



## Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif terhadap Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela

Mudrika Lutfiah<sup>1\*</sup>, Fahrudin<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>, Abdul Kadir Jaelani<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1799>

### Article Info:

Received : 12 Maret 2026  
Revised : 24 Maret 2026  
Accepted : 09 April 2026  
Published : 20 April 2026

### Correspondence:

Mudrika Lutfiah

Phone: +6282235781839

**Abstract:** Vocabulary mastery is one of the important aspects in early childhood language development that plays a role in children's communication skills and learning readiness. However, in learning practices, children are still found to have limited vocabulary due to the use of less varied and less interesting learning methods. Therefore, learning innovation is needed through the use of educational game-based digital media that can increase children's involvement in learning. This study aims to determine whether there is an effect of the use of educational game media on vocabulary mastery of group B children at Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten. This study uses a quantitative approach with an experimental method in the form of a Quasi Experiment, with a one group *pretest -posttest* design. Data collection techniques use observation and documentation using a validated observation sheet instrument, then the data analysis technique uses a normality test and hypothesis testing using a paired sample T-test with the help of SPSS (Statistical Product and Service Solutions) version 21. The population in this study were 164 early childhood children in group B at Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten. The sample in this study was 15 children in group B in group B1. The researcher used a sampling approach called purposive sampling (one group). Based on the results of the study, before the treatment, the average *pretest* score was 77.93. After the treatment, the average *posttest* score increased to 103.07. The hypothesis test shows that the significant value (2-tailed) is 0.001 with a sample size of 15 children at a 5% level. Based on the results of the 2-tailed sig. value obtained, namely 0.001, it can be said that  $0.001 < 0.05$ . Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is an influence of the use of educational games on the vocabulary mastery of group B children at Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of educational game media on the vocabulary mastery of group B children at Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten.

**Keywords:** Educational Game Media; Vocabulary; Early Childhood.

**Citation:** Lutfiah, M., Fahrudin, Tahir, M., & Jaelani, A. K. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif terhadap Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 943-948. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1799>

## Pendahuluan

Anak usia dini merupakan fase perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, khususnya dalam aspek perkembangan bahasa. Pada fase ini, anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan berbicara, memahami bahasa, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Aman,

2021). Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda-beda sama halnya dalam bahasa, kemampuan bahasa anak juga berbeda setiap rentang usia (Qomari et al., 2021). Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, mengekspresikan emosi, dan memahami dunia sekitar (Sari et al., 2024). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat

Email: [mudrikalutfiah04@gmail.com](mailto:mudrikalutfiah04@gmail.com)

sangat diperlukan untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak sejak dini. komponen penting dalam perkembangan bahasa adalah penguasaan kosakata.

Kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki seseorang yang digunakan untuk berkomunikasi secara efektif (Sari et al., 2024). Penguasaan kosakata yang baik akan memudahkan anak dalam menyusun kalimat, memahami instruksi, serta berinteraksi dengan orang lain (Novitasari, 2025). Sebaliknya, keterbatasan kosakata dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan mengekspresikan ide atau perasaannya (Lestari & Widodo, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di TK Islam Nurul Iman Sekarbela, ditemukan bahwa sebagian anak masih memiliki kemampuan kosakata yang rendah. Anak cenderung pasif dalam berbicara, kurang mampu menjawab pertanyaan, serta kesulitan dalam menyebutkan nama benda atau menjelaskan suatu hal (Af'idah, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak belum berkembang secara optimal. Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya penguasaan kosakata adalah metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik (Lestari & Widodo, 2024).

Guru cenderung menggunakan metode ceramah atau kegiatan yang monoton sehingga anak kurang tertarik untuk belajar. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar anak dan berdampak pada perkembangan bahasa mereka (Novitasari, 2025). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya game edukatif, menjadi salah satu alternatif yang efektif (Af'idah, 2024).

Game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan sehingga anak lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ramadhani et al., 2022). Adapun media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan gambar, dan permainan kata (Nurjannah, 2025). Media ini menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak serta mempermudah pemahaman kosakata (Novitasari, 2025).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan (Ramadhani et al., 2022; Nurjannah, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media game edukatif *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest - posttest* yang termasuk dalam metode *pre-eksperimental* yakni pada umumnya menggunakan desain penelitian eksperime, namun tidak menggunakan kelompok kontrol. Melalui penelitian ini, *pretest* diberikan sebelum perlakuan kepada peserta dan *posttest* setelah perlakuan. Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 1.** Desain Rancangan Penelitian One-Group *Pretest -Posttest*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
$O_1$	$x$	$O_2$

(Sumber: Sugiyono, 2021)

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa di kolompok B1 yang berjumlah 25 anak pada TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Sedangkan sampel dalam penelitian ini ialah kelompok B1 yang berjumlah 15 anak. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yakni Teknik pengambilan sampel dari sumber data dengan suatu pertimbangan tertentu. teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data analisis menggunakan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Test* dengan bantuan *SPSS versi 21 for windows*, uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t Test* dengan bantuan *SPSS versi 21 for windows*.

## Hasil dan Diskusi

Metode eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan sebab akibat antara variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok eksperimen (*one-group pretest - posttest design*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap penguasaan kosakata anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Kemampuan penguasaan anak diukur menggunakan instrumen observasi yang terdiri dari 15 item indikator. Instrumen kemampuan penguasaan kosakata anak ini telah diuji validitas oleh dua ahli. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa koefisien validitas isi instrumen variabel penguasaan kosakata yang telah diuji adalah sebesar 1 dengan kategori sangat

tinggi untuk digunakan dalam mengukur penguasaan kosakata anak dikarenakan kedua ahli menyatakan bahwa semua instrument valid. Untuk mengetahui kemampuan penguasaan kosakata anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu dengan tiga kali pertemuan, yaitu kegiatan *pretest* (observasi awal), pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan media game edukatif berbasis *Wordwall*, dan *posttest* (observasi akhir). Sampel penelitian terdiri dari 15 anak kelompok B1 (usia 5–6 tahun) yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan pemahaman anak masih tergolong rendah serta proses pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

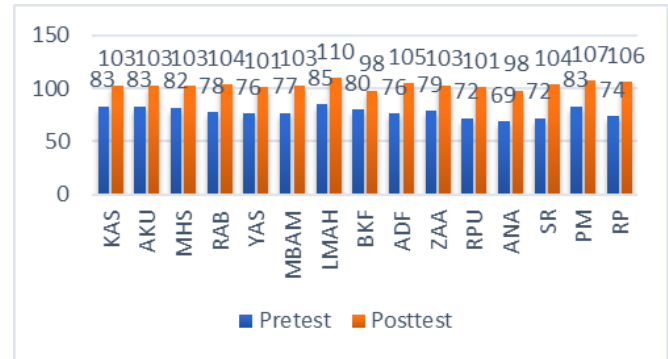
Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan menggunakan pedoman observasi yang telah divalidasi dan diujicobakan sebelumnya. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan penguasaan kosakata anak perlakuan yang diberikan menggunakan media game edukatif *Wordwall*.

**Tabel 2.** Data Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nama Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
KAS	83	103
AKU	83	103
MHS	82	103
RAB	78	104
YAS	76	101
MBAM	77	103
LMAH	85	110
BKF	80	98
ADF	76	105
ZAA	79	103
RPU	72	101
ANA	69	98
SR	72	104
PM	83	107
RP	74	106
<b>Jumlah Skor</b>	<b>1.169</b>	<b>1.549</b>
<b>Rata-Rata Skor</b>	<b>77,93</b>	<b>103,07</b>

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai hasil perhitungan setelah diberi perlakuan (*treatment*) pada aspek kemampuan penguasaan kosakata anak terlihat nilai pengukuran awal (*pretest*), diperoleh nilai skor tertinggi 85 dan terendah 69, dengan total jumlah skor keseluruhan 1.169 dengan nilai rata-rata 77,93. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata anak masih tergolong Mulai Berkembang secara optimal. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media game edukatif, hasil (*posttest*) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan skor tertinggi 110 dan skor terendah 98 dengan total jumlah

keseluruhan 1.549 dengan nilai rata-rata sebesar 103,07 sehingga termasuk dalam kagetori Berkembang Sangat Baik. Data hasil di atas menunjukkan perbedaan sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Nilai *pretest* dan *posttest* diatas dapat dibandingkan dalam bentuk bagan dibawah ini:



**Gambar 1.** Bagan Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B

Data *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh akan diuji sebagai prasyarat analisis. Uji prasyarat analisis pada penelitian ini menerapkan uji normalitas dengan teknik *Shapiro-Wilk Test*, uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t Test* dengan bantuan *SPSS versi 21 for windows* dengan hasil pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk Test</i>				
			<i>Shapiro-Wilk</i>	
<i>Pretest</i>	Penguasaan Kosakata	0,955	15	0,607
Kelompok B1				
<i>Posttest</i>	Penguasaan Kosakata	0,945	15	0,455
Kelompok B1				

Berdasarkan Berdasarkan hasil uji normalitas dapat dilihat dari hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *pretest* adalah 0,607, sedangkan nilai signifikansi pada data *posttest* adalah sebesar 0,455. Kedua nilai tersebut > 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* diketahui bahwa uji ini dilakukan untuk mengukur pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap penguasaan kosakata anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 22,623 lebih besar dari t tabel sebesar 2,145 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) 15.

Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media game edukatif terhadap penguasaan pengetahuan anak

kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media game edukatif mampu meningkatkan penguasaan kosakata anak secara signifikan, baik ditinjau dari peningkatan nilai rata-rata maupun hasil uji statistik yang telah dilakukan.

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

	Paired Differences				t	df	Sig. (2 tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	-25.33	4.337	1.120	-27.735	-22.932	-22.623	14	<.001

Hasil nilai yang diperoleh sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan dari kelompok eksperimen dianalisis menggunakan uji normalitas menggunakan SPSS versi 21 for windows sebagai prasyarat melakukan uji hipotesis yakni uji t. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk Test dengan bantuan SPSS versi 21. Didapatkan hasil uji normalitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikan  $> 0,05$  yang berarti data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan *paired sample t test* dengan bantuan SPSS versi 21. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* dengan hasil sig. 2 tailed sebesar  $0,001 < 0,05$  yang menyebabkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga ada pengaruh penggunaan media game edukatif terhadap penguasaan pengetahuan anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan matematika anak. Hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang cukup signifikan, yaitu dari 77,93 menjadi 103,07. Sebelum diberikan perlakuan, kemampuan pemahaman anak masih tergolong rendah. Anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan pemahaman, memahami makna kata, serta menggunakan pemahaman dalam kalimat sederhana, termasuk kata-kata deskriptif. Kondisi ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media interaktif, sehingga anak cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media game edukatif, terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan kosakata anak. Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam kegiatan

pembelajaran. Media game edukatif mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan interaktif berbasis visual dan audio, sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Peningkatan ini terjadi karena game edukatif menyajikan pembelajaran secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Media ini memungkinkan anak belajar melalui permainan yang melibatkan gambar, suara, dan aktivitas langsung sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengingat kosakata baru.

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori belajar. Pertama, teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung (Suyadi, 2019). Dalam penggunaan media game edukatif, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan yang membantu mereka memahami kosakata secara kontekstual. Kedua, teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang menekankan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan dalam bentuk konkret dan visual. Media game edukatif yang menampilkan gambar, warna, dan animasi sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak pada tahap ini.

Ketiga, teori sosial-kultural dari Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Dalam penggunaan media game edukatif, anak berinteraksi dengan guru maupun teman, sehingga terjadi proses *scaffolding* yang membantu perkembangan bahasa anak secara optimal. Keempat, teori behavioristik dari B. F. Skinner yang menjelaskan bahwa perilaku belajar dapat diperkuat melalui stimulus dan respons. Media game edukatif memberikan penguatan berupa skor, animasi, dan umpan balik langsung yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Selain itu, media game edukatif juga mendukung pembelajaran multisensori yang

melibatkan aspek visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh Alpina Purwita Sari (2024) yang menyatakan ada pengembangan game edukatif unjumbel untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak pada kelompok B di Paud Alif Monjok.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Rahmawati (2025) yang menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Sementara itu, Nugraha (2023) menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta motivasi belajar anak. Selain itu Fahrudin (2022) menyatakan bahwa dalam proses berkomunikasi dengan berbicara hakikatnya terdapat pesan di dalamnya dari suatu sumber ke sumber yang lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan penguasaan kosakata anak secara signifikan, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kualitas proses pembelajaran. Media ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang membutuhkan aktivitas bermain, visualisasi, dan interaksi langsung.

## Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan juga pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media game edukatif dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Serkabela dinyatakan berhasil. Keberhasilan ini ditunjukkan melalui perbedaan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Hasil analisis data menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai thitung lebih besar dari t tabel, yaitu  $22,623 > 2,145$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Dengan demikian hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukatif terhadap peningkatan penguasaan kosakata anak. Adapun nilai  $H_a$  yang dimaksud yaitu ada perbedaan antara nilai *pretest* 77,93 dan *posttest* 103,07 sehingga dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media game edukatif efektif terhadap penguasaan kosakata anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela" dengan demikian, gurr dapat menggunakan media game edukatif sebagai alternatif dalam malakukan

proses pembelajaran kepada anak kelompok B (5-6 tahun) pada aspek kemampuan bahasa anak.

## Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi kepada TK Islam Nurul Iman Sekarbela atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 atas kontribusi dan bantuannya.

## Referensi

- Aman, M. (2021). Implementasi Game Edukasi Pengenalan Binatang Buaspada Anak Usia Dini. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (Ipsikom)*, 15-21.
- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Saputra, H. H. (2021). Peningkatan literasi digital peserta didik: Studi pembelajaran menggunakan e-learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546-551.
- Ainun, S., Fahrudin, Rachmayani, I., & Nurhasanah. (2021). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Di Kecamatan Wera Tahun 2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 67-73.
- Erni Oktavia, Fahrudin. 2020. Dengan judul penelitian "pengaruh penggunaan media kartu gambar cerita berseri terhadap perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Ampenan". Mataram: PG PAUD FKIP Universitas Mataram.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Fakhira, D., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2021). Identifikasi Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Kelompok A di TK Raudatush Shibyan Ampenan. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 160-163.
- Habibi, M. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui media boneka tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Kusumaningtyas, N. F., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Lestari, D. K., Aisyah, N. L., & Irfan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(4), 21-29.

- Nugraha, S. P. (2023). Peranan Media Sosial Youtube Sebagai Sarana Edukasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (Studi Pada Smp N 7 Oku) . Doctoral Dissertation, Universitas Baturaja.
- Novitasari, D. A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun.
- Putri, A. F., Pransiska, R., Muryanti, E., & Syafnita, T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Games Edukatif Berbasis *Wordwall* Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 3 Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 296-308.
- Ramadhani, F. S., & Alfikri, M. (2022). Dampak Pengguna Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak-anak Diumur 5 Sampai 12 Tahun di Jalan Taud Gang Tukang Medan. *Kabilah: Journal of Social Community*, 7(2), 562-570.
- Rahmawati, D., Setyowati, S., Ningrum, M. A., Adhe, K. R., & Kristanto, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Playmate Sensory sebagai Stimulasi Indera pada Anak Usia Dini. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7675-7683.
- Sari, A. P., Gunawan, Astini, B. N., & Nurhasanah. (2024). Pengembangan Game Education Unjumble Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Pada Kelompok B Di Paud Alif Monjok. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 73-82.
- Salsabila, C., Nurjannah, E., Elvira, Maysaroh, S., Ulida, & Utami, W. S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi *Wordwall*. *Journal Of Social Science Research*, 4369-4377.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sari, A. P., Gunawan, Astini, B. N., & Nurhasanah. (2024). Pengembangan Game Education Unjumble Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Pada Kelompok B Di Paud Alif Monjok. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 73-82.
- SP, U. Q., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Fahrudin, F. (2021). Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia Dini Di Desa Rempung. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(1), 21-35.
- Wahyuni, U. N., Fahrudin, & Nurhasanah. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Filbook Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Kelompok B Di RA NW Peneguk Tahun Ajaran 2024. *Urnal Mutiara Pendidikan*, 385-390.