



PowerPoint-Based Guessing Games on Wild Animals Theme to Enhance Speaking Skills of Group B Children at RA ATTA'LIM Sungai Duo

Wina Yulia¹, Sunimaryanti², Lesis Andre³, Fadhli Syam⁴

* winayulia1231@gmail.com

¹ Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STITNU Sakinah Dharmasraya, Dharmasraya, Indonesia

^{2,3,4} STITNU Sakinah Dharmasraya, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRAK

The problem addressed in this study is that in Group B of RA ATTA'LIM Sungai Duo, children's language development, especially in speaking skills, had not developed optimally. This was indicated by children not speaking fluently or correctly, having difficulty expressing ideas verbally, and possessing limited vocabulary during the learning process both with teachers and peers. The purpose of this study was to analyze whether PowerPoint-based guessing games on the theme of wild animals could improve the speaking skills of Group B children. The type of research is descriptive qualitative. The place schedule was from February 24 to April 14 in RA ATTA'LIM sungai duo. The research instruments were observation, interviews, and documentation. The primary data consisted of 16 children from group B and 3 teachers, while secondary data were used to support the research. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques involved data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The data validity technique used was triangulation. The research results show that the language game guessing games based on PowerPoint with the theme of wild animals has a positive impact on improving the speaking skills of Group B children. (1) The implementation of the PowerPoint-based guessing games with the theme of wild animals is in accordance with the indicators based on Wibowo & Suyadi's theory (2021:10). (2) The speaking ability of Group B children at RA ATTA'LIM Sungai Duo before the implementation of the PowerPoint-based guessing games with the theme of wild animals was relatively low, as indicated by several children being at the "Not Yet Developed (BB)" level. (3) There was an improvement in the speaking skills of Group B children at RA ATTA'LIM Sungai Duo after implementing the PowerPoint-based guessing games with the theme of wild animals. In Meeting 1, MB reached 68 %, Meeting 2 reached 81%, and Meeting 3 reached 93%. Thus, it can be concluded that PowerPoint media and the guessing games approach have proven effective in stimulating language development in early childhood, particularly in speaking skills.

Keywords: Guessing Games, PowerPoint, Improvement, Skills, Speaking

Pendahuluan

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan indikator utama dalam menilai pertumbuhan kognitif dan sosial. Bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir serta memahami lingkungan sekitar. Kemampuan bahasa anak meliputi aspek reseptif (memahami) dan ekspresif (mengungkapkan), baik secara lisan maupun tertulis. Perkembangan bahasa berkaitan erat dengan aspek kognitif dan sosial-emosional, di mana interaksi seperti berdialog, menyanyi, bercerita, dan bermain peran dalam suasana menyenangkan akan memperkaya kosakata dan kemampuan menyusun kalimat anak (Musfiroh, 2008:45; Sujiono dkk., 2010:78).



Keterampilan berbahasa mencakup mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, yang merupakan keahlian penting bagi setiap individu (Bahri & Idkhan, 2023:1). Proses belajar bicara adalah proses panjang dan kompleks karena anak harus mampu menggunakan bahasa yang dapat dimengerti lawan bicaranya serta memahami bahasa yang digunakan orang lain (Sofyan Hendra, 2018:30). Perkembangan bahasa anak terbagi dalam beberapa tahap, seperti perkembangan kosakata yang dimulai sejak usia satu tahun, dan perkembangan semantik yang mencakup kemampuan memahami hubungan antara objek, tindakan, dan lokasi dalam kalimat seperti “aku pergi” atau “ibuku” (Sofyan Hendra, 2018:31).

Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan yang memiliki nilai edukatif bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Abidin dkk. (2023:165), permainan adalah tindakan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat atau tidak, sedangkan menurut Idhayani dkk. (2024:1), bermain adalah aktivitas sukarela dengan aturan yang disepakati untuk tujuan internal yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenali diri, mengelola emosi, bersosialisasi, menyelesaikan konflik, serta mengembangkan keterampilan berpikir dan komunikasi (Khodijah & Armanila, 2017:9-10; Risaldy, 2014:6, 42). Salah satu bentuk permainan edukatif adalah *guessing games*, yakni permainan menebak berdasarkan petunjuk visual atau verbal, yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa, berpikir kritis, serta keterampilan sosial anak (Wibowo & Suyadi, 2021:9; Tarmoko, 2015:6; Sari, 2021:49; Fadilah, 2024:82).

Permainan bahasa *guessing games* memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, kepercayaan diri, interaksi sosial, serta kreativitas anak (Yusuf, 2022:72; Sari, 2021:45, 85; Wahyuni, 2022:110). Contoh penerapannya dalam pembelajaran adalah permainan menebak gambar, “guess the object”, PowerPoint interaktif, “who am I?”, berbasis cerita/lagu, dan deskripsi benda sehari-hari (Rahayu, 2020:12, 16; Pratama, 2021:31; Kurniawati, 2022:23, 32; Suryani, 2021:21). Indikator keberhasilan *guessing games* dalam pembelajaran bahasa antara lain: meningkatnya partisipasi aktif, kemampuan kosakata, keterampilan berbicara lisan, interaksi sosial, dan pemahaman materi pembelajaran (Wibowo & Suyadi, 2021:10).

PowerPoint merupakan media pembelajaran visual berbasis teknologi yang memungkinkan penyajian materi ajar secara interaktif dan menarik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, PowerPoint digunakan untuk menyusun materi secara sistematis dan menarik melalui fitur seperti teks, gambar, grafik, animasi, dan audio. Media ini sangat efektif untuk mendukung gaya belajar visual dan auditori, serta dapat membantu siswa dalam memahami kosakata, ungkapan, hingga konsep abstrak dengan lebih mudah (Tarmoko, dkk., 2021:6–7; Utami, 2024:10413). PowerPoint juga mendukung berbagai metode pembelajaran seperti diskusi, pemecahan masalah, dan pembelajaran kolaboratif yang mendorong komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Keunggulan PowerPoint bagi anak usia dini antara lain kemampuannya dalam memvisualisasikan konsep abstrak, menyusun materi secara terstruktur, serta meningkatkan daya ingat melalui kombinasi visual dan audio (Sambella, 2023:416; Wahyuni, 2023:112). Namun, PowerPoint juga memiliki kelemahan, seperti keterbatasan dalam mendukung pembelajaran kinestetik dan risiko gangguan konsentrasi anak akibat animasi yang berlebihan atau ketergantungan pada perangkat teknologi (Yusuf, 2022:140; Fadilah, 2023:102; Setiawan, 2021:65). Untuk membuat PowerPoint menarik bagi anak, pendidik disarankan menggunakan warna cerah, gambar relevan, animasi sederhana, slide singkat, kuis interaktif, serta audio yang sesuai usia (Web Media Training Center, 2008:147).

Pengembangan keterampilan berbicara anak usia dini erat kaitannya dengan pengondisian lingkungan belajar melalui interaksi dan komunikasi antara anak dengan orang tua atau guru. Melalui interaksi aktif, anak tidak hanya memahami bahasa secara teoretis tetapi

juga menggunakannya secara praktis untuk menyampaikan gagasan (Kurniawati Heru, 2020:96). Al-Qur'an Surah Ar-Rahman ayat 1–4 menegaskan bahwa kemampuan berbicara merupakan anugerah dari Allah yang membedakan manusia dari makhluk lain. Keterampilan ini menjadi dasar penting bagi anak untuk membangun hubungan sosial dan kemampuan berpikir kritis (Wahyuni, 2023:77; Fadilah, 2024:48). Perkembangan berbicara meliputi pelafalan kata, pengorganisasian ide, dan penggunaan kosakata yang tepat (Amini & Suyadi, 2020:120), yang dipengaruhi oleh faktor individu, lingkungan, serta kebudayaan dan bahasa (Sari, 2022:45).

Tahapan perkembangan berbicara anak dimulai dari suara-suara dasar (cooing, babbling), memahami makna kata, menyusun kalimat sederhana, hingga dapat menceritakan pengalaman secara logis (Yusuf, 2022:30, 45; Sari, 2022:21, 34; Wahyuni, 2023:56). Dalam konteks pembelajaran tematik, misalnya tema binatang buas, media seperti video animasi sangat efektif untuk menambah kosakata dan melatih keterampilan berbahasa anak usia 5–6 tahun (Pratiwi, 2024:140). Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, indikator perkembangan berbicara mencakup aspek memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan, seperti menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan kompleks, serta mengenali simbol huruf dan suara awal kata.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai suatu fenomena yang terjadi di lapangan, sesuai dengan realitas yang ada. Penelitian deskriptif kualitatif tidak berfokus pada angka atau statistik, melainkan pada pemahaman makna, proses, dan konteks yang mendasari suatu peristiwa atau perilaku. Menurut Sugiyono (2019:13), metode penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Peneliti merupakan instrumen kunci yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data di lapangan, sehingga data yang diperoleh bersifat mendalam dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, diharapkan peneliti dapat memahami makna-makna yang tersembunyi di balik gejala yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Permainan Bahasa *Guessing Games* Berbasis *PowerPoint* Tema Binatang Buas pada Anak Kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 09, 11, dan 14 April 2025 di RA ATTA'LIM Sungai Duo, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan bahasa *Guessing Games* berbasis *PowerPoint* dengan tema binatang buas telah berhasil meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, khususnya dalam hal pemahaman bahasa, penguasaan bahasa, dan keaksaraan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak:

1. Mampu mengikuti instruksi dan aturan permainan dengan baik.
2. Menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata dan struktur kalimat.
3. Mampu mengekspresikan ide serta menjawab pertanyaan dengan percaya diri.
4. Dapat mengenali simbol huruf, menyebutkan nama sendiri, hingga memahami hubungan bunyi dan huruf.
5. Terlibat aktif secara sosial, berani berbicara, dan saling menghargai dalam proses interaktif bersama teman dan guru.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan perencanaan yang matang melalui penyusunan RPPH oleh guru. RPPH disusun selaras dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini serta berorientasi pada pendekatan bermain. Penggunaan media PowerPoint interaktif yang berisi gambar, suara, dan animasi sederhana berhasil menarik perhatian anak dan meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Secara bertahap, ketiga pertemuan yang dilakukan memberikan fokus berbeda namun saling melengkapi:

- Pertemuan pertama menekankan pengenalan binatang buas.
- Pertemuan kedua berfokus pada habitat binatang.
- Pertemuan ketiga mengembangkan kemampuan auditori anak melalui tebak suara binatang.

Data observasi memperlihatkan bahwa hampir seluruh indikator perkembangan bahasa anak terpenuhi oleh seluruh peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa permainan guessing games berbasis PowerPoint merupakan media yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini.

Dengan demikian, kegiatan ini direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bahasa yang dapat digunakan guru dalam mendesain pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Tabel 1 Hasil Observasi Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo

| No | Indikator Perkembangan Bahasa (Wibowo & Suyadi, 2021) | Jumlah Anak (n = 16) | Persentase (%) |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------|
| 1 | Meningkatkan partisipasi aktif anak | 15 anak | 93,75% |
| 2 | Meningkatkan kemampuan memahami bahasa (receptive) | 14 anak | 87,50% |
| 3 | Meningkatkan kemampuan mengungkapkan bahasa (expressive) | 13 anak | 81,25% |
| 4 | Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal (huruf, simbol, nama diri, dll) | 13 anak | 81,25% |
| 5 | Anak mampu mengikuti instruksi dan memahami aturan permainan | 16 anak | 100% |
| 6 | Anak mampu menebak gambar binatang dan menjelaskan cirinya dengan kalimat sederhana | 14 anak | 87,50% |
| 7 | Anak mampu mengenali suara binatang buas dari media yang ditayangkan | 15 anak | 93,75% |
| 8 | Anak menunjukkan keberanian berbicara di depan teman dan guru | 13 anak | 81,25% |
| 9 | Anak dapat bekerja sama dan menghargai giliran dalam permainan | 15 anak | 93,75% |

Keterangan:

- Jumlah total peserta didik: **16 anak** kelompok B.
- Rentang keberhasilan indikator: **81,25% – 100%**, yang termasuk dalam kategori “**sangat baik**” hingga “**baik sekali**” dalam skala pencapaian perkembangan.

Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo

Berdasarkan hasil observasi terhadap 16 anak kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo, terlihat bahwa sebelum pelaksanaan kegiatan *guessing games*, banyak anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dalam keterampilan berbicara, yang meliputi indikator memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan

keaksaraan. Anak-anak seperti Arfino, Ghibran, dan Haisa menunjukkan keterbatasan dalam memahami dan mengungkapkan bahasa serta keaksaraan dasar. Hanya segelintir anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Setelah dilaksanakan permainan bahasa *guessing games* berbasis PowerPoint selama tiga pertemuan, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB, dan sebagian besar anak telah berpindah ke kategori MB dan BSH. Bahkan, satu anak (Muhammad Fathar. G) berhasil mencapai kategori BSB pada seluruh indikator. Permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak, membuat mereka lebih percaya diri, aktif berbicara, serta mengenal kosakata baru. Peningkatan ini juga didukung oleh antusiasme guru terhadap metode pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif.

Tabel2 Jumlah dan Persentase Anak Berdasarkan Kategori Perkembangan (Tiap Pertemuan)

| Kategori | Pertemuan I | % | Pertemuan II | % | Pertemuan III | % |
|---------------------------------|-------------|--------|--------------|--------|---------------|--------|
| Belum Berkembang (BB) | 13 | 27.08% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Mulai Berkembang (MB) | 23 | 47.92% | 33 | 68.75% | 24 | 50.00% |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 8 | 16.67% | 14 | 29.17% | 21 | 43.75% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 4 | 8.33% | 1 | 2.08% | 3 | 6.25% |
| Total Indikator | 48 | 100% | 48 | 100% | 48 | 100% |

Keterangan: 16 anak \times 3 indikator = 48 data poin per pertemuan.

Berdasarkan data hasil observasi pada 16 anak kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo selama tiga pertemuan, terlihat adanya peningkatan perkembangan keterampilan berbicara melalui permainan bahasa *guessing games* berbasis PowerPoint. Pada pertemuan pertama, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), dengan masing-masing 27,08% dan 47,92%. Namun, setelah dilakukan intervensi melalui permainan edukatif ini, terjadi perubahan signifikan pada pertemuan kedua dan ketiga, di mana tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB. Persentase anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat dari 16,67% menjadi 29,17%, dan akhirnya mencapai 43,75% pada pertemuan ketiga. Meskipun kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) masih rendah, yakni 6,25% pada pertemuan ketiga, hal ini menunjukkan tren positif terhadap efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yaitu pada 9, 11, dan 14 April 2025, dengan melibatkan 16 anak Kelompok B di RA Atta'lim Sungai Duo. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan berbicara anak, meliputi tiga indikator: memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara yang signifikan setelah diterapkannya metode *Guessing Games*. Pada pertemuan pertama (pra-observasi), sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Namun, melalui permainan interaktif yang memadukan stimulus visual dan audio, terjadi pergeseran besar menuju kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada pertemuan kedua dan ketiga.

Pada pertemuan ketiga, sebanyak 93,75% anak sudah masuk kategori BSB, menunjukkan keberhasilan metode ini dalam membangun keberanian berbicara, menyusun kalimat sederhana, dan mengenali kosakata baru. Anak menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat, baik kepada guru maupun teman sebaya. Dukungan dari guru, media pembelajaran yang menarik, serta keterlibatan orang tua turut berkontribusi terhadap hasil positif ini. Kepala sekolah, Ibu Elga Silvia, menyatakan apresiasinya terhadap metode yang digunakan karena terbukti efektif dan sesuai dengan dunia anak-anak. Ia berharap pendekatan pembelajaran kreatif ini terus dilanjutkan demi mendukung perkembangan bahasa anak usia dini secara menyeluruh.

Tabel 3 Rekap Hasil Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak

| Kategori | Pertemuan I | % | Pertemuan II | % | Pertemuan III | % |
|---------------------------------|-------------|--------|--------------|--------|---------------|--------|
| Belum Berkembang (BB) | 3 anak | 18.75% | 0 anak | 0.00% | 0 anak | 0.00% |
| Mulai Berkembang (MB) | 10 anak | 62.50% | 1 anak | 6.25% | 0 anak | 0.00% |
| Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2 anak | 12.50% | 13 anak | 81.25% | 1 anak | 6.25% |
| Berkembang Sangat Baik (BSB) | 1 anak | 6.25% | 2 anak | 12.50% | 15 anak | 93.75% |
| Total | 16 anak | 100% | 16 anak | 100% | 16 anak | 100% |

Berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo melalui permainan *guessing games* berbasis PowerPoint, terjadi perkembangan yang signifikan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 62,50% dan Belum Berkembang (BB) sebesar 18,75%, sementara hanya 12,50% yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 6,25% yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan pesat pada kategori BSH sebesar 81,25% dan BSB sebesar 12,50%. Puncaknya pada pertemuan ketiga, mayoritas anak (93,75%) telah mencapai kategori BSB, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak secara menyeluruh. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB dan MB, menandakan seluruh peserta didik telah menunjukkan perkembangan positif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa *Guessing Games* berbasis PowerPoint dengan tema binatang buas memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B di RA ATTA'LIM Sungai Duo. Permainan ini membuat proses belajar menjadi menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami anak. Pelaksanaan kegiatan sudah sesuai dengan indikator perkembangan bahasa menurut teori Wibowo & Suyadi (2021:10). Sebelum diterapkan, masih terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Setelah tiga kali pertemuan, terjadi peningkatan yang signifikan: pada pertemuan pertama mayoritas anak berada di kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 68%, pertemuan kedua meningkat menjadi 81% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pertemuan ketiga mencapai 93% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Guessing Games* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Direktorat Pembinaan PAUD. (2018). *Pedoman pembelajaran di pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Abidin, Y., Rahmat, A., & Nurhayati, D. (2023). *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Y. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Usia Dini*. Surabaya: UM Publishing.
- Amini, R., & Suyadi. (2020). *Strategi Pembelajaran Bahasa Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aminuddin. (1987). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Bahri, A., Rahamma, T., & Idkhan, A. M. (2023). *Dasar-Dasar Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. Makassar: CV Sahabat Ilmu.
- Cahyani, A., & Rasyidah, A. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 4–5 Tahun Yang Berkorelasi Dengan Tri Pusat Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 110–116.
- Fadilah, R. (2023). *Pengaruh Media Elektronik Terhadap Konsentrasi Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Anak Cerdas.
- Fadilah, A. (2024). *Perkembangan Sintaksis Pada Anak Usia Dini*. Bandung.
- Hasnida. (2014). *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Idhayani. (2024). *Pendidikan Anak Usia Dini Dan Nilai Bermain Dalam Pengembangan Karakter Anak*. Padang: UNP Press.
- Idhayani, N., Et Al. (2024). *Bermain Dan Permainan Anak*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Khodijah, N., & Armanila. (2017). Peran Kegiatan Bermain dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 9–10.
- Kurniawan, H. (2020). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Anak Bangsa.

- Kurniawati, D. (2022). *Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Cendikia Press.
- Lestaringrum. (2017). Pemilihan Tema dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 15–20.
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nopita, R., Yulia, W., Indrasuari, S., Tanjung, M. A., & Sari, A. M. (2024). Parenting Kolaboratif, Peran Guru Dan Orang Tua Mendukung Pertumbuhan Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(10), 29–35.
- Pradnyana, I. M. A., Widiastuti, I. A. M. S., & Suparsa, I. N. (2020). Media Pembelajaran Dan Tema Dalam PAUD. Denpasar: Widya Dharma.
- Pratama, A. (2021). Penerapan Permainan Raba-Tebak untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 30–35
- Pradnyana, M. A., Et Al. (2020). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Binatang Buas Untuk Anak Usia Dini (Studi Kasus: TK Negeri Pembina Singaraja). *Lontar Komputer*, 8(3), 188–199.
- Pratiwi, D. (2024). *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Binatang Buas Pada Anak Usia 5–6 Tahun*. Yogyakarta: PAUD Edukasi Press.
- Prawiyata. (2019). *Metode Dan Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, L. (2020). *Kosakata Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain*. Surabaya: Pena Nusantara.
- Rama. (2022). Peran Karnivora dalam Menjaga Keseimbangan Ekosistem. *Jurnal Ekologi dan Konservasi*, 10(2), 40–50
- Risaldy. (2014). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sambella, R. (2023). *Strategi Visualisasi Materi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Edupress.
- Sari, D. (2021). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, M. D. (2022). *Tahapan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Surabaya: Pena Anak Cerdas.
- Setiawan, A. (2021). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Daerah Terpencil*. Surabaya: Literasi Nusantara.

- Sofyan Hendra. (2018). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E. (2021). *Model Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini*. Semarang: Widya Karya.
- Sujiono, Y. N., Sujiono, B., & dkk. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tarigan, H. G. (1988). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Telaumbanua, D., & Kurniawan, H. (2022). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarmoko, A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Utami, S. (2024). *Penggunaan Powerpoint Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Media Belajar Anak.
- Wahyuni, L. (2023). *Perkembangan Bahasa Anak Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, N. (2022). *Perkembangan Sosial Anak Dalam Konteks Bermain*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Web Media Training Center. (2008). *Membuat Presentasi: Microsoft Powerpoint 2007*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Wibowo, A., & Suyadi. (2021). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Yusuf, M. (2022). *Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Jakarta: Pustaka Insan Mandiri.
- <https://www.liputan6.com/photo/read/2110261/6-kejadian-manusia-dimangsa-binatang-buasditanah-air?page=1>
- <https://www.gosumbar.com/berita/baca/2022/05/04/lebaran-kedua-dan-ketiga-kebun-binatang-Bukittinggi-diserbu-pengunjung>