



Efforts to Improve Early Reading Skills through a Word Guessing Game for Children Aged 5-6 Years

Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Arisan Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun

¹Sawitri, ²Iys Nur Handayani

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

e-mail: 1patnb61@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low beginning reading ability of children aged 5-6 years at KB Tunas Pertiwi Sirkandi. The aim of this study is to improve beginning reading ability through word gathering game and to validate the measurement instruments for gross motor skills and beginning reading ability. This research is a Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis-McTaggart spiral model implemented in learning cycles. The research subjects were 24 children of class B at KB Tunas Pertiwi Sirkandi, consisting of 13 girls and 11 boys. Data collection techniques used observation, documentation, and performance assessments with instruments validated by experts. Data analysis used Ngalim Purwanto's percentage formula with success criteria of $\geq 80\%$ of children achieving beginning reading ability in the good category. The instrument validation results showed that: (1) The gross motor skills instrument through the implementation of the "Bangun Tidur" song obtained a score of 24 out of a maximum score of 24 (100%) with a very valid predicate and was feasible to use without revision; (2) The beginning reading ability instrument was declared feasible to use with minor revisions to the wording of the score 1 descriptor on the pronunciation indicator. Expert validation proved that the instruments met the content and construct validity requirements, covering the sub-variables of naming vowels and consonants, distinguishing similar letters (b-d, p-q, m-n), and pronouncing words according to their form. The word gathering game proved to be an effective method as it integrates play and learning elements interactively, builds courage, strengthens memory, and stimulates children's phonological abilities. This research concludes that the developed research instruments are declared valid and feasible to use, and the word gathering game method can be used as an alternative learning strategy to improve early childhood beginning reading ability.

Keywords: Beginning Reading, Word Gathering Game, Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di KB Tunas Pertiwi Sirkandi. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan arisan kata serta memvalidasi instrumen pengukuran kemampuan motorik kasar dan membaca permulaan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis-McTaggart yang dilaksanakan dalam siklus pembelajaran. Subjek penelitian berjumlah 24 anak kelas B KB Tunas Pertiwi Sirkandi, terdiri atas 13 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan unjuk kerja dengan instrumen yang telah divalidasi oleh ahli.

Analisis data menggunakan rumus persentase Ngalm Purwanto dengan kriteria keberhasilan $\geq 80\%$ anak mencapai kemampuan membaca permulaan dalam kategori baik. Hasil validasi instrumen menunjukkan bahwa: (1) Instrumen kemampuan motorik kasar melalui implementasi lagu "Bangun Tidur" memperoleh skor 24 dari skor maksimal 24 (100%) dengan predikat sangat valid dan layak digunakan tanpa revisi; (2) Instrumen kemampuan membaca permulaan dinyatakan layak digunakan dengan revisi minor pada redaksi deskriptor skor 1 indikator melafalkan. Validasi ahli membuktikan bahwa instrumen telah memenuhi syarat validitas isi dan konstruk dengan cakupan sub variabel menyebutkan huruf vokal dan konsonan, membedakan huruf mirip (b-d, p-q, m-n), serta melafalkan kata sesuai bentuk. Permainan arisan kata terbukti menjadi metode yang efektif karena mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara interaktif, membangun keberanian, memperkuat daya ingat, serta merangsang kemampuan fonologis anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa instrumen penelitian yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan, serta metode permainan arisan kata dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Kata kunci: Membaca Permulaan, Permainan Arisan Kata, Anak Usia Dini



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2026 Sawitri, Iys Nur Handayani

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu jalan untuk mengembangkan sumber daya manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak bisa memiliki dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (Ariyanti, 2016). Selain itu, pendidikan usaha menciptakan manusia yang bertaqwa, berilmu sehingga dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Pelayanan pendidikan diberikan kepada semua anak tanpa memandang anak normal maupun anak yang berkebutuhan khusus.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah melalui permainan arisan kata. Permainan ini merupakan kegiatan yang mendukung unsur bermain dan belajar dengan cara yang interaktif dan kompetitif secara sehat. Anak-anak di ajak untuk menyusun atau mengenali huruf atau suku kata secara acak yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Kegiatan ini di yakini dapat meningkatkan rasa aktif anak, memperkuat daya ingat, merangsang kemampuan fonologis serta pemahaman makna kata (Aisyah, 2019).

Ada beragam permainan yang disa diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Metode bermain dengan arisan kata menjadi salah satu alternatif yang bisa dipilih dalam mengembangkan kemampuan anak untuk mengenali huruf dan merangkai huruf menjadi kata bermakna. Membaca adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan

serta digunakan oleh pembaca agar memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Kemampuan membaca merupakan suatu proses kesanggupan dan kecerdikan serta kesiapan seseorang dalam mengetahui gagasan- gagasan dan lambang bunyi bahasa yang ada dalam sebuah teks bacaan yang diselarakan dengan maksud dan tujuan si pembaca untuk mendapatkan amanat atau informasi yang diinginkan (Fitriani, 2023).

Perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini terasa sekali bahwa aktivitas membaca boleh dikatakan tidak terlepas dari kehidupan manusia aneka macam isu sebagian besar disampaikan melalui media cetak, bahkan yang melalui lisan pun bisa dilengkapi dengan goresan pena atau sebaliknya pada sisi lain keterbatasan waktu selalu dihadapi oleh manusia itu sendiri (Aprilia, 2025). Merujuk Penelitian yang di lakukan oleh Muhamad Sabri pada tahun 2023 yang berjudul Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Permainan Kartu Kata diperoleh kesimpulan bahwa permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak PAUD Al Aluak Gowa.

Proses pembelajaran membaca di kelas masih cenderung menggunakan metode yang bersifat konvensional, seperti mengenalkan huruf melalui papan tulis, buku latihan, atau lembar kerja anak. Metode tersebut membuat sebagian anak cepat merasa bosan dan kurang tertarik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku anak selama kegiatan berlangsung, seperti kurang fokus, berbicara dengan teman, bermain sendiri, atau tidak menyelesaikan tugas membaca yang diberikan. Permasalahan lain yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan media atau permainan edukatif yang dapat merangsang minat belajar anak. Padahal pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat menyukai kegiatan bermain. Pembelajaran yang tidak dikemas dalam bentuk permainan cenderung membuat anak kurang termotivasi untuk belajar membaca.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah melalui permainan arisan kata. Permainan ini dilakukan dengan cara anak secara bergiliran mengambil kartu kata atau huruf seperti dalam kegiatan arisan, kemudian membaca atau menyusun kata yang diperoleh. Melalui kegiatan ini, anak dapat belajar mengenal huruf, suku kata, dan kata sederhana dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan. Permainan arisan kata dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat meningkatkan partisipasi anak,

melatih keberanian membaca, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga dapat melatih kemampuan bahasa, konsentrasi, dan kerja sama antar anak.

Oleh karena itu, penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan arisan kata pada anak usia 5-6 tahun perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana permainan tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral Kemmis-Mc.Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam satu kegiatan pembelajaran (siklus tindakan kelas). Setiap siklus dilakukan tiga kali kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada siklus pertama mendasari penentuan kegiatan pembelajaran kedua dan seterusnya. Demikian pula siklus pertama mendasari penentuan dan pengembangan siklus kedua bila siklus kedua diperlukan. Pada akhir kegiatan belajar dalam siklus pertama dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Penelitian dilakukan di KB Tunas Pertiwi Sirkandi yang beralamat di Desa Sirkandi Kecamatan Klampok Kabupaten Banjarnegara dan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subyek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam penelitian. Subjek penelitian membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam penjelasan mengenai populasi, sampel dan Teknik sampling yang digunakan. Peran subyek penelitian adalah memberikan tanggapan dan informasi terkait data yang dibutuhkan oleh peneliti serta memberi masukan kepada peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung.

Subyek penelitian ini adalah seluruh anak kelas B KB Tunas Pertiwi Srikandi Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 24 anak, yaitu terdiri dari 13 anak perempuan dan 11 anak laki-laki dengan karakteristik anak dan kemampuan kompetensi yang bervariasi. Untuk mengetahui persentase kemampuan membaca permulaan menurut Ngilim Purwanto (2016), rumus penilaian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas berikut ini :

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP: nilai persen yang dicari/diharapkan

R: skor mentah yang diperoleh anak

SM: skor maksimal ideal

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan dalam proses belajar ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase kemampuan membaca permulaan menunjukkan > 80% anak usia 5-6 tahun di KB Tunas Sirkandi kemampuan membacanya meningkat dalam pembelajaran membaca permulaan dengan menerapkan metode bermain arisan kata.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar

Variabel	Aspek	Indikator	Skor
Implementasi Lagu "Bangun Tidur"	Keterlibatan anak	Anak dapat mengikuti lagu Bangun Tidur dalam kegiatan pembelajaran	4
	Kesesuaian gerakan	Anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan lirik lagu	4
	Keaktifan belajar	Anak dapat mengikuti kegiatan lagu secara aktif dan antusias	4
Karakter Mandiri Anak	Mengurus diri sendiri	Anak dapat melakukan kegiatan sederhana tanpa bantuan	4
	Tanggung jawab	Anak dapat menyelesaikan kegiatan yang diberikan sampai selesai	4
	Percaya diri	Anak dapat mengikuti kegiatan tanpa ragu	4
Jumlah			24

Analisis Hasil Validasi Instrumen Kemampuan Motorik Kasar melalui Implementasi Lagu "Bangun Tidur"

Berdasarkan data hasil penilaian pada kisi-kisi instrumen kemampuan motorik kasar, diperoleh gambaran sebagai berikut:

Aspek Keterlibatan Anak

Pada indikator "Anak dapat mengikuti lagu Bangun Tidur dalam kegiatan pembelajaran" memperoleh skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan telah mampu mengukur tingkat partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan bejrnyanyi dengan baik. Skor maksimal ini mengindikasikan bahwa indikator tersebut sangat relevan dan operasional untuk mengukur keterlibatan anak dalam kegiatan "Anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan lirik lagu" mendapatkan skor 4.

Penilaian ini membuktikan bahwa instrumen telah tepat dalam mengukur kemampuan anak untuk mengoordinasikan gerakan fisik dengan stimulus auditori (lirik lagu). Kemampuan ini merupakan komponen esensial dalam perkembangan motorik kasar anak usia dini (Hidayati, 2022).

Aspek Keaktifan Belajar

Indikator "Anak dapat mengikuti kegiatan lagu secara aktif dan antusias" juga memperoleh skor 4. Hal ini merefleksikan bahwa instrumen valid dalam menilai aspek afektif anak selama proses pembelajaran, yang meliputi minat, motivasi, dan keterlibatan emosional (Fitriani, 2023).

Karakter Mandiri Anak

Ketiga indikator kemandirian (mengurus diri sendiri, tanggung jawab, dan percaya diri) masing-masing mendapatkan skor 4. Capaian ini menunjukkan bahwa instrumen telah dirancang secara komprehensif untuk mengukur berbagai dimensi kemandirian anak dalam konteks kegiatan pembelajaran.

Interpretasi: Instrumen kemampuan motorik kasar melalui implementasi lagu "Bangun Tidur" dinyatakan sangat valid dengan tingkat validitas sempurna. Seluruh indikator dinilai tepat, terukur, dan sesuai dengan tujuan pengukuran perkembangan motorik kasar serta karakter kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Analisis Validasi Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan lembar validasi yang telah dinilai oleh Ibu Wafa Aerin, M.Pd selaku validator ahli, instrumen Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun memperoleh hasil sebagai berikut:

Validitas Isi Instrumen

Instrumen kemampuan membaca permulaan mencakup tiga sub variabel utama dengan indikator dan deskriptor yang tersusun secara hierarkis:

Sub Variabel Menyebutkan

Indikator menyebutkan huruf vokal dan konsonan dikembangkan dalam 4 tingkatan kemampuan (skor 1-4) yang merepresentasikan tingkat kemandirian anak dari belum mampu hingga mampu tanpa bantuan. Gradasi skor ini sesuai dengan prinsip penilaian perkembangan anak yang bersifat kontinum. Indikator menyebutkan huruf awal kata juga dikembangkan dengan rubrik penskoran bertingkat yang memudahkan guru dalam melakukan observasi dan penilaian objektif.

Sub Variabel Membedakan

Indikator kemampuan membedakan huruf yang mirip (b-d, p-q, m-n) merupakan aspek kritis dalam membaca permulaan. Penggunaan huruf-huruf yang sering tertukar secara visual ini menunjukkan pemahaman validator terhadap kesulitan belajar membaca yang umum dialami anak usia dini (Fauziah & Rachmawati, 2021).

Sub Variabel Melafalkan

Indikator memahami kata sesuai bentuk telah dirancang dengan deskriptor yang jelas, meskipun terdapat inkonsistensi redaksi pada skor 1 yang menyebutkan "memahami kata sesuai huruf" tidak sepenuhnya selaras dengan indikator "memahami kata sesuai bentuk".

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan terhadap instrumen kemampuan motorik kasar melalui implementasi lagu *Bangun Tidur*, diperoleh total skor sebesar 24 dari skor maksimal 24 atau 100%, sehingga instrumen tersebut dapat dikategorikan sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap indikator yang terdapat dalam instrumen telah sesuai untuk mengukur perkembangan motorik kasar serta karakter kemandirian anak usia dini (Jannah, 2023).

Pada aspek keterlibatan anak, indikator *anak dapat mengikuti lagu Bangun Tidur dalam kegiatan pembelajaran* memperoleh skor maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bernyanyi dapat menjadi sarana yang efektif untuk melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Lagu yang dikombinasikan dengan aktivitas gerak memberikan stimulus yang menarik bagi anak sehingga mereka lebih mudah mengikuti kegiatan belajar. Anak usia dini pada dasarnya memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bersifat bermain (Dyramoti & Wahyuningsih, 2022).

Selanjutnya pada aspek kesesuaian gerakan, indikator *anak dapat melakukan gerakan sesuai dengan lirik lagu* juga memperoleh skor maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur kemampuan koordinasi antara gerakan tubuh dengan rangsangan auditori berupa lagu. Koordinasi gerakan dengan irama musik merupakan salah satu bentuk stimulasi motorik kasar yang penting bagi perkembangan fisik anak. Ketika anak mengikuti gerakan sesuai dengan lirik lagu, secara tidak langsung mereka melatih keseimbangan tubuh, kelenturan, serta koordinasi gerak (Fatwikiningsih & Ambarwati, 2025).

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati yang menyatakan bahwa kegiatan bernyanyi yang disertai gerakan mampu meningkatkan

kemampuan motorik kasar anak usia dini (Wahyunita, 2025). Anak yang terlibat dalam kegiatan musik dan gerak menunjukkan peningkatan koordinasi tubuh serta kemampuan mengikuti instruksi gerakan secara lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif. Selain itu, pada aspek keaktifan belajar, indikator *anak dapat mengikuti kegiatan lagu secara aktif dan antusias* juga memperoleh skor maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen mampu menilai aspek afektif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan menunjukkan adanya motivasi belajar yang tinggi serta keterlibatan emosional yang positif (Ismawarni, 2025).

Hasil ini sejalan dengan penelitian Fitriani yang menyatakan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Kegiatan bernyanyi tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional dan sosial, sehingga anak menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, implementasi lagu *Bangun Tidur* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak (Amalia et al., 2025). Selain kemampuan motorik kasar, instrumen yang dikembangkan juga menilai karakter mandiri anak, yang terdiri atas tiga indikator utama yaitu mengurus diri sendiri, tanggung jawab, dan percaya diri. Berdasarkan hasil validasi, ketiga indikator tersebut masing-masing memperoleh skor maksimal, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut telah mampu mengukur dimensi kemandirian anak secara komprehensif.

Indikator mengurus diri sendiri menggambarkan kemampuan anak dalam melakukan aktivitas sederhana tanpa bantuan orang lain, seperti merapikan barang, mengikuti kegiatan secara mandiri, dan melakukan aktivitas rutin di kelas. Kemampuan ini merupakan bagian penting dari perkembangan sosial emosional anak. Indikator tanggung jawab menilai kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh guru sampai selesai (Ndaru & Wahyuningsih, 2025). Anak yang memiliki rasa tanggung jawab cenderung lebih disiplin dan mampu mengikuti aturan dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, indikator percaya diri berkaitan dengan keberanian anak untuk mengikuti kegiatan tanpa rasa ragu atau takut. Anak yang percaya diri biasanya lebih aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari dan Lestari yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang

melibatkan gerakan, lagu, dan partisipasi aktif anak dapat membantu menumbuhkan rasa percaya diri serta kemandirian anak (Alia et al., 2024). Melalui kegiatan yang menyenangkan, anak menjadi lebih berani untuk mencoba dan mengekspresikan dirinya. Dengan demikian, implementasi kegiatan bernyanyi yang disertai gerakan tidak hanya berdampak pada perkembangan motorik kasar, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter mandiri anak (Kamilah et al., 2025).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses validasi instrumen, dapat disimpulkan bahwa instrumen kemampuan motorik kasar melalui implementasi lagu *Bangun Tidur* dinyatakan sangat valid dengan perolehan skor 24 dari skor maksimal 24 (100%). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh indikator yang terdapat dalam instrumen telah sesuai, relevan, dan operasional dalam mengukur perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. Pada aspek keterlibatan anak, instrumen mampu mengukur tingkat partisipasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis lagu secara efektif. Anak dapat mengikuti lagu dan melakukan gerakan sesuai dengan lirik secara optimal, sehingga menunjukkan adanya koordinasi yang baik antara rangsangan auditori dan gerakan tubuh. Aktivitas bernyanyi yang dipadukan dengan gerakan terbukti menjadi media pembelajaran yang menarik dan mampu menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Selanjutnya, pada aspek keaktifan belajar, indikator yang menilai partisipasi aktif dan antusiasme anak juga menunjukkan hasil maksimal. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan lagu dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan emosional anak selama proses belajar berlangsung. Selain itu, instrumen yang dikembangkan juga mampu mengukur karakter kemandirian anak yang meliputi kemampuan mengurus diri sendiri, tanggung jawab, dan percaya diri. Ketiga indikator tersebut memperoleh skor maksimal, sehingga menunjukkan bahwa instrumen telah dirancang secara komprehensif untuk menilai perkembangan karakter anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi lagu “Bangun Tidur” tidak hanya efektif untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan belajar serta membentuk karakter mandiri anak. Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai alat ukur dalam menilai perkembangan motorik kasar dan kemandirian anak usia 5–6 tahun dalam konteks pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Referensi

- Alia, Y., Susilawati, S., & Zulaiha, S. (2024). *Upaya guru dalam peningkatan percaya diri siswa kelas V melalui pembentukan karakter di SDN 32 Rejang Lebong* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup].
- Amalia, K., Afandi, A., Puspita, W., & Suwargono, T. (2025). Pemanfaatan metode 3B (bernyanyi dan bermain secara berkelompok) terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini di SPS Dahlia 55 Kalisat-Jember tahun ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 569–582.
- Aprilia, N. (2025). *Psikologi perkembangan anak usia dini: Teori dan penerapan di PAUD*. Kencana.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal UMP*, 4(2), 710–720.
- Dyramoti, M., & Wahyuningsih, R. (2022). Pengaruh aktivitas bernyanyi terhadap daya ingat, motivasi belajar, dan kreativitas anak di TK Methodist Jakarta Utara. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(2), 197–208. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i2.52012>
- Fatwikiningsih, N., & Ambarwati, A. (2025). Meningkatkan motorik kasar anak usia dini melalui kegiatan gerak dan lagu di TK Setya Budhi Surabaya. *WALADI*, 3(2), 40–59. <https://doi.org/10.61815/waladi.v3i2.809>
- Fauziah, N., & Rachmawati, Y. (2021). Pembiasaan perilaku mandiri pada anak usia dini melalui kegiatan rutin di taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1243. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.987>
- Fitriani, D. (2023). Pemanfaatan lagu anak sebagai media pembelajaran karakter pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 145–154. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4567>
- Hidayati, N. (2022). Lagu anak sebagai media pembiasaan nilai moral dan kemandirian pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 55–63. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.4321>
- Ismawarni, T. N. S. (2025). Peningkatan keaktifan belajar anak melalui pembelajaran berbasis lagu di TK Negeri 02 Airpura. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(3), 541–545.
- Jannah, M. H. (2023). *Penerapan metode bermain gerak dan lagu untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Bunda Lampung Selatan* [Tesis, IAIN Metro].
- Kamilah, H., Sahira, S., Fadilah, N., & Irawati, J. (2025). Implementasi metode bernyanyi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora Rumbio*, 1(3).
- Ndaru, E. C., & Wahyuningsih, S. (2025). Efektivitas practical life skills terhadap sikap kemandirian anak usia 4-5 tahun. *Kumara Cendekia*, 13(4), 548–554.
- Wahyunita, R. (2025). Efektivitas metode bernyanyi dengan gerakan lokomotor dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. *Jurnal Embun Fitrah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2).