

003/S/PGPAUD-KCBR/16/JULI/2020

**PENGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI
MELALUI *VIRTUAL LEARNING***

(Penelitian Deskriptif Kualitatif di RA Nurul Yaqin Kecamatan Ganeas Kabupaten
Sumedang)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat menempuh ujian sidang Sarjana Pendidikan pada program
studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh

Ainur Farah Diba
1600288

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
DI CIBIRU
BANDUNG
2020**

Ainur Farah Diba, 2020

**PENGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI *VIRTUAL LEARNING***

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI
MELALUI *VIRTUAL LEARNING***

Oleh
Ainur Farah Diba

Diajukan untuk memenuhi syarat mengikuti ujian sidang Sarjana Pendidikan pada program
studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Ainur Farah Diba
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
Ulang, dipotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis

Ainur Farah Diba, 2020

**PENGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI *VIRTUAL LEARNING***

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Permainan Kotak Pos Dengan Kartu Gambar Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui *Virtual Learning*” ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Sumedang, 02 Juli 2020

Yang menyatakan,

Ainur Farah Diba

1600288

Ainur Farah Diba, 2020

**PENGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJRAN
KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

AINUR FARAH DIBA

PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU
GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK
USIA DINI MELALUI *VIRTUAL LEARNING*
(Penelitian Deskriptif Kualitatif di RA Nurul Yaqin Kecamatan Ganeas Kabupaten
Sumedang)

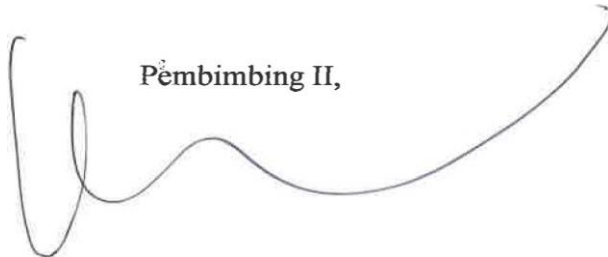
Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I,



Endah Silawati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198110312010122003

Pembimbing II,



Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd
NIP. 195708161986031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD,



Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd
NIP. 195909011984032001

MOTTO

Jangan setengah hati menjadi guru karena anak didik kita telah membuka sepenuh hatinya.

(Ki Hajar Dewantara)

Amalan yang paling baik adalah yang mampu mendekatkan seseorang kepada Allah SWT adalah berbakti kepada Ibu.

(Ibnu Abbas Radhiyallahu Anhuma)

Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran yang kau jalani, yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit.

(Ali Bin Abi Thalib Radhiyallahu Anhuma)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Permainan Kotak Pos Dengan Media Kartu Gambar Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini Melalui *Virtual Learning* (Penelitian Deskriptif Kualitatif di RA Nurul Yaqin Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang)”. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya penulis dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak terkait baik secara moral dan spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Asep Herry Hermawan, M.Pd., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
2. Ibu Dr. Hj. Leli Halimah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
3. Ibu Endah Silawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan arahan dan dukungan baik secara moril dan spiritual yang berarti kepada penulis sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
4. Bapak Dr. H. Solihin Ichas Hamid, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama skripsi baik secara moril dan spritual.
5. Ibu Dr. Ai Sutini, S.Pd., M.Pd., selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan dan pengarahan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
7. Seluruh Staff akademik Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah membantu selama perkuliahan.
8. Ibu Ninin Nihayah, selaku Kepala Sekolah RA Nurul Yaqin yang telah mengizinkan dan memberikan informasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Seluruh Ibu Guru RA Nurul Yaqin yang telah membantu memberikan informasi untuk skripsi ini.

10. Seluruh anak-anak RA Nurul Yaqin yang selalu memberikan semangat saat melakukan penelitian.
11. Kedua Orang Tua Bapak Tarno dan Ibu Teti Rohayati tersayang yang sudah banyak sekali memberikan do'a dan dukungan untuk setiap jalan keberhasilan penulis.
12. Seluruh Keluarga Tercinta, terkhusus Ua Ibu Ai Tuti Humaeroh, AMd.Keb, yang selalu memberikan dukungan dan semangat bagi penulis.
13. Teman-teman baik Diah Purwantika N., Lia Fitriany, Nepi Siti K., Mitha Lanitha, Sinta Meilinda, Rifa Zahirah Dzihni, Amel Puspitasari, Dwi Cahyani, Diniyah Adih H., Neneng Ineu dan Devia Lesmana yang telah memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
14. Seluruh Teman Kelas B PGPAUD angkatan 2016 dan teman seperjuangan angkatan 2016 baik PGPAUD dan PGSD serta rekan-rekan ORMAWA dan UKM yang telah memberikan warna, rasa kebersamaan dan, kekeluargaan pada seluruh hari selama masa perkuliahan.
15. Seluruh pihak yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan dan dorongan semangat.

Penulis memohon maaf atas segala kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Semoga Allah SWT memberikan hidayah-Nya kepada kita semua agar bisa menjalankan tugas dan aktivitas sehari-harinya.

Sumedang, 02 Juli 2020

Ainur Farah Diba
NIM 1600288

ABSTRAK

Ainur Farah Diba (1600288), Penggunaan Permainan Kotak Pos Dengan Media Kartu Gambar Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Melalui *Virtual Learning*. (Penelitian Deskriptif Kualitatif di RA Nurul Yaqin Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) Nurul Yaqin di Kabupaten Sumedang pada sebagian besar anak yakni kemampuan berbicara yang dimiliki anak masih perlu dioptimalkan ada beberapa anak yang sulit untuk mengungkapkan sebuah perasaan melalui beberapa kalimat dan masih ada beberapa anak yang mengucapkan kosa kata akan tetapi tidak tahu maknanya dan media pembelajaran yang digunakan kurang menstimulus perkembangan berbicara anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan permainan kotak pos dengan media kartu gambar dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak melalui *virtual learning* di RA Nurul Yaqin Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang dalam pengembangan keterampilan berbicara anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun subjek penelitian adalah 8 orang anak, sedangkan informan penelitian adalah kepala sekolah dan guru kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi secara *virtual*. Untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Analisis data menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian terdapat 3 langkah yakni langkah persiapan yang terdapat penyusunan RPPH dan mempersiapkan media pembelajaran, langkah pelaksanaan yang terdapat 3 tahap didalamnya tahap pembukaan, inti, dan penutup pembelajaran, dan langkah evaluasi pembelajaran serta adanya kendala saat pembelajaran yang menggunakan permainan kotak pos dengan media kartu gambar. Pada hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kotak pos dengan media kartu gambar dapat menstimulus keterampilan berbicara anak.

Kata Kunci : Permainan Kotak Pos, Media Kartu Gambar, Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini

ABSTRACT

Ainur Farah Diba (1600288), The Use of Post Box Games with Picture Card in Learning Skills for Encouraging Children through Virtual Learning (Qualitative Descriptive Research at RA Nurul Yaqin Ganeas District, Sumedang Regency).

The problem in this study is that there are problems that arise in the learning process in Raudhatul Athfal (RA) Nurul Yaqin in Sumedang Regency in most children namely the speaking ability of children still needs to be optimized there are some children who find it difficult to express a feeling through a few sentence and still there are some children who say vocabulary but don't know it's meaning and the learning media used do not stimulate children's speech development. The purpose of study is to determine the use postbox games with picture card media in learning speaking skill of children through virtual learning in RA Nurul Yaqin, Ganeas District, Sumedang Regency. This research is type qualitative research with a descriptive approach. The research subjects were 8 children, and the research informant were school principal and class teacher. Data collection is done by observation, interview, and virtual documentation techniques. To test the validity of the data is done by triangulation techniques. Analysis of data used is a qualitative descriptive method by collecting data, educating data, presenting data, and drawing conclusions. The results of the study is there are 3 steps, namely the preparation step which consist of the preparation of the RPPH and preparing the learning media, the implementation step which contains 3 stages in which the opening, core, and closing stages of learning, and the learning evaluation step. The result of the study showed that the use of post box games with picture card media can stimulate children's speaking skills.

Keyword : Post Box Games, Picture Card Media, Early Childhood Speaking Skills.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	i
MOTTO	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Tentang Bahasa	8
2.1.1 Perkembangan Bahasa	8
2.1.2 Keterampilan Berbahasa	9
2.1.3 Teori Pemeroleh Bahasa Anak	11
2.1.4 Tahap-Tahap Umum Bahasa Anak	13
2.1.5 Perangsang Bahasa Anak	14
2.1.6 Keterampilan Berbicara	15
2.1.7 Hubungan Ketampilan Berbicara dengan Keterampilan Berbahasa lain	16
2.2 Tinjauan Tentang Bermain	16
2.2.1 Pengertian Bermain	16
2.2.2 Manfaat Bermain	17
2.2.3 Pengertian Permainan	18
2.2.4 Permainan Kotak Pos	19
2.3 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	22

2.3.1 Media Pembelajaran di PAUD	22
2.3.2 Media Kartu Gambar	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode dan Jenis Penelitian	24
3.2 Setting Penelitian	25
3.2.1 Tempat Penelitian	25
3.2.2 Waktu Penelitian	25
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Instrumen Penelitian	27
3.6 Teknik Analisis Data	31
3.7 Pengujian Keabsahan Data	32
BAB IV PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan Penelitian	34
4.1.1 Analisis Perencanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Media Kartu Gambar Di RA Nuru Yaqin	34
4.1.2 Analisis Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Media Kartu Gambar Di RA Nuru Yaqin	37
4.1.3 Analisis Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Media Kartu Gambar Di RA Nuru Yaqin	41
4.1.4 Analisis Kendala Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Media Kartu Gambar Di RA Nuru Yaqin	44
4.2 Pembahasan	45
4.2.1 Perencanaan Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Permainan Kotak Pos Dengan Media Kartu Gambar di RA Nuru Yaqin	47
4.2.2 Proses Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Permainan Kotak Pos Dengan Media Kartu Gambar	

di RA Nuru Yaqin	49
4.2.1 Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Menggunakan Permainan Kotak Pos Dengan Media Kartu Gambar di RA Nuru Yaqin	53
BAB V PENUTUP	56
5.1 Simpulan	56
5.2 Implikasi dan Rekomendasi	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara	27
Tabel 2. Kisi-Kisi Pedoman Obsevasi	29
Tabel 3. STPPA Perkembangan Bahasa Anak	35
Tabel 4. Format Indikator Penilaian	42
Tabel 5. Format Penilaian RA Nurul Yaqin	43
Tabel 6. Manfaat Permainan Kotak Pos	48
Tabel 7. Format Indikator Penilaian	53
Tabel 8. Data evaluasi Penilaian Anak	54
Tabel 9. Daftar Nama Anak RA Nurul Yaqin	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Memperkenalkan Media Kartu Gambar	i
Gambar 2. Memperkenalkan bentuk huruf Hijaiyah	i
Gambar 3. Anak-anak menggunakan media kartu gambar	ii
Gambar 4. Langkah pelaksanaan perlakuan	iii
Gambar 5. Langkah permainan kotak pos	iv
Gambar 6. Meminta perizinan secara online	v
Gambar 7. Screenshoot mendiskusikan RPPH	vi
Gambar 8. Screenshoot saat melakukan wawancara	v
Gambar 9. Screenshoot pembelajaran jarak jauh	xi
Gambar 10. Screenshoot saat melakukan video call	v
Gambar 11. Screenshoot hasil rekaman wawancara	xi
Gambar 12. Screenshoot lembar kerja anak	vii
Gambar 13. Media kartu gambar	xi
Gambar 14. Gambar bermain outdoor Ra Nurul Yaqin.....	xi

Ainur Farah Diba, 2020

**PENGGUNAAN PERMAINAN KOTAK POS DENGAN MEDIA KARTU GAMBAR DALAM PEMBELAJRAN
KETERMAPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI MELALUI VIRTUAL LEARNING**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi wawancara	i
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	i
Lampiran 3. Kisi-kisi Observasi	ii
Lampiran 4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian	iii
Lampiran 5. Field Note	iv
Lampiran 6. Field Note	v
Lampiran 7. Field Note	vi
Lampiran 8. Field Note	i
Lampiran 9. Dokumentasi Foto secara online	xi
Lampiran 10. Surat Ijin Observasi	v
Lampiran 11. RPPH	xi
Lampiran 12. Buku Bimbingan	vi
Lampiran 13. Riwayat Hidup	x

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2016). *Bermain Pengantar Bagi Penerapan Pendekatan Beyond Centera And Circle Time (BCCT) Dalam Dimensi PAUD*. Bandung : Rizqi Press.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol (1) Issue (1). Hal 47-50.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ayunindia, N., Saparahayuningsih, S., Ardina, M. (2017). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok B Lab School PAUD Unib Kota Bengkulu. *Jurnal Potensia PG-PAUD FKIB UNIB*. Vol 2 (1). Hal 19-20.
- Azhar, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bawono, Y., (2017). Kemampuan Berbahasa Pada Anak Pra Sekolah : Sebuah Kajian Pustaka. *Proseding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia Peran Psikologi Perkembangan Dalam Penumbuhan Humanitas Pada Era digital*. [Artikel]. 22-24 Agustus 2017, Hotel Grasia, Semarang.
- Creswell, J.W., (2016). *Research Design Pendidikan Metode Kualitatif Kuantitatif Dan Campuran Edisi Ke Empat*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Pelajar.
- Dardjowidjojo, S. (2000). *Echa : Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. Jakarta : Grasindo.
- Delfita, R., (2012). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang. *Jurnal Pesona PAUD*. Vol 1 (1). Hal 1-4.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2005). *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Djaelani, A.R, (2013). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Pawiyatan*. Vol 20(1). Hal 84-88.
- Devianty, R. (2016). Pemerolehan Bahasa dan Gangguan Bahasa Pada Anak Usia Balita. *Jurnal Raudhah*. Vol IV (1). Hal 2-3.

- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia dini*. Jakarta : E-book Prenada Media Grup.
- Heryanto, A., P. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. Vol 2 (2). Hal 4-5.
- Kurniati, E. (2017). Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batang Hari Jambi*. Vol 17 (3). Hal 48-55.
- Kusmawati (2016). Penerapan Permainan Kotak Pos Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di TK Al-Fadholi Malang. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2 (1). Hal 5-6.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implikasi Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol 37 (1). Hal 28-29.
- Mariana, S., dan Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Se-gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasi*. Vol 3 (2). Hal 167-168.
- Marykori, A. (2011). *Mengasah Kemampuan Berbahasa Di Usia 4-6 Tahun*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal Dan Informal.
- Masturi, dkk. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Bekerja Siswa Di SD Dersalam Kudus. *Jurnal Pendidikan*. Vol 7 (1). Hal 40-42.
- Mukholisoh, F., Sa'dullah, A., Hasan, N. (2019). Pelaksanaan Metode Muroja'ah Tahfidz Al- Qur'an di Ma'had Al-Ulya MAN Kota Riau. *Jurnal Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 4 (3). Hal 192.
- Nawawi, dkk. (2016). *Keterampilan Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Jakarta : Uhamka Press.
- Permana, E., P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol 2 (2). Hal 134-135.
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rasyid, I., dan Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*. Vol VII (1). Hal 92-94.

- Ruiyat, S.A., Yufiarti, Karnadi. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3 Issue 2. Hal 519-521.
- Shofia, Q.N., dan Saridewi. (2019). Pengaruh Permainan Kotak Pos Terhadap Pembendaharaan Kata Anak Di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-63 Padang. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*. Vol 4 (2). Hal 116-118.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan H&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriono, A. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarta : E-book Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Tarigan dan Herry, G. (1980). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tedjasaputra, M., S. (2001). *Bermain, Main, Dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta E-book Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.