

**PENGARUH PERMAINAN BISIK BERANTAI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
USIA 4-5 TAHUN DI TK PERMATA HATI AISIYIAH KOTA TASIKMALAYA**

Ani Nursopa, Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny, Nita Anggi Purnama

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

aninursopa2@gmail.com, elfan.fanhas@umtas.ac.id, nita.ap@umtas.ac.id

ABSTRACT

Listening skills are one of the fundamental abilities that need to be developed from an early age, as they play an essential role in understanding information, communicating effectively, and supporting children's language development. The problem underlying this study was that the listening skills of children aged 4–5 years at TK Permata Hati Aisyiyah, Tasikmalaya City, had not yet developed optimally. This study aimed to determine the effect of the Whisper Chain Game on the listening skills of children aged 4–5 years. The study employed a quantitative method using a pre-experimental approach with a one-group pretest–posttest design. The research sample consisted of 23 children aged 4–5 years. Data were collected through observation and documentation and were analyzed using a paired-samples *t*-test with IBM SPSS Statistics version 27. The results showed that the mean pretest score of 7.3913 increased to 7.6522 in the posttest after the implementation of the Whisper Chain Game. However, the paired-samples *t*-test revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.342 (>0.05), indicating that H_0 was accepted and H_a was rejected. Therefore, the Whisper Chain Game did not have a statistically significant effect on the listening skills of children aged 4–5 years. Nevertheless, during the intervention, the children demonstrated progress in understanding the sequence of the game, following instructions, and answering questions related to the conveyed messages. Therefore, the Whisper Chain Game can still be considered an alternative learning activity to stimulate children's listening skills when implemented in an engaging, varied, and continuous manner.

Keywords: Whisper Chain Game; listening skills development; children aged 4–5 years.

ABSTRAK

Kemampuan menyimak merupakan salah satu keterampilan dasar yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan penting dalam proses memahami informasi, berkomunikasi, dan mendukung perkembangan bahasa anak. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun di TK Permata Hati Aisyiyah Kota Tasikmalaya yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental melalui desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 23 anak usia 4–5 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 7,3913 meningkat menjadi 7,6522 pada posttest setelah diberikan perlakuan berupa permainan bisik berantai. Namun, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,342 ($>0,05$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, permainan bisik berantai tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun. Meskipun demikian, selama pelaksanaan perlakuan anak menunjukkan perkembangan dalam memahami alur permainan, mengikuti instruksi, dan menjawab pertanyaan terkait pesan yang

disampaikan. Oleh karena itu, permainan bisik berantai tetap dapat dimanfaatkan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan menyimak apabila diterapkan secara menarik, variatif, dan berkelanjutan.

Kata kunci : : permainan bisik berantai, perkembangan kemampuan menyimak, anak usia 4–5 tahun.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak sebagai dasar bagi perkembangan pada tahap selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan yang menjadi fondasi dalam proses belajar anak adalah perkembangan bahasa. Kemampuan berbahasa memungkinkan anak memahami informasi, mengekspresikan pikiran, menjalin interaksi sosial, serta membangun komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Keterampilan berbahasa meliputi empat komponen, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan pertama yang berkembang dan menjadi dasar bagi berkembangnya keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, stimulasi kemampuan menyimak perlu diberikan sejak usia dini agar anak memiliki kesiapan dalam menerima informasi dan mengikuti proses pembelajaran.

Kemampuan menyimak pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan aktivitas mendengar, tetapi juga melibatkan kemampuan memusatkan perhatian, memahami makna pesan, mengingat informasi, serta memberikan respons terhadap informasi yang diterima. Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, anak usia 4–5 tahun diharapkan mampu menyimak perkataan orang lain, memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal kosakata sederhana, serta membedakan berbagai bunyi dalam bahasa Indonesia. Pencapaian

indikator tersebut menjadi salah satu tolok ukur keberhasilan perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Secara teoretis, perkembangan kemampuan menyimak sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky yang menempatkan bahasa sebagai alat utama dalam proses berpikir dan pembelajaran. Melalui interaksi sosial dengan guru maupun teman sebaya, anak memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui proses mendengar, memahami, dan mengomunikasikan kembali informasi yang diterima. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antaranak diyakini mampu memberikan stimulasi yang lebih optimal terhadap perkembangan kemampuan menyimak dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas A TK Permata Hati Aisyiyah Kota Tasikmalaya terhadap 23 anak usia 4–5 tahun, ditemukan bahwa kemampuan menyimak anak belum berkembang secara optimal. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian anak belum mampu memusatkan perhatian ketika guru menyampaikan cerita maupun instruksi secara lisan. Anak juga masih mengalami kesulitan memahami informasi yang disampaikan, mengingat kembali isi pesan, mengikuti dua instruksi secara bersamaan, serta mengungkapkan kembali informasi yang telah didengar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyimak anak masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Karakteristik pembelajaran pada anak usia dini menempatkan bermain sebagai

pendekatan utama dalam proses belajar. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung, aktif, menyenangkan, dan bermakna. Aktivitas bermain tidak hanya mengembangkan aspek motorik, tetapi juga mampu menstimulasi perkembangan bahasa, kognitif, sosial emosional, dan kemampuan berkomunikasi. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memilih permainan edukatif yang mampu mengembangkan kemampuan menyimak sekaligus meningkatkan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran.

Salah satu permainan yang berpotensi digunakan sebagai media stimulasi kemampuan menyimak adalah permainan bisik berantai (*Whisper Chain Game*). Permainan ini dilakukan dengan cara menyampaikan sebuah pesan secara berbisik dari satu anak kepada anak berikutnya hingga mencapai anak terakhir. Selama permainan berlangsung, setiap anak dituntut untuk mendengarkan dengan saksama, mengingat isi pesan, memahami informasi yang diterima, kemudian menyampaikan kembali pesan tersebut kepada teman berikutnya secara tepat. Dengan demikian, permainan bisik berantai melibatkan proses perhatian, daya ingat auditori, pemahaman bahasa, dan komunikasi yang merupakan komponen utama dalam kemampuan menyimak. Selain sebagai media pembelajaran, permainan bisik berantai juga termasuk permainan tradisional yang memiliki nilai edukatif sehingga penerapannya dapat menjadi salah satu upaya melestarikan permainan tradisional di lingkungan PAUD.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan maupun metode pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Rahayu et al. (2022) melaporkan bahwa metode bercerita efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Pahlawan et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan pesan

berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian Erna dan Aip Syarifudin (2023) membuktikan bahwa metode *read aloud* mampu mengembangkan kemampuan menyimak anak usia dini. Sementara itu, Pane dan Handayani (2025) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun. Penelitian Gaosah dan Sindangwargi (2025) juga menunjukkan bahwa permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak melalui pendekatan penelitian tindakan kelas.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada penerapan metode pembelajaran tertentu melalui pendekatan penelitian tindakan kelas atau pendekatan kualitatif yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian yang menguji pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental one-group pretest-posttest* masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengkaji efektivitas permainan bisik berantai pada konteks lembaga PAUD di Kota Tasikmalaya. Perbedaan fokus penelitian, pendekatan metodologis, karakteristik subjek, serta lokasi penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun di TK Permata Hati Aisyiyah Kota Tasikmalaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam menstimulasi kemampuan menyimak anak usia dini, sekaligus menjadi referensi bagi guru PAUD

dalam memilih aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe one-group pretest-posttest design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun dengan membandingkan kemampuan menyimak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada desain ini, kelompok penelitian diberikan pretest (O_1), kemudian memperoleh perlakuan berupa permainan bisik berantai (X), dan diakhiri dengan posttest (O_2).

Penelitian dilaksanakan di TK Permata Hati Aisyiyah Kota Tasikmalaya. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok A yang berusia 4–5 tahun sebanyak 23 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bisik berantai, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun. Kemampuan menyimak diukur berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) menyimak 3–4 kata dalam satu kalimat, (2) memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan, (3) memahami cerita yang dibacakan, dan (4) mengulang kembali cerita atau pesan yang telah didengar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpulan data.

Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* untuk mengetahui

kemampuan menyimak awal anak. Selanjutnya, anak diberikan perlakuan berupa permainan bisik berantai selama tiga kali pertemuan. Setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan, dilakukan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan kemampuan menyimak setelah perlakuan.

Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan simpangan baku. Sebelum pengujian hipotesis, data diuji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk. Selanjutnya, hipotesis diuji menggunakan *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,342 ($p > 0,05$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan bisik berantai tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun di TK Permata Hati Aisyiyah Kota Tasikmalaya. Meskipun demikian, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menyimak, yaitu dari 7,3913 pada saat *pretest* menjadi 7,6522 pada saat *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan bisik berantai tetap memberikan stimulasi terhadap kemampuan menyimak anak, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai taraf signifikansi statistik.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif sosiokultural Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan bahasa anak dibentuk melalui interaksi sosial dengan lingkungan. Menurut Vygotsky, kemampuan anak berkembang secara optimal melalui Zona Perkembangan

Proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD), yaitu ketika anak memperoleh bantuan atau *scaffolding* dari individu yang lebih kompeten, seperti guru maupun teman sebaya (Babo & Liusti, 2025; D. Rahmawati et al., 2025). Dalam permainan bisik berantai, anak terlibat dalam aktivitas mendengarkan, memahami, mengingat, dan menyampaikan kembali pesan kepada teman secara bergiliran. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui interaksi sosial sekaligus melatih perhatian, daya ingat auditori, dan kemampuan memahami informasi lisan. Dengan demikian, secara teoretis permainan bisik berantai memiliki potensi untuk menstimulasi perkembangan kemampuan menyimak anak usia dini.

Namun demikian, potensi tersebut belum tercermin dalam hasil uji statistik penelitian ini. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi hasil penelitian adalah durasi perlakuan yang relatif singkat, yaitu hanya tiga kali pertemuan. Perkembangan kemampuan menyimak merupakan proses yang berlangsung secara bertahap sehingga memerlukan stimulasi yang berulang dan berkesinambungan. Selain itu, karakteristik anak usia 4–5 tahun yang masih memiliki rentang perhatian dan konsentrasi yang terbatas menyebabkan anak mudah terdistraksi selama kegiatan berlangsung. Faktor lain seperti perbedaan kemampuan awal anak, stimulasi yang diberikan oleh orang tua di rumah, serta kondisi lingkungan belajar juga diduga turut memengaruhi perkembangan kemampuan menyimak sehingga tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh permainan bisik berantai.

Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Any Rahmawati (2023), Pahlawan et al. (2023), dan Gaosah dan Sindangwargi (2025) yang melaporkan adanya peningkatan kemampuan menyimak melalui permainan bisik berantai. Perbedaan tersebut diduga disebabkan oleh perbedaan desain penelitian. Penelitian-penelitian terdahulu menggunakan Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) yang memberikan tindakan secara berulang dalam beberapa siklus sehingga memungkinkan adanya perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Sebaliknya, penelitian ini menggunakan desain pre-experimental one-group pretest–posttest dengan perlakuan yang terbatas sehingga perubahan kemampuan menyimak yang terjadi belum cukup besar untuk menghasilkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Meskipun tidak ditemukan pengaruh yang signifikan, selama pelaksanaan perlakuan peneliti mengamati adanya perkembangan perilaku belajar anak. Anak mulai memahami aturan permainan, lebih mampu mengikuti instruksi, serta menunjukkan peningkatan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pesan yang disampaikan selama permainan berlangsung. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan bisik berantai tetap berpotensi menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru PAUD untuk melatih kemampuan menyimak, khususnya apabila diterapkan secara lebih intensif, variatif, dan berkelanjutan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang, melibatkan kelompok kontrol, serta mengembangkan variasi permainan agar efektivitas permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun di TK Permata Hati Aisyiyah Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) kemampuan menyimak anak mengalami peningkatan dari 7,3913 pada *pretest* menjadi 7,6522 pada *posttest* setelah diberikan perlakuan berupa permainan bisik berantai. Namun, berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)

sebesar 0,342 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak usia 4–5 tahun.

Meskipun demikian, selama pelaksanaan perlakuan anak menunjukkan perkembangan dalam memahami alur permainan, mengikuti instruksi, serta menyampaikan kembali pesan yang diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan bisik berantai tetap berpotensi digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan menyimak anak usia dini. Tidak signifikannya hasil penelitian diduga dipengaruhi oleh keterbatasan durasi perlakuan, karakteristik konsentrasi anak usia 4–5 tahun, serta faktor lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang, melibatkan kelompok kontrol, serta mengembangkan variasi permainan yang lebih menarik agar efektivitas permainan bisik berantai terhadap kemampuan menyimak dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlina, N., Badrul, B., & Ying, L. S. (2025). *Incorporating Play-Based Learning Into The Curriculum For Preschools In Malaysia: Challenges And Practical Recommendations*. IX(2454), 2070–2076. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Akay, B., Ceylan, M., Ayan, S., Dündar, H., & Altun, A. (2025). *Trends In The Research Of Children And Play*. 17(5), 690–706.
- Aliyah, N., & Fitri, A. W. (2023). *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4, 74–84.
- Amanda, M. G. (2024). *Faktor-Faktor Perkembangan Bahasa Ekspresif (Berbicara) Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 4, 10744–10751.
- Ayu, N., Nurhidayah, & Nurfadillah. (2025). *Improving Early Childhood Learning Outcomes Through Active Play And Exploration*. 3(1), 15–27.
- Aziemi, N. F., Rahmat, A., & Carsiwan. (2024). *Systematic Literature Review: Permainan Tradisional Terhadap Motorik Anak Usia Dini Dalam Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. 10, 163–171.
- Babo, D. S., & Liusti, S. A. (2025). *Peran Interaksi Lingkungan Sosial Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini : Kajian Berdasarkan Teori Sosiokultural Vygotsky*. 8(2), 701–711.
- Damayanti, W., Sambo, A., & Mawarni, S. (2024). *PENGARUH LINGKUNGAN KERJA TERHADAP JACKAL HOLIDAYS JAKARTA*. 7(Februari), 39–49.
- Dewi, S. L. (2022). *Aulad : Journal On Early Childhood Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini*. 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V5i2.346>
- Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., & Hidayatullah, R. (2025). *Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan : Memahami Perbedaan , Implikasi , Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat*.
- Erna, N., & Aip Syarifudin. (2023). *Implementasi Read Aloud Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun*. 11.
- Faizah, Z. (2024). *Analisis Ketrampilan Menyimak Untuk Menunjang Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Nurul Huda Karangtalok*. 1(2009), 889–897.
- Fuadah, M., Rizki Tiara, D., & Pratiwi, E. (2022). *PENGARUH DONGENG*

- DIGITAL DALAM MENINGKATKAN. 6(2), 301–309.
- Gaosah, I., & Sindangwargi, R. A. P. U. I. (2025). *Efforts To Improve Children ' S Listening Skills Through The Chain Whispering Play Method At RA PUI Sindangwargi*. 2(March).
- Gereng, A. T., Saodi, S., & Asti, A. S. W. (2025). *The Relationship Between Online Game Use And Concentration And Learning Activities In Early Childhood*. 13, 303–312.
- Gustiani, F., Putri, H., Sianturi, R., & Alia, D. (2024). *Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK PGRI Sejahtera*. 10(2), 99–106.
- Hafizi, D., Ramadhan, A. F., & Khalil, M. A. (2025). *Assessment In Early Childhood Education : A Literature Review*. 5(1), 42–50.
- Halijah, S., & Rahmianar. (2025). *Kajian Literatur Sistematis: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Pada Anak Bilingual Usia Dini A*. 4(2).
- Handayani, A. W., Chandra, A., & Sulianto, J. (2022). *Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau*. 5, 1–7.
- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). *Instrumen Penelitian Pendidikan*.
- Idayani, V. (2025). *Implementasi Game Edukatif Berbasis Digital*. 5(3), 2099–2104.
- Iksan, N. M., Amal, A., & R, R. K. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dengan Bermain Bisik Berantai*. 5(3), 2819–2827.
- Jannah, L., & Pratiwi, R. K. (2025). *Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game Pada Anak Usia Dini Di RA Darul Ulum Mayang Jember*. 5, 455–488.
- Kamiri, A. Sulaeman. (2022). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Empat Tahun (Tinjauan Psikolinguistik)*. 6, 113–129.
- Kartika Eka Pertiwi1, A. O. (2025). *Peran Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.60004/Edupedika.V4i1.147>
- Keti, E., Dhiu, K. D., Rosfinda, K., & Maku, M. (2022). *Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 1, 5–11.
- Korompot, S. A. (2023). *First Language Development On Children : The Literature Review Analysis*.
- Latipah, E. (2021). *Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). *Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 5(1), 107–116.
- Mufidah, A. (2021). *Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Ber cerita Sederhana*. 4, 115–126.
- Murniati, N., & Innihayatus, H. (2025). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Audio Visual Di Sekolah Alam Qur ' Ani Ar -Rahman Bekasi*. 4(1), 37–55.
- Nurdiana, R. (2023). *Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 1(2), 53–58.
- Nursofiza, Eliyana, M. H. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Audio Visual Kelompok Usia 5-6 Tahun Di Tk Alam Anak Negeri Tahun Ajaran 2023/2024*.

- 5(3), 1203–1217.
- Nuryanti, A. D., & Wati, D. E. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Dengan Buku Series Bergambar Di TK PKK 20 Sangkeh*. 2(1), 43–53.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., & Berantai, P. P. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Any Rahmawati 1 1.*, 7, 307827–307835.
- Pane, S. M., & Handayani, S. (2025). *Menyimak Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Swasta Efrata Kec . Medan Baru*. 8, 4203–4210.
- Purwanti, A. (2025). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik: A Literature Review*. 4(2), 1–10.
- Rahayu, E. P., Arfini, B. D., & Iswandi, L. (2022). *Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di Paud As Syuhada Tanjung Lomobok Timur*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No, 2621–4016.
- Rahmawati, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Kegiatan Bercerita Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun*. 1(2), 141–147.
- Rahmawati, D., Noviyanti, S., Zulvani, E., & Vindini, N. (2025). *Peran Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Eksplorasi Teoretis Vygotsky Dan Masa Peka Montessori*. 11.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf*. 5(1), 25–34.
- Rice, Mastiah, K. (2021). *Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Paud Setia Budi Desa Bata Luar*. 1(1), 23–27.
- Sari, G. I., Nurtiani, A. T., & Salmina, M. (2021). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tks It Mina Aceh Besar*. 2(1).
- Septiani, N., & Wirman, A. (2024). *Strategi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Menyimak Saat Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang*. 8, 10221–10230.
- Sidiq, A. M., & Fadlillah, A. N. (2023). *Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. 1(2), 125–132.
- Simamora, C. O., Pk-Aud, P., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *Pengaruh Mendongeng Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bina Kreatif Kecamatan Sipoholon Tahun Ajaran 2022 / 2023*. 1(3).
- Simbolon Et Al. (2025). *Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 4 Hingga 5 Tahun Ditinjau Dari Mean Length Utterance (Mlu), Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 4 Hingga 5 Tahun Ditinjau Dari Mean Length Utterance (Mlu), Fonologi , Morfologi , Sintaksis Dan Semantik*. 3(3).
- Siregar, N. H., Damanik, M. H., & Sawitri, D. (2024). *Identifikasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Video Mendongeng Digital*. 7(2), 642–651.
- Sofwina, Y. T., Dwiyantri, L., & Wati, E. K. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Animasi*. 934–948.
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas*. 9, 1627–1639.

- Suriadiman, F. A. (2021). *Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4 Tahun (Studi Kajian Morfologi) Di Paud Sahira Kota Pekanbaru Provinsi Riau*. 9, 56–64.
- Tika, D. Dela. (2021). *Permainan Bahasa Untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini*. 7, 1–7.
- Tohari, A., Pinontoan, M., Mandagi, M. O., & Anam, S. K. (2025). *International Journal For Science Review Utilizing Traditional Games To Foster Creativity And Social Interaction In Early Childhood Education*. 2, 581–591.
- Tuncdemir, T. B. A. (2025). Integrating Social-Emotional Learning Through Play: Perspectives From Early Childhood Educators Integrating Social-Emotional Learning Through Play: Perspectives From Early Childhood Educators. *Journal Of Research In Childhood Education*, 00(00), 1–19. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2567504>
- Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). *Studi Literatur: Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. 11(2), 109–120.
- Wang, K., Liu, P., Zhang, J., Zhong, J., Luo, X., & Huang, J. (2023). *Effects Of Digital Game-Based Learning On Students ' Cyber Wellness Literacy , Learning Motivations , And Engagement*.
- Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896–2910.
- Adlina, N., Badrul, B., & Ying, L. S. (2025). *Incorporating Play-Based Learning Into The Curriculum For Preschools In Malaysia: Challenges And Practical Recommendations*. IX(2454), 2070–2076. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Akay, B., Ceylan, M., Ayan, S., Dündar, H., & Altun, A. (2025). *Trends In The Research Of Children And Play*. 17(5), 690–706.
- Aliyah, N., & Fitri, A. W. (2023). *Pengaruh Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 4, 74–84.
- Amanda, M. G. (2024). *Faktor-Faktor Perkembangan Bahasa Ekspresif (Berbicara) Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. 4, 10744–10751.
- Ayu, N., Nurhidayah, & Nurfadillah. (2025). *Improving Early Childhood Learning Outcomes Through Active Play And Exploration*. 3(1), 15–27.
- Aziemi, N. F., Rahmat, A., & Carsiwan. (2024). *Systematic Literature Review: Permainan Tradisional Terhadap Motorik Anak Usia Dini Dalam Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. 10, 163–171.
- Babo, D. S., & Liusti, S. A. (2025). *Peran Interaksi Lingkungan Sosial Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini : Kajian Berdasarkan Teori Sosiokultural Vygotsky*. 8(2), 701–711.
- Damayanti, W., Sambo, A., & Mawarni, S. (2024). *Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Jackal Holidays Jakarta*. 7(Februari), 39–49.
- Dewi, S. L. (2022). *Aulad : Journal On Early Childhood Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini*. 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V5i2.346>
- Dinilhaq, N. A., Amelia, Y., Arini, A., & Hidayatullah, R. (2025). *Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan : Memahami Perbedaan , Implikasi , Dan Strategi Pemilihan Yang Tepat*.

- Erna, N., & Aip Syarifudin. (2023). *Implementasi Read Aloud Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4-5 Tahun*. 11. 2104.
- Faizah, Z. (2024). *Analisis Keterampilan Menyimak Untuk Menunjang Pengembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Nurul Huda Karangtalok*. 1(2009), 889–897.
- Fuadah, M., Rizki Tiara, D., & Pratiwi, E. (2022). *Pengaruh Dongeng Digital Dalam Meningkatkan*. 6(2), 301–309.
- Gaosah, I., & Sindangwargi, R. A. P. U. I. (2025). *Efforts To Improve Children ' S Listening Skills Through The Chain Whispering Play Method At RA PUI Sindangwargi*. 2(March).
- Gereng, A. T., Saodi, S., & Asti, A. S. W. (2025). *The Relationship Between Online Game Use And Concentration And Learning Activities In Early Childhood*. 13, 303–312.
- Gustiani, F., Putri, H., Sianturi, R., & Alia, D. (2024). *Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK PGRI Sejahtera*. 10(2), 99–106.
- Hafizi, D., Ramadhan, A. F., & Khalil, M. A. (2025). *Assessment In Early Childhood Education : A Literature Review*. 5(1), 42–50.
- Halijah, S., & Rahmaniari. (2025). *Kajian Literatur Sistematis: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Pada Anak Bilingual Usia Dini A*. 4(2).
- Handayani, A. W., Chandra, A., & Sulianto, J. (2022). *Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau*. 5, 1–7.
- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). *Instrumen Penelitian Pendidikan*.
- Idayani, V. (2025). *Implementasi Game Edukatif Berbasis Digital*. 5(3), 2099–
- Iksan, N. M., Amal, A., & R, R. K. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dengan Bermain Bisik Berantai*. 5(3), 2819–2827.
- Jannah, L., & Pratiwi, R. K. (2025). *Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game Pada Anak Usia Dini Di RA Darul Ulum Mayang Jember*. 5, 455–488.
- Kamiri, A. Sulaeman. (2022). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Empat Tahun (Tinjauan Psikolinguistik)*. 6, 113–129.
- Kartika Eka Pertiwi1, A. O. (2025). *Peran Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Edupedika: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 42–51.
<https://doi.org/10.60004/Edupedika.V4i1.147>
- Keti, E., Dhiu, K. D., Rosfinda, K., & Maku, M. (2022). *Analisis Perkembangan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 1, 5–11.
- Korompot, S. A. (2023). *First Language Development On Children : The Literature Review Analysis*.
- Latipah, E. (2021). *Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Lovita, I., & Ismet, S. (2021). *Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. 5(1), 107–116.
- Mufidah, A. (2021). *Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bercerita Sederhana*. 4, 115–126.
- Murniati, N., & Innihayatus, H. (2025). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Media Audio Visual Di Sekolah Alam Qur ' Ani*

- Ar -Rahman Bekasi. 4(1), 37–55.
- Nurdiana, R. (2023). *Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. 1(2), 53–58.
- Nursofiza, Eliyana, M. H. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Audio Visual Kelompok Usia 5-6 Tahun Di Tk Alam Anak Negeri Tahun Ajaran 2023/2024*. 5(3), 1203–1217.
- Nuryanti, A. D., & Wati, D. E. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Dengan Buku Series Bergambar Di TK PKK 20 Sangkeh*. 2(1), 43–53.
- Pahlawan, U., Tambusai, T., & Berantai, P. P. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Any Rahmawati 1 1.*, 7, 307827–307835.
- Pane, S. M., & Handayani, S. (2025). *Menyimak Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Swasta Efrata Kec . Medan Baru*. 8, 4203–4210.
- Purwanti, A. (2025). *Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Aktivitas Fisik: A Literature Review*. 4(2), 1–10.
- Rahayu, E. P., Arfini, B. D., & Iswandi, L. (2022). *Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di Paud As Syuhada Tanjung Lomobok Timur*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No, 2621–4016.
- Rahmawati, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Kegiatan Bercerita Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun*. 1(2), 141–147.
- Rahmawati, D., Noviyanti, S., Zulvani, E., & Vindini, N. (2025). *Peran Lingkungan Sosial Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Eksplorasi Teoretis Vygotsky Dan Masa Peka Montessori*. 11.
- Retnaningrum, W., & Umam, N. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Huruf*. 5(1), 25–34.
- Rice, Mastiah, K. (2021). *Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Paud Setia Budi Desa Bata Luar*. 1(1), 23–27.
- Sari, G. I., Nurtiani, A. T., & Salmina, M. (2021). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tks It Mina Aceh Besar*. 2(1).
- Septiani, N., & Wirman, A. (2024). *Strategi Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Menyimak Saat Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang*. 8, 10221–10230.
- Sidiq, A. M., & Fadlillah, A. N. (2023). *Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun*. 1(2), 125–132.
- Simamora, C. O., Pk-Aud, P., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *Pengaruh Mendongeng Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bina Kreatif Kecamatan Sipoholon Tahun Ajaran 2022 / 2023*. 1(3).
- Simbolon Et Al. (2025). *Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 4 Hingga 5 Tahun Ditinjau Dari Mean Length Utterance (Mlu), Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia 4 Hingga 5 Tahun Ditinjau Dari Mean Length Utterance (Mlu), Fonologi , Morfologi , Sintaksis Dan Semantik*. 3(3).
- Siregar, N. H., Damanik, M. H., & Sawitri, D. (2024). *Identifikasi Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Video Mendongeng Digital*. 7(2), 642–651.

- Sofwina, Y. T., Dwiyantri, L., & Wati, E. K. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Video Animasi*. 934–948.
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas*. 9, 1627–1639.
- Suriadiman, F. A. (2021). *Pemerolehan Bahasa Anak Usia 4 Tahun (Studi Kajian Morfologi) Di Paud Sahira Kota Pekanbaru Provinsi Riau*. 9, 56–64.
- Tika, D. Dela. (2021). *Permainan Bahasa Untuk Stimulasi Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini*. 7, 1–7.
- Tohari, A., Pinontoan, M., Mandagi, M. O., & Anam, S. K. (2025). *International Journal For Science Review Utilizing Traditional Games To Foster Creativity And Social Interaction In Early Childhood Education*. 2, 581–591.
- Tuncdemir, T. B. A. (2025). *Integrating Social-Emotional Learning Through Play: Perspectives From Early Childhood Educators Integrating Social-Emotional Learning Through Play: Perspectives From Early Childhood Educators*. *Journal Of Research In Childhood Education*, 00(00), 1–19. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2567504>
- Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). *Studi Literatur: Permainan Tradisional Sebagai Media Alternatif Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. 11(2), 109–120.
- Wang, K., Liu, P., Zhang, J., Zhong, J., Luo, X., & Huang, J. (2023). *Effects Of Digital Game-Based Learning On Students ' Cyber Wellness Literacy , Learning Motivations , And Engagement*.
- Waruwu, M., Pendidikan, M. A., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896–2910.