



# PENERAPAN PERMAINAN TEKA-TEKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK USIA DINI

Masganti Sit<sup>1\*</sup>, Tiara Winanda<sup>2</sup>, Irma Qurata Aini<sup>3</sup>, Rahma Yani<sup>4</sup>, Siti  
Halisah<sup>5</sup>, Intan Puspita Sari<sup>6</sup>, Nova Sari<sup>7</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

<sup>1</sup>masganti@uinsu.ac.id, <sup>2</sup>tiarawinanda25@gmail.com,

<sup>3</sup>irmaqurataainii@gmail.com, <sup>4</sup>rahmayani123ani@gmail.com,

<sup>5</sup>sitihalisah1606@gmail.com, <sup>6</sup>intanpiaud4@gmail.com,

<sup>7</sup>nova01sari0120@gmail.com

Diterima: 12 Nov 2023

Direvisi: 24 Nov 2023

Disetujui: 29 Nov 2023

## **ABSTRACT**

*Linguistic competence is the ability to use written and spoken forms of language. Playing puzzles, children can compose words through puzzle media, and can name animals through the puzzle media. With the application of puzzle games can improve linguistic intelligence and is expected to help language development in children. Improving children's linguistic competence through play at As-Sayyidi Kindergarten is the purpose of this study. This kind of research is known as classroom research. The findings showed that children's proficiency in the target language can be improved through play, with levels I and II reaching 50% and 75% respectively. The main finding of this study is that teaching children to play puzzles can improve their language skills.*

**Keywords:** Early Childhood, Linguistic Intelligence, Riddles

## ABSTRAK

Kompetensi linguistik adalah kemampuan menggunakan bentuk bahasa tertulis dan lisan. Bermain teka-teki, anak dapat menyusun kata melalui media teka-teki, dan dapat menyebutkan nama hewan melalui media teka-teki tersebut. Dengan adanya penerapan permainan teka-teki dapat meningkatkan kecerdasan linguistik dan diharapkan dapat membantu perkembangan bahasa pada anak. Meningkatkan kompetensi linguistik anak melalui bermain di TK As-Sayyidi menjadi tujuan penelitian ini. Penelitian semacam ini dikenal dengan penelitian kelas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemahiran anak-anak dalam bahasa target dapat ditingkatkan melalui permainan, dengan tingkat I dan II masing-masing mencapai 50% dan 75%. Temuan utama penelitian ini adalah mengajarkan anak bermain teka-teki dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Kecerdasan Linguistik, Teka-teki.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membantu anak berkembang di segala bidang. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Fitria, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menstimulasi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, intelektual, emosional, dan sosial anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Sitorus et al., 2023).

Kecerdasan linguistik menurut (Atika Dhini Insani Nasution et al., 2023) adalah kemampuan berbahasa, termasuk bahasa ibu, untuk mengkomunikasikan pikiran dan memahami orang lain. Kecerdasan linguistik adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk mengomunikasikan diri dan pikiran dengan jelas dalam bentuk tulisan dan ucapan (Hara-

hap, Lubis, Arianto, Lubis, & Atiqoh, 2023). Kecerdasan linguistik adalah kemahiran menggunakan kata. Anak dengan kecerdasan bahasa yang tinggi pandai mengekspresikan pikiran, bercerita, dan mendengarkan atau membaca. Ajaklah anak berbicara, membacakan cerita, bermain huruf dan angka, merangkai cerita, berdiskusi, bermain peran, mendengarkan lagu anak-anak, dan lain-lain untuk meningkatkan kecerdasan linguistik. Bermain meningkatkan kecerdasan bahasa. Menurut Suarca Soetjningsih (Astuti, 2016) kecerdasan bahasa mencakup pemahaman fonologi, semantik, dan pragmatik untuk membantu orang mengingat dan menjelaskan informasi. Media dan permainan dapat meningkatkan kecerdasan Bahasa (Tabi'in, 2017).

Pada tahun pertama sekolah menengah atas, tingkat perolehan informasi mencapai 80%, atau dengan kata lain, dari tahun pertama sekolah menengah atas hingga tahun kedua, tingkat perolehan informasi tidak turun di bawah 20 %. Oleh karena itu, masa kanak-kanak disebut sebagai masa emas (*golden age*). Dekat kecerdasan anak dini



diperlukan dengan berbagai jenis stimulasi. Kompetensi berbahasa merupakan salah satu bidang yang perlu ditingkatkan (Sugiarto, 2021). Perkembangan kemampuan berbahasa (bahasa) anak merupakan bagian integral dari pertumbuhan mereka secara keseluruhan dan berfungsi sebagai landasan bagi pertumbuhan selanjutnya. Perkembangan ini memperpanjang masa kritis ketika sumber daya dibutuhkan agar potensi dapat tumbuh. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia mengandalkan keterampilan berbahasa (*lingual proficiency*) dan harus mampu menggunakan keterampilan berbahasa (*lingual proficiency*) sebagai alat komunikasi; Dengan keterampilan tersebut, mereka akan lebih mudah hidup bersama, berkomunikasi secara efektif, dan beradaptasi dengan kehidupan sehari-hari. Pengembangan kompetensi linguistik harus dimulai dari bidang ini karena mencakup begitu banyak aspek penting dalam kehidupan manusia (ADI Nasution et al., 2023).

Kemampuan menggunakan kata dengan benar merupakan kompetensi linguistik. Anak yang cerdas mengemukakan pendapat, senang bercerita, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan membaca dengan lantang mempunyai kecerdasan linguistik yang baik. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan verbal anak antara lain dengan mengajarnya membaca, menulis, bermain tangkap tangan dan permainan mencocokkan lainnya, mendiskusikan topik, bermain game, dan mengajarnya lagu seperti bernyanyi bersama. Peningkatan kecerdasan linguistik dapat dilakukan melalui permainan (Suhartati, 2016). Sebagai seorang ahli

bahasa, Anda juga harus memahami fonetik, semantik, dan pragmatik, yang merupakan alat yang dapat membantu Anda memahami dan menjelaskan informasi dengan lebih baik.

Kecerdasan linguistik dapat dioptimalkan dengan banyak cara, antara lain melalui penggunaan media dan permainan. Bermain merupakan aktivitas mendasar yang dilakukan anak-anak baik sendiri maupun berkelompok dengan orang dewasa, seperti guru, teman sekelas, dan kerabat, serta menyenangkan dan spontan karena tidak memerlukan perencanaan. Anak dapat memahami aturan, sama kerja, dan berinteraksi dengan bermain.

Armstrong dalam (Aidil, 2018) mengemukakan empat indikator kecerdasan linguistik yang mengacu pada teori Gardner, yaitu retorika (memengaruhi orang lain untuk melakukan tindakan atau perbuatan dengan menggunakan bahasa, mnemonik/hafalan (menggunakan bahasa untuk menguasai dan mengingat informasi), eksplanasi (menggunakan bahasa untuk menyampaikan/memberikan informasi), dan metabahasa (menggunakan bahasa untuk menganalisis bahasa itu sendiri). (Rohmah, 2016) mengungkapkan bahwa kecerdasan bahasa mempunyai indikator, yaitu kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan atau tulisan, kemampuan memanipulasi struktur bahasa/sintaks, bunyi/fonologi dalam bahasa, pemaknaan bahasa/semantik, dan penggunaan bahasa secara praktis/pragmatik (Sit, 2021).

Hal ini adalah langkah paling penting dan mendasar dalam pengembangan dan peningkatan kehidupan manusia. Masa ini dibandingkan dengan beberapa

masa dasar penting dalam kehidupan anak mulai dari tahap perkembangan selanjutnya hingga akhir hayatnya. Ada masa emas (khas) yaitu masa di mana anak masih kecil. Ada banyak konsep dan fakta yang menjelaskan masa perkembangan anak ketika potensi maksimalnya terwujud. Ada sejumlah konsep yang dibandingkan dengan anak pada usia yang sama, antara lain eksplorasi, identifikasi/imitasi, pemberian makan, bermain, dan tahun pertama kehidupan. Sebaliknya, masa kanak-kanak merupakan masa kritis yang kadang dikenal dengan istilah masa emas (*golden age*), yaitu masa di mana potensi anak belum dapat berkembang secara maksimal hingga masa kanak-kanak. Pada masa emas (*golden age*) berikutnya, gagal memenuhi potensi-potensi tertentu yang diperlukan untuk tahap perkembangan anak selanjutnya. Dengan demikian, masa tenggang ini hanya dapat dialami satu kali dan tidak dapat diperpanjang.

Tahap pertama perkembangan kehidupan meliputi tahap pertama kompetensi linguistik (bahasa), dan berfungsi sebagai landasan bagi tahap perkembangan selanjutnya. Perkembangan ini mempunyai masa kritis di mana diperlukan strategi-strategi yang berguna untuk mengembangkan potensi. Dalam kehidupan manusia, kompetensi linguistik (bahasa) merupakan suatu kebutuhan yang mutlak; kompetensi linguistik (bahasa) harus mampu digunakan sebagai alat komunikasi agar individu mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Pengembangan kompetensi linguistik harus dimulai dari bidang ini karena mencakup begitu banyak aspek penting dalam kehidupan masyarakat (Zahro &

Kusrini, 2018). Kompetensi dalam berbahasa mengacu pada kemampuan menggunakan dan mengembangkan bahasa secara umum, serta mengubah ejaan kata secara efektif, baik tertulis maupun lisan. Kepastian ini juga akan membantu Anda sukses dalam politik dan lobi. Misalnya berkreasi di rumah, menulis cerita tentang khayalan, lelucon, dan cerpen, membaca buku di malam hari, membuat permainan kata dan gambar, senang bermain *Scrabble* atau permainan kata lainnya, dan lain sebagainya. Pekerjaan yang termasuk dalam kategori ini antara lain: guru, pembicara publik, kru film, produser acara televisi, penulis, dll.

Gardner mengamati kecerdasan bahasa pada anak usia dini di masa depan adalah mengamati kesiapan dan kemampuan berbicara, mengamati kemampuan anak bercanda dengan kata-kata dan mengapresiasi komedi, mengamati kegiatan kelas, mengamati keikutsertaan anak dalam permainan huruf, dan mengamati kegembiraan. Mengenai buku dan tantangan membaca dan menulisnya (Masganti, Arlina, & Widai, 2021). Di PAUD, anak-anak belajar paling baik ketika mereka bermain, sehingga memberi mereka waktu belajar yang terstruktur dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Bermain juga merupakan salah satu cara mengajarkan materi melalui kegiatan yang mencakup satuan pendidikan yang dapat meningkatkan konsentrasi dan pengendalian diri anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi stres bagi mereka.

Bermain *game* dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik

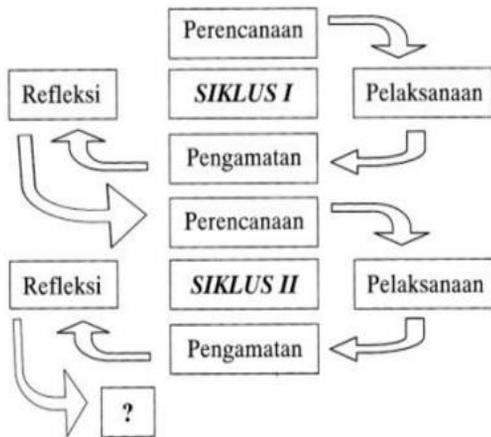


dan kemampuan kognitifnya secara bersamaan. Salah satu manfaat olahraga bagi anak adalah perkembangan kemampuan motoriknya. Salah satu aktivitas yang membantu anak mengembangkan otaknya adalah bermain game *puzzle*. Sebab, bermain merupakan salah satu kebutuhan anak, dan pembelajaran harus menyenangkan dan konseptual. Bermain permainan *puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan inti seperti berhitung, memperkirakan, dan mengeja. Anak-anak akan mempunyai waktu yang lebih baik dan lebih mudah memahami pesan-pesan gurunya jika lingkungan belajar kondusif terhadap kebutuhannya (Handayani, 2022). Menurut Atika, dkk, teka-teki merupakan salah satu sarana pembelajaran untuk mempelajari keterampilan menulis. Media ini sangat mudah dibuat dan digunakan oleh guru di semua tingkatan, baik pemula, menengah, maupun lanjutan, dan materinya juga dapat dipilih sesuai tujuan pembelajaran (Pulungan, 2019). Salah satu permainan bahasa yang dapat digunakan untuk menghilangkan stres dan meningkatkan pemahaman membaca adalah teka-teki (Gemilang & Listiana, 2020). Menurut (Suarca, Soetjiningsih, & Ardjana, 2016) TTS atau disebut juga teka-teki silang adalah suatu jenis permainan yang pemainnya diharuskan mengisi bagian yang kosong (disebut juga kotak putih) dengan huruf-huruf yang terdiri dari sebuah kata berdasarkan informasi yang disediakan.

Pada huruf khusus ini terdapat frasa yang berfungsi sebagai jawaban terhadap pertanyaan berikut.

### **METODE PENELITIAN**

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Tanggart serta metode penelitian tindakan untuk menghasilkan serangkaian temuan berdasarkan tindakan. Penelitian tentang timah dapat digambarkan sebagai spiral tiga tingkat dengan cabang-cabang sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) kaleng dan observasi, dan (3) refleksi, menurut Kemmis dan Tanggart. Subjek dan objek pada penelitian ini pada sesi ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024, Lau Dendang Kec. Percut Sei Tuan, berjumlah 6 anak TK. Objek penelitian ini berfokus pada penggunaan permainan kata untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Penelitian ini dilaksanakan di TK As-Sayyidi yang terletak di Laut Dendang Kec. Percut Sei Tuan. Penelitian dimulai pada tanggal 29 dan 30 November 2023. Penelitian ini merupakan penelitian *two-sigma* tentang Pembelajaran Mengajar (PTK). PTK terdiri dari delapan kegiatan yang dilaksanakan sepanjang tahun. Setiap siklus terdiri dari tiga kegiatan utama: perencanaan (perencanaan), pelaksanaan tindakan (pelaksanaan), pengamatan (pengamatan), dan refleksi (refleksi). Meskipun demikian, metodologi penelitian penulis didasarkan pada asumsi berikut menurut Adeniran (Sugiarto, 2021):



**Gambar 1.** Model Penelitian Kelas

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan berbagai pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan obyektif dari penelitian sebelumnya. Teknik yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penelitian tersebut. Hal ini terlihat dari beragamnya persentase rendemen yang akan dihasilkan.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

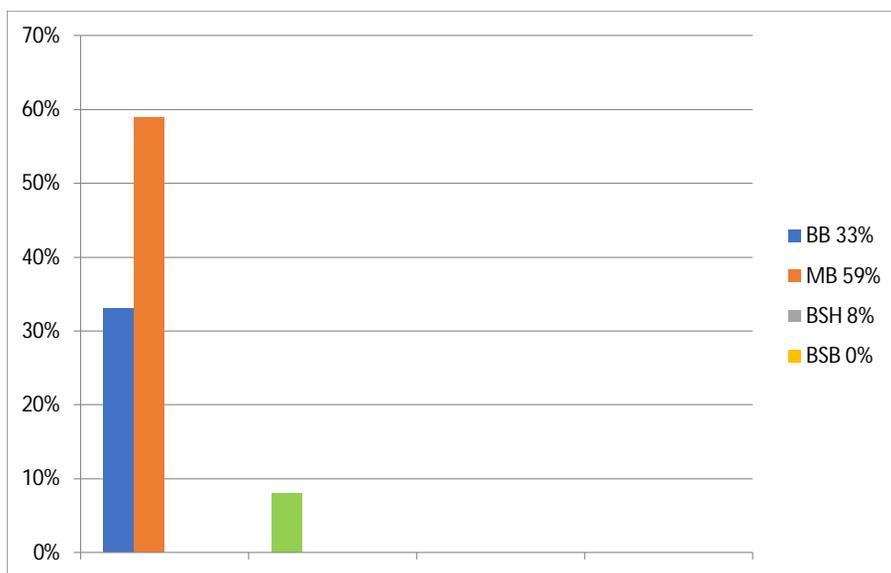
P : Persentase perolehan

f : Jumlah pencapaian indikator

n : Jumlah keseluruhan indikator

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pengumpulan data awal di TKAs-Sayyidi adalah untuk mengumpulkan informasi sebelum penelitian dengan jumlah sampel dua belas siswa dapat dimulai. Data yang digunakan adalah observasi, yang diperlukan oleh peneliti untuk mengetahui fakta-fakta yang diperlukan untuk referensi mengenai perbaikan pembelajaran pada saluran yang ada. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan awal dan diakhiri dengan penyelesaian tugas. Proyek penelitian adalah proses yang dilakukan dalam penelitian sekolah, dan pelaksanaannya dilakukan sesuai dengan ide pengajaran. Pada umumnya anak memiliki kemampuan bahasa, tetapi pengembangan itu tidak berkembang secara optimal karena sangat berpengaruh di lingkungan.



**Histogram I.** Kondisi Prasiklus



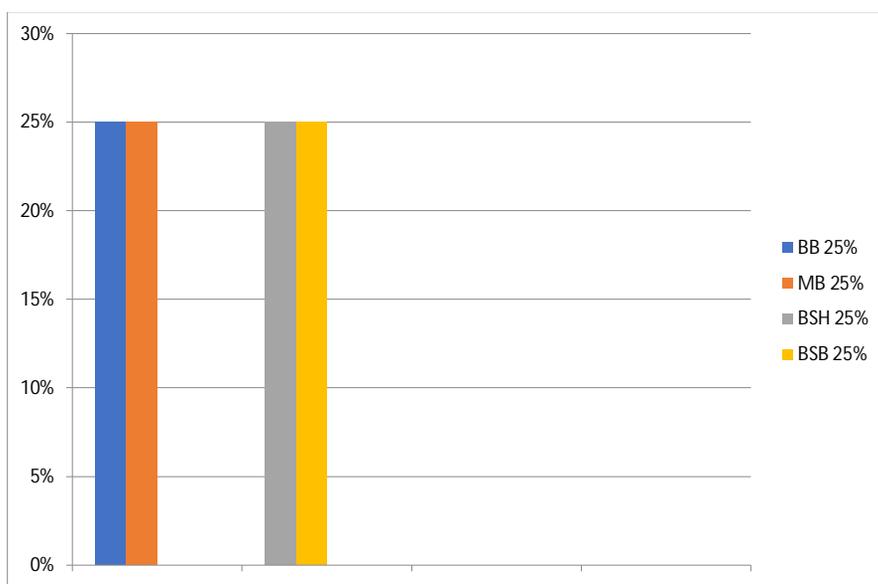
### Prasiklus

Pada saat observasi kami melakukan pengamatan terhadap kelas yang akan kami ambil sampel penelitiannya, dan saat pengamatan kami melihat anak-anak sudah mampu mengenal huruf tetapi anak belum mampu mengingat huruf yang sama bentuknya. Misalnya pada huruf b kecil dan huruf d kecil, anak belum mampu membedakannya. Maka kami inisiatif untuk membuat teka-eki gambar yang telah menyediakan nama-nama huruf serta kalimat yang hendak ditempel di papan teka-teki silang yang telah kami buat. Jadi selain kami meng-

asah kemampuan bahasa anak dan bermain teka-teki kami juga melatih daya ingat anak mengenai perbedaan huruf-huruf yang hampir sama tulisannya.

### Siklus I

Pada siklus I Pada perkembangan bahasa anak usia dini peneliti menginterpretasikan secara umum tema hewan yang peneliti bawakan lalu anak-anak menebak teka-teki hewan yang telah peneliti paparkan. Hasil siklus I ini hanya 6 anak dari 12 anak yang menunjukkan kemampuan menebak teka-teki hewan.



**Histogram 2.** Kondisi Siklus I

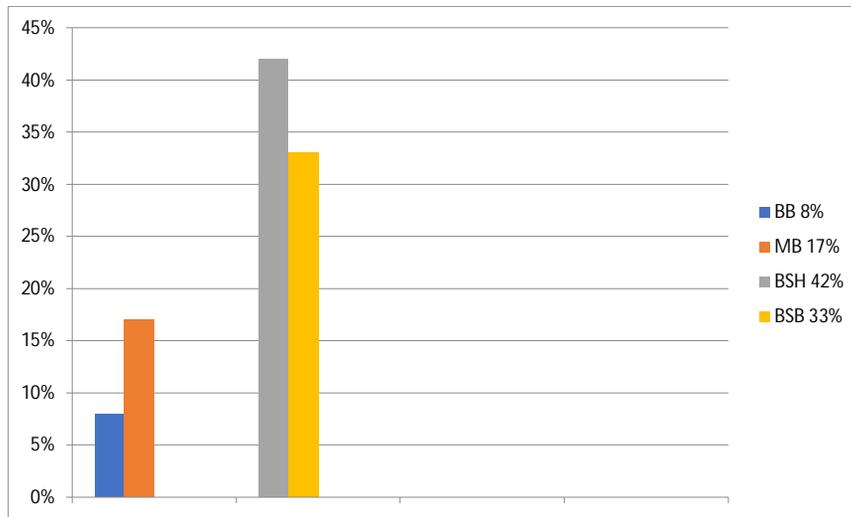
Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang bersekolah, meskipun hasilnya belum maksimal; pada awalnya, hanya 50% anak-anak yang menerima pengobatan yang meningkatkan kesehatan mereka sesuai harapan. Berangkat dari itu, tahap kedua akan diawali dengan hasil refleksi karena belum mencapai keberhasilan.

Kelompok anak usia dini pada umumnya yaitu kelompok prasekolah. Menirikan, bertanya, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelajahan, pada umumnya yaitu dilakukan pada anak umur 2 sampai 4 tahun yang masih semangatnya dan ingin bermain mengeksplor energi yang dimilikinya.

## Siklus II

Peneliti melakukan eksperimen untuk meningkatkan kompetensi berbahasa anak berdasarkan observasi situasi kedua. Peneliti melakukan pekerjaan tersebut dengan cara berdiskusi, mengevaluasi, dan mengamati proses pembel-

ajaran serta permasalahan apa saja yang mungkin timbul. Agar ada peningkatan kompetensi berbahasa anak, peneliti juga melihat hasil observasi. Hasil analisis observasi terhadap peningkatan kompetensi linguistik mahasiswa semester II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Histogram 3. Kondisi Siklus II

Hasilnya menunjukkan jumlah anak bisa semakin meningkat; awalnya, hanya ada enam anak, dan 75 persen di antaranya tumbuh dengan baik dan memenuhi harapan. Dibandingkan dengan I-slip sebesar 50%. Memainkan permainan mencocokkan dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Penelitian tidak dapat dilanjutkan berdasarkan hasil tersebut karena hasil proses intelektual telah memenuhi kriteria keberhasilan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini dirangkum di bawah ini berdasarkan pembahasan pada perkembangan kemampuan berbahasa anak

dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan kata bergambar. Sebelum tindakan, tindakan siklus I hingga siklus ke II, persentase aspek kecerdasan linguistik anak dapat dilihat dari persentase keterampilan setiap responden. Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat kompetensi penguasaan bahasa anak mencapai 50% pada semester pertama, kemudian meningkat menjadi 75% pada semester kedua.

## DAFTAR PUSTAKA

Aidil, Saputra. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 209.



- Astuti, Wuryani Tri. (2016). Pembelajaran anak usia dini berbasis Multiple Intelligences di TK Tunas Harapan Tambakrejo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2), 257–276. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/JPM/article/view/1211>
- Fitria, Fitria. (2020). Penerapan Media Visual Dalam Pembentukan Kecerdasan Kinestetik Anak Di Kelompok Bermain PAUD KB Kartini Desa Sibado Kec. Sirenja. *Repository.lainpalu.ac.id*.
- Gemilang, Damar, & Listiana, Hastuti. (2020). Teaching Media in the Teaching of Arabic Language/ Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 1(1), 49–64. <https://doi.org/10.22515/athla.v1i1.3048>
- Handayani, Melatapiya. (2022). Efektivitas Permainan Teka-Teki Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-6 Tahun Guguk Gadang Rambatan. *Repo.lainbatusangkar.Ac.Id*. Retrieved from <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/25367>
- Harahap, Yenni Novita, Lubis, Sofia Idawati, Arianto, Arianto, Lubis, Lailan Syafira Putri, & Atiqoh, Ummu. (2023). Manfaat Penerapan Outdoor Learning Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spasial. *JALIYE: Jurnal Abdimas, Loyalitas, Dan Edukasi*, 2(1), 21–26. <https://doi.org/10.47662/jaliye.v2i1.551>
- Masganti, Masganti, Arlina, Arlina, & Widai, Widai. (2021). Dampak Permainan Super Smart Kids Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*.
- Nasution, ADI, Juliani, D., Meilandry, D., Nabila, N., Aprilia, R., & Sitorus, M. (2023). Peningkatan Kecerdasan Linguistik dengan Bermain Tebak Nama pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Education*, 5(2), 2231–2237. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.875>
- Nasution, Atika Dhini Insani, Juliani, Diah, Meilandry, Dilia, Nabila, Nabila, Aprilia, Rezky, & Sitorus, Masganti. (2023). Peningkatan Kecerdasan Linguistik dengan Bermain Tebak Nama pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Education*, 5(2), 2231–2237. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.875>
- Pulungan, Mardhiyah Sumarni. (2019). Pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RAAI-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019. *Repository.Uinsu.Ac.Id*.
- Rohmah, Naili. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Sit, Masganti. (2021). Kecerdasan Majemuk. In *Kencana* (Vol. 3). Jakarta.
- Sitorus, Masganti, Octa Nanda, Nadya, Nurhayati, Siti, Siregar, Ayu Syahrani, Huda, Nurul, Qori, Amalia, Tarbiyah, Fakultas Ilmu, & Keguruan, Dan. (2023). Penerapan Bermain Teka-teki Silang dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini. *JAMBURA Early Childhood Education Journal, (Tahun) ISSN*, (5), 118–129. Retrieved from <https://doi.org/10.37411/jecej.v5i1.1965>



- Suarca, Kadek, Soetjningsih, Soetjningsih, & Ardjana, IGA. Endah. (2016). Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*, 7(2), 85. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>
- Sugiarto. (2021). Teka Teki Bergambar Sebagai Upaya Menstimulus Penguasaan Kosakata Anak Usia Dini. *Mubtadiin*, 7(2), 227.
- Suhartati, Hana Rahayu. (2016). Improving The German Speaking Skill German of The Grade XC Students at SMAN 1 Prambanan Klaten Through Snake and Ladder Technique. *Bahasa Jerman-Theodisca Lingua*, 13.
- Tabi'in, A. (2017). Penerapan konsep pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk (multiple intelligence) pada anak usia dini. *Edukasia Islamika*, 2(1), 46–69.
- Zahro, Indah Fajrotuz, & Kusriani, Nurul Azizah Ria. (2018). Optimalisasi Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 12–24. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.212>