

Diharapkan ada penelitian lanjutan yang dapat mengembangkan model permainan interaktif berbasis budaya lokal atau digital yang terjangkau, sehingga dapat lebih luas diterapkan di daerah lain dengan karakteristik sosial serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Albi, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Evi, R. (2024). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasrat, & dkk. (2025). *Parenting anak usia dini*. Banjarnegara: PT. Penerbit Qriset Indonesia.
- Herdina, I. (2017). *Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Herdina, I. (2017). *Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini: Sebuah bunga rampai*. Jakarta: Kencana.
- I, J. M. (2020). *Penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori, penerapan dan riset nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Khoilullah, & dkk. (2020). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 75–94.
- Mamik. (2015). *Metodologi kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.

- Muhammad, U. (2015). *Perkembangan bahasa dalam bermain dan permainan (untuk pendidikan anak usia dini)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Riana, R. (2025). *Perkembangan bahasa anak usia dini: Reseptif, ekspresif dan keaksaraan*. Jawa Tengah: Wawasan Ilmu.
- Rr, D. K., & dkk. (2021). *Metode stimulasi multiple intelligences bagi anak usia dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian pendidikan: Metode, pendekatan, dan jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sandu, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suci, A. M. (2021). Pengembangan anak usia dini melalui metode role playing. *Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 17–24.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif: Teori konsep dalam penelitian pendidikan*. Sulawesi Selatan: Sekolah Tinggi Theologia Wijaya.