

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN

Fanny¹, Soegeng Wahyoedi¹, Dwi Murwani W. Pramono¹

¹Magister Manajemen, Universitas Kristen Krida Wacana, Indonesia

e-mail: fannystoner@gmail.com

Abstract: This research was conducted due to the low vocabulary proficiency of early childhood education students at Little Sun School. This issue needs to be addressed promptly because Little Sun School is a trilingual school that prioritizes Mandarin as the main language. This research aims to identify the effectiveness of vocabulary learning through games in improving students' vocabulary acquisition. The method used is a play-based approach that creates a fun and interactive learning atmosphere. The results show a significant improvement in students' vocabulary acquisition. Initially, only 35% of students scored 60 or more on the vocabulary mastery test. In the final test of the second cycle, 76% of students achieved a score of 60 or more, an increase of 12% from the first cycle and 41% from the initial condition. These results concluded that vocabulary learning through games is an effective strategy in Mandarin language learning, contributing positively to PAUD students' vocabulary acquisition at Little Sun School.

Keywords: Mandarin; PAUD; play-based learning; vocabulary.

Abstrak: Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya penguasaan kosakata siswa PAUD di Little Sun School, ini menjadi masalah yang harus segera diatasi karena Little Sun School adalah sekolah tiga bahasa yang mengutamakan bahasa Mandarin sebagai bahasa utama. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas pembelajaran kosakata melalui permainan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan bermain yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa. Pada kondisi awal, hanya 35% siswa yang mampu mencapai nilai 60 atau lebih dalam tes penguasaan kosakata. Pada tes akhir siklus kedua, 76% siswa mencapai nilai 60 atau lebih, meningkat 12% dari siklus pertama dan 41% dari kondisi awal. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kosakata melalui permainan adalah strategi efektif dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, memberikan kontribusi positif terhadap penguasaan kosakata siswa PAUD di Little Sun School.

Kata kunci: bahasa Mandarin; kosakata; PAUD; pembelajaran berbasis permainan.



PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi yang sangat efisien untuk mengekspresikan pesan, pikiran, perasaan, dan tujuan kepada orang lain, serta memfasilitasi kerja sama antar manusia (Mailani et al., 2022). Karena itu bahasa memiliki peran yang sangat dominan dalam berbagai kegiatan sehari-hari. Dalam pembelajaran bahasa, pengajaran kosakata merupakan inti dari pembelajaran bahasa dan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran bahasa (Mahayana et al., 2022).

Proses pembelajaran kosakata merupakan aspek integral dalam pendidikan bahasa asing. Pentingnya penguasaan kosakata dalam bahasa asing tercermin dalam pengantar setiap mata pelajaran, yang secara konsisten menekankan peran kosakata di halaman awal setiap bab buku teks. Menurut (Mahayana et al., 2022), pengajaran kosakata merupakan inti dari pembelajaran bahasa dan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran bahasa. Anis (2023) menggambarkan kosakata sebagai seluruh kumpulan kata dalam bahasa, yang mencakup kekayaan kata dari seorang pembicara atau penulis, serta istilah-istilah yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan. Perkembangan kemampuan kosakata seseorang memiliki dampak signifikan dalam kemampuan mereka menyampaikan ide dan bahasa dengan tepat. (Sari et al., 2021) menyebutkan bahwa kosakata merujuk pada totalitas kata-kata atau kumpulan istilah yang dimiliki oleh individu atau bahasa dalam konteks tertentu. Menurut Ananda dalam (Carmelia et al., 2024), kosakata adalah sekumpulan kata yang digunakan dan dikenali oleh individu dalam suatu bahasa. (Hikmatin, 2020), menegaskan bahwa menguasai kosakata

berarti dapat memahami dan menggunakan kata-kata dalam bahasa, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan. Kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh seberapa baik kosakata yang mereka miliki. Semakin banyak kosakata yang dikuasai, semakin besar pula kemungkinan mereka untuk menjadi mahir dalam berbahasa (Nursyamsiah, 2021).

Little Sun School, yang berdiri sejak 2006, menggunakan Bahasa Mandarin sebagai bahasa utama di tingkat PAUD. Namun, penguasaan kosakata siswa masih rendah, dengan hanya sekitar 40% siswa yang menguasai kosakata dengan baik. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan permainan. Pendekatan permainan yang telah dilakukan sebelumnya tidak cukup menarik dan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Bermain adalah saat anak mengeksplorasi segala yang mereka miliki (Wahyuni & Azizah, 2020). Bermain harus menyenangkan, spontan, dan bermanfaat dalam perkembangan bahasa anak. (Nasirun et al., 2021; Iman & Muidin, 2021; Pahrul & Amalia, 2020).

Bermain dan belajar pada anak usia dini sangat erat kaitannya, dimana melalui bermain anak dapat mengeksplorasi segala yang mereka miliki (Siregar et al., 2022; Wahyuni & Azizah, 2020). Pembelajaran idealnya fokus pada metode belajar sambil bermain, karena bermain secara alami dapat memotivasi anak untuk lebih mendalami sesuatu dan membantu meningkatkan motivasi belajarnya (Hanafia et al., 2021; Sari, 2023). Siswa lebih menikmati belajar sambil bermain karena suasananya lebih santai dan tidak membosankan (Kurniawati, 2021).

Berdasarkan masalah di PG Little

Sun School dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan model belajar bermain dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Mandarin di PG Little Sun School Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada tahap perencanaan peneliti mencatat kosakata yang telah dikuasai peserta didik, mempersiapkan alat tes, RPP dan bahan ajar. Di tahap pelaksanaan peneliti melakukan penelitian dan evaluasi. Pada tahap pengamatan, peneliti akan mengamati nilai peserta didik sebelum dan sesudah penelitian, mengamati peserta didik dapat menguasai kosakata dengan baik atau tidak, serta mengamati penggunaan bermain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Setelah setiap siklus penelitian berakhir, dilakukan refleksi terhadap hasil yang telah diperoleh, refleksi ini akan melibatkan analisis data dan evaluasi terhadap pendekatan bermain yang digunakan.

Subyek penelitian adalah 17 siswa PGB3 Little Sun School, usia rata-rata 3-4 tahun, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Instrumen penelitian mencakup RPP, lembar soal *pre-test*, *post-test* 1, *post-test* 2, daftar kosakata, dan lembar observasi. Teknik analisis data adalah menghitung nilai individu peserta didik dan nilai rata-rata kelas. Data nilai individu yang terkumpul dianalisis dengan cara statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memilih permainan

aksi dan kompetisi tanpa skor untuk diterapkan di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena kedua jenis permainan ini menawarkan pendekatan yang aktif dan partisipatif yang cocok untuk pembelajaran anak usia dini. Permainan aksi seperti pukul kosakata dan kursi kosong dipilih karena mereka menggabungkan interaksi fisik dengan pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin, dengan guru memberikan demonstrasi dan praktik langsung. Di samping mengenalkan kosakata baru, permainan ini juga mengembangkan keterampilan motorik dan musikalitas, sesuai dengan kebutuhan anak-anak di tingkat PAUD. Sementara itu, permainan kompetisi tanpa skor dipilih untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kerjasama dan motivasi belajar tanpa adanya tekanan nilai atau peringkat.

Siklus pertama terdiri dari tiga pertemuan, pertemuan pertama dan kedua menggunakan permainan teka-teki untuk meningkatkan antusiasme siswa. Peneliti memberikan beberapa kosakata dan menjelaskan artinya kepada siswa. Setelah menjelaskan, peneliti menunjukkan papan permainan yang telah dipersiapkan, di mana setiap kosakata memiliki sepasang kartu. Siswa kemudian secara bergantian membuka satu per satu kartu kosakata, menyebutkan kosakata yang terungkap, dan mencari kartu kosakata yang sama yang tersembunyi di papan permainan tersebut. Setelah semua pasangan kosakata ditemukan, siswa diajak untuk melihat papan permainan yang berisi kosakata dan gambar yang sudah diatur secara acak. Mereka kemudian membuka kartu satu per satu, menyebutkan kosakata atau gambar yang terbuka, dan mencari pasangan yang sesuai di papan permainan. Pada pertemuan ketiga peneliti memperkenalkan permainan

pukul kosakata, pada awal kegiatan, peneliti menjelaskan beberapa kosakata beserta artinya kepada siswa. Setelah penjelasan, siswa diajak untuk bermain bersama dengan guru. Kartu kosakata dipasang di papan tulis, dan guru menyiapkan lima alat pemukul. Setiap kali permainan dimulai, guru memilih lima siswa untuk berpartisipasi. Siswa mendengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru, lalu berlari dari garis awal ke kartu kosakata yang sesuai dan memukulnya dengan alat pemukul yang dipegang. Setelah itu, guru menempelkan kartu gambar di papan tulis. Siswa memperhatikan kosakata yang ditunjukkan guru, kemudian berlari dari garis awal ke kartu gambar yang sesuai dengan kosakata tersebut, dan memukulnya dengan alat pemukul.

Hasil dari siklus pertama menunjukkan bahwa siswa kelas PGB3 berhasil meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin secara signifikan. Sebelumnya, hanya 35% siswa yang mencapai nilai 60 atau lebih dalam pretest, namun setelah menerapkan pendekatan bermain, persentasenya meningkat menjadi 65%. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Antusiasme siswa terhadap permainan yang digunakan sangat tinggi, dengan kesempatan untuk berpikir kreatif dan menemukan pasangan kosakata melalui teka-teki. Selain itu, permainan pukul kosakata juga memberikan nilai tambah dengan melibatkan aspek fisik seperti aktivitas dan gerakan, yang secara positif mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan variasi permainan ini berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Respon

positif dari siswa terhadap aktivitas bermain tidak hanya memperkuat pemahaman kosakata, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Peneliti akan melanjutkan dengan siklus kedua untuk mengevaluasi lebih lanjut manfaat dari pendekatan pembelajaran bermain yang diterapkan.

Pada siklus kedua, pertemuan pertama kembali menggunakan permainan pukul kosakata, hal ini dikarenakan tingkat antusiasme siswa yang terlihat tinggi saat bermain, serta kesempatan untuk belajar kosakata secara kolaboratif dalam suasana yang menyenangkan, ini memberikan aspek tambahan dalam pemilihan permainan untuk siklus kedua. Permainan pukul kosakata dipilih karena memungkinkan siswa belajar bersama-sama dalam suasana yang menyenangkan. Pertemuan kedua dan ketiga memperkenalkan variasi dengan permainan kursi kosong, yang meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa. Pada awal kegiatan, peneliti menjelaskan beberapa kosakata beserta artinya kepada siswa. Setelah penjelasan, siswa diajak untuk bermain bersama dengan guru. Guru menempelkan kartu kosakata dan gambar pada kursi, lalu memulai lagu yang mengajak siswa untuk bernyanyi sambil berputar di sekitar kursi. Saat lagu berhenti, siswa mendengarkan kosakata yang diucapkan oleh guru dan berlomba untuk duduk di kursi yang sesuai. Antusiasme siswa dalam permainan ini jauh lebih tinggi dibandingkan permainan pukul kosakata, hal ini mungkin dikarenakan adanya variasi yang menawarkan kesegaran bagi mereka setelah serangkaian permainan sebelumnya, interaksi yang berbeda dengan materi pelajaran yang membutuhkan keterampilan pendengaran dan respons fisik, serta tambahan elemen

gerakan dan musik yang dapat meningkatkan keseruan dan kesenangan dalam pembelajaran. Selain itu, aturan baru permainan kursi kosong seperti menemukan kursi yang sesuai dalam waktu yang singkat setelah lagu berhenti mungkin menimbulkan tantangan baru yang menarik bagi siswa, sementara keterlibatan langsung dalam melakukan tindakan konkret untuk merespons kosakata yang diucapkan guru dapat membuat mereka merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Data dari tes akhir siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam keberhasilan siswa, dengan 76% dari total siswa mencapai nilai 60 atau lebih. Terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus pertama, dengan 12% lebih siswa mencapai standar nilai yang ditetapkan. Selain itu, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan dari pretest ke tes akhir siklus kedua. Berikut adalah daftar perbandingan nilai dari pre test hingga post test 2.

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa pendekatan bermain yang diterapkan oleh peneliti, khususnya melalui permainan teka-teki, permainan pukul kosakata, dan permainan kursi kosong, telah membawa dampak positif pada pemahaman kosakata siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu bahwa permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perbendaharaan siswa (Hariadi et al., 2023). Meskipun beberapa siswa mengalami peningkatan yang lebih rendah daripada yang lain, namun permainan pukul kosakata pada pertemuan pertama dan permainan kursi kosong pada pertemuan kedua dan ketiga telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang mendukung peningkatan pemahaman kosakata siswa.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre Test Hingga Post Test 2

Siswa	Nilai		
	Pre Test	Post Test 1	Post Test 2
AL	30	65	80
AFC	30	50	55
ECR	25	50	55
DMT	15	50	55
GAW	90	100	100
JCW	45	65	80
JRN	60	70	85
JCL	45	65	80
JDS	60	80	100
JKW	85	90	100
KAT	20	50	85
KAC	30	55	75
KCW	80	85	100
LXY	45	65	95
PCDKH	40	60	90
RV	30	50	55
WRG	95	95	100

Pada pertemuan pertama, penggunaan permainan teka-teki menunjukkan tingkat antusiasme siswa yang tinggi. Namun, pada pertemuan kedua dan ketiga, pengenalan variasi dengan memperkenalkan permainan pukul kosakata dan permainan kursi kosong telah meningkatkan antusiasme siswa secara signifikan. Hal ini mungkin disebabkan oleh adanya variasi yang menawarkan kesegaran bagi siswa, interaksi yang berbeda dengan materi pelajaran, serta tambahan elemen gerakan dan musik yang meningkatkan keseruan pembelajaran.

Dari segi hasil, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan dari pretest ke tes akhir siklus kedua. Contohnya, siswa seperti KAT, AL, KAC, dan PCDKH menunjukkan peningkatan yang cukup berarti. Observasi langsung dari aktivitas

permainan di kelas mengungkapkan bahwa siswa-siswa ini sangat termotivasi dan aktif dalam permainan kosakata, dengan ekspresi wajah yang ceria dan antusias. Mereka berinteraksi secara positif dengan teman sekelas, menunjukkan kolaborasi yang kuat dan kemampuan komunikasi yang efektif saat menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan. Penggunaan kreatif dan imajinatif dalam mengatasi tantangan juga terlihat, menunjukkan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosakata, tetapi juga memperluas kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Di sisi lain, siswa seperti AFC, ECR, DMT, dan RV yang belum mencapai standar menunjukkan respons yang beragam, termasuk keengganan dalam berpartisipasi dan reaksi frustrasi saat menghadapi kesulitan atau situasi kompetitif dalam permainan. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang lebih sensitif dan diferensiasi dalam penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran, untuk memastikan partisipasi dan pencapaian akademik yang optimal bagi semua siswa. Meskipun mereka belum mencapai nilai standar yang ditetapkan, semua siswa ini mengalami peningkatan nilai dari siklus pertama ke siklus kedua, menunjukkan potensi perbaikan dalam pembelajaran mereka.

Hasil tes akhir siklus kedua menegaskan bahwa pendekatan bermain, khususnya melalui penggunaan variasi permainan, telah efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata siswa. Variasi dalam aktivitas pembelajaran, seperti permainan pukul kosakata dan kursi kosong, membantu menjaga minat siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Ini

mengkonfirmasi bahwa pendekatan bermain adalah strategi yang efektif dalam mempertahankan minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Mandarin.

Penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa asing sangat penting, mirip dengan proses belajar berbicara pada balita yang mengumpulkan kosakata sebelum bisa berkomunikasi dengan lancar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran, seperti yang disoroti oleh (Hariadi et al., 2023), efektif meningkatkan perbendaharaan kata. Dalam konteks pembelajaran kosakata Bahasa Mandarin, permainan seperti permainan aksi dan permainan kompetisi tanpa skor dapat membantu siswa memperkuat keterampilan bahasa dengan cara yang aktif dan menyenangkan. Permainan aksi dapat mencakup seperti permainan pukul kosakata dan permainan kursi kosong, sedangkan permainan kompetisi tanpa skor dapat mencakup seperti permainan teka-teki.

Permainan pukul kosakata secara khusus memberikan nilai tambah dengan melibatkan aspek fisik seperti aktivitas dan gerakan, yang secara langsung mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Respons positif yang diberikan oleh siswa terhadap permainan ini menunjukkan bahwa melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran adalah kunci keberhasilan. Namun, meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan, ada beberapa siswa yang peningkatannya masih di bawah standar yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih spesifik dan tambahan untuk membantu siswa yang memerlukan bantuan ekstra dalam memahami kosakata.

Mengingat hasil yang positif dari penelitian ini, disarankan agar para guru terus mengimplementasikan permainan sebagai strategi pembelajaran utama. Pengembangan variasi baru dari permainan yang telah terbukti efektif, seperti mencari harta karun kosakata atau permainan peran, dapat menjadi langkah yang relevan untuk menjaga minat siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, evaluasi berkelanjutan terhadap strategi pembelajaran bermain juga penting untuk menyesuaikan pendekatan yang diterapkan dan memastikan keberhasilannya.

Untuk memperluas dampak pembelajaran, melibatkan orang tua dalam mendukung pembelajaran di rumah juga harus menjadi fokus. Mereka dapat diberikan panduan dan materi untuk membantu anak-anak mereka berlatih kosakata di rumah. Lebih lanjut, guru juga disarankan untuk mengikuti pelatihan dan workshop tentang metode pembelajaran inovatif yang menggunakan pendekatan bermain. Dengan memfokuskan pada penguatan strategi pembelajaran yang efektif dan memberikan perhatian terhadap kebutuhan individual siswa, diharapkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin akan terus meningkat secara signifikan dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan sebagai strategi pembelajaran telah membawa dampak positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Dengan mengadopsi permainan seperti teka-teki dan pukul kosakata, serta memper-

kenalkan variasi seperti kursi kosong, terlihat peningkatan yang konsisten pada nilai tes akhir siklus pertama dan kedua bagi sebagian besar siswa. Tak hanya itu, tingkat antusiasme yang tinggi yang ditunjukkan siswa terhadap permainan ini menandakan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anis, MY. (2023). *Dasar-Dasar Semantik Arab*. Yogyakarta : Deepublish.
- Carmelia, U. A. S., Zakiah, L., & ... (2024). Survei Game Online untuk Meningkatkan Kosakata Dalam Bahasa Inggris di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. ... : *Jurnal Pendidikan Dan ...*, 13, 45–56.
- Hanafia, A., Wiryanto, W., Ekawati, R., & Hendratno, H. (2021). Penerapan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 354-361.
- Hariadi, F., Jumalia, J., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78–84.
- Hikmatin, T. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(03), 286.
- Imam F., & Muidin. (2021). Urgensi Kegiatan Bermain Terhadap Perkembangan Kemampuan

- Berbahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 93–106.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Mahayana, I. M. A., Muliawan, M. S. D., & Yawamati, N. K. S. (2022). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD 1 Ubud Melalui Permainan dan Lagu. *Community Services Journal (CSJ)*, 4(2), 180–186.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- Nasirun, M., Suprapti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206.
- Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa kata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67.
- Osman, F. N., & Mohamed, S. (2023). Pelaksanaan Pendekatan Bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik Awal. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 8(3), e002207.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471.
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624.
- Sari, T. I. (2023). Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pkn di SDN 106156 Klumpang. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 119–124.
- Shofiah, A. N., & Fauzi, F. (2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 207–218.
- Siregar, D. M., Simatupang, E. M., Harahap, T. A. H., Yus, A., & Simaremare, A. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27–36.
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179.

