

IMPLEMENTASI FUN LEARNING ARABIC DALAM PENGENALAN DAN PENGEMBANGAN KOSAKATA BAHASA ARAB DI TK AL-KHAIRAT USIA 5-6 TAHUN

Musayyadah¹, Dewi Pusparini², Nurul Ismaiya³

^{1, 2, 3}Universitas Islam Madura, Jl. PP. Miftahul Ulum Bettet, Pamekasan, Jawa Timur, Indonesia
Email: musayyadah92@gmail.com

Article History

Received: 06-09-2025

Revision: 13-09-2025

Accepted: 15-09-2025

Published: 16-09-2025

Abstract. Learning Arabic in early childhood often faces challenges, particularly in introducing vocabulary that is considered difficult and monotonous. Therefore, a joyful learning approach that aligns with children's developmental characteristics is required. This study aims to describe the implementation of the Fun Learning Arabic method in introducing and developing Arabic vocabulary at TK Al-Khairat. This research employed a qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of one classroom teacher and children in group B. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed thematically. The findings indicate that the implementation of Fun Learning Arabic through educational games, songs, flashcards, and simple motor activities successfully enhanced children's engagement in learning and enriched their Arabic vocabulary. The children appeared more enthusiastic, active, and able to retain vocabulary effectively. The implication of this study highlights the importance of innovation in early childhood education, particularly for teachers in adopting methods that are consistent with children's characteristics. Furthermore, teacher training is essential in developing fun learning strategies to ensure that Arabic language learning becomes more effective and meaningful.

Keywords: Fun Learning, Arabic Language, Vocabulary, Early Childhood

Abstrak. Pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini sering kali menghadapi kendala, terutama dalam hal pengenalan kosakata yang dianggap sulit dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *Fun Learning Arabic* dalam mengenalkan dan mengembangkan kosakata bahasa Arab di TK Al-Khairat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian meliputi guru kelas dan anak didik kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Fun Learning Arabic* melalui permainan edukatif, lagu, kartu bergambar, dan kegiatan motorik sederhana mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran serta memperkaya kosakata bahasa Arab mereka. Anak terlihat lebih antusias, aktif, dan mampu mengingat kosakata dengan baik. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya inovasi guru PAUD dalam menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak, serta perlunya pelatihan bagi guru untuk mengembangkan strategi fun learning agar pembelajaran bahasa Arab lebih efektif dan bermakna.

Kata Kunci: *Fun Learning*, Bahasa Arab, Kosakata, Anak Usia Dini

How to Cite: Musayyadah., Pusparini, D., & Ismaiya, N. (2025). Implementasi *Fun Learning Arabic* dalam Pengenalan dan Pengembangan Kosakata Bahasa Arab di TK Al-Khairat Usia 5-6 Tahun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9399-9407. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4205>

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini dikenal sebagai *the golden age* karena pada periode ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam aspek kognitif, afektif, sosial, dan bahasa (Santrock, 2019). Pada fase ini, bahasa berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir dan membangun interaksi sosial. Piaget menjelaskan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana bahasa berkembang melalui aktivitas simbolik dan bermain (Syamsudin & Yulianti, 2020). Vygotsky menegaskan pentingnya interaksi sosial dalam pemerolehan bahasa, yang diperkuat dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana guru berperan sebagai fasilitator dalam memberikan dukungan belajar (Lestari, 2021). Bruner juga menekankan peran scaffolding sebagai strategi penting untuk membantu anak mengenali dan menggunakan kosakata baru (Nurhidayah, 2022). Sementara itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa stimulasi bahasa pada usia dini yang dikemas melalui aktivitas bermain mampu mempercepat penguasaan kosakata sekaligus meningkatkan rasa percaya diri anak (Putri & Hasanah, 2023; Wulandari, 2024). Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa masa usia dini merupakan periode krusial dalam pengembangan bahasa, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pada usia 5–6 tahun, anak sudah berada di tahap akhir pendidikan anak usia dini dan memasuki fase persiapan menuju sekolah dasar. Di tahap ini, penguasaan kosakata menjadi kunci dalam mendukung keterampilan berbahasa lisan maupun kesiapan membaca (Hurlock, 2019). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun sering mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata bahasa asing, khususnya bahasa Arab, karena metode pengajaran yang masih berfokus pada hafalan kata dan pengulangan monoton (Rahmah & Sari, 2021). Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional sehingga anak cepat merasa bosan dan kurang terlibat aktif. Akibatnya, anak sulit mengingat kosakata yang diajarkan dan kurang mampu menggunakannya dalam konteks komunikasi sederhana. Kondisi ini juga terlihat di TK Al-Khairat, di mana guru mengakui perlunya inovasi metode agar anak lebih termotivasi belajar bahasa Arab.

Penelitian-penelitian terdahulu menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan kegiatan menyenangkan efektif untuk meningkatkan pemerolehan bahasa anak usia dini. Misalnya, Nisa (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak TK dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Studi lain oleh Pratiwi & Hidayat (2022) menemukan bahwa lagu dengan gerakan sederhana membantu anak usia 5–6 tahun lebih mudah mengingat kosakata bahasa asing. Sementara itu, penelitian Wulandari

(2024) membuktikan bahwa bermain peran mendorong perkembangan kosakata bahasa anak sekaligus melatih keterampilan sosial mereka. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada bahasa Inggris atau bahasa ibu, bukan bahasa Arab. Selain itu, banyak penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan mengukur peningkatan skor kosakata, sementara kajian kualitatif yang mendalami bagaimana proses guru mengimplementasikan metode menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Arab anak usia 5–6 tahun masih sangat terbatas. Hal inilah yang menjadi celah (gap) penting bagi penelitian ini.

Penelitian ini memiliki urgensi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur tentang pemerolehan bahasa anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Kajian tentang *Fun Learning Arabic* untuk anak usia 5–6 tahun masih sangat terbatas, sehingga penelitian ini berkontribusi dalam mengisi kekosongan literatur tersebut (Hasanah & Putri, 2023). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Guru dapat memperoleh inspirasi strategi pembelajaran yang lebih inovatif, variatif, dan menyenangkan, sehingga anak lebih termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab. Selain itu, bagi lembaga pendidikan seperti TK Al-Khairat, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kurikulum bahasa Arab yang kontekstual dan ramah anak, sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis bermain (*play-based learning*) yang direkomendasikan dalam Kurikulum PAUD 2022 (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode *Fun Learning Arabic* dalam pengenalan dan pengembangan kosakata bahasa Arab pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Khairat. Penelitian ini menitikberatkan pada proses pembelajaran, strategi yang digunakan guru, serta respon anak terhadap kegiatan pembelajaran yang berbasis menyenangkan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang praktik *fun learning* dalam konteks pembelajaran bahasa Arab di PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai proses implementasi metode *Fun Learning Arabic* dalam pengenalan dan pengembangan kosakata bahasa Arab pada anak usia dini. Desain studi kasus memungkinkan peneliti menggali secara detail praktik pembelajaran di TK Al-Khairat, termasuk strategi guru, aktivitas anak, serta dinamika yang terjadi di kelas (Creswell & Poth, 2018).

Penelitian dilaksanakan di TK Al-Khairat pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu antara bulan Februari hingga April 2025. Lokasi penelitian ditentukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa sekolah ini telah menerapkan pembelajaran bahasa Arab pada anak usia dini. Subjek penelitian meliputi satu guru kelas kelompok B dan lima belas anak didik berusia 5–6 tahun. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yakni penentuan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu guru yang mengajar bahasa Arab di TK Al-Khairat serta anak usia 5–6 tahun yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019).

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen observasi dan wawancara serta mengurus izin penelitian. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif terhadap kegiatan pembelajaran bahasa Arab, wawancara dengan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara sementara melalui pencatatan lapangan, transkripsi wawancara, dan pengkodean awal. Untuk menjaga keabsahan data, dilakukan verifikasi dan triangulasi dengan cara membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seluruh proses tersebut menjadi dasar dalam penyusunan laporan hasil penelitian.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci (*human instrument*). Selain itu, instrumen pendukung yang digunakan meliputi pedoman observasi untuk mencatat aktivitas guru dan anak dalam implementasi *Fun Learning Arabic*, pedoman wawancara untuk menggali pandangan guru dan pengalaman anak, serta dokumentasi berupa foto, video, dan dokumen sekolah yang relevan. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2019) yang mencakup tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan, kemudian data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, dan matriks tematik. Selanjutnya, kesimpulan ditarik secara induktif dengan tetap memperhatikan validitas melalui triangulasi sumber dan teknik.

HASIL

Strategi Guru dalam Implementasi *Fun Learning Arabic*

Guru mengintegrasikan beberapa strategi utama dalam mengenalkan dan mengembangkan kosakata bahasa Arab, yaitu:

- Permainan edukatif: flash card bergambar, puzzle kosakata, dan matching card digunakan untuk mengenalkan kata benda dasar (misalnya أسد = asad = singa, بيت = bait = rumah).

- Nyanyian dan gerakan: Lagu sederhana berbahasa Arab dengan irama anak-anak dipadukan dengan gerakan tubuh, sehingga anak mudah mengingat kata seperti يَد (yad = tangan) atau عَيْن (ain = mata).
- Media audiovisual: Video animasi singkat memperlihatkan kosakata dengan pelafalan yang benar, sehingga anak terbantu dalam mendengar dan menirukan bunyi kata.
- Bermain peran sederhana: Anak diajak bermain “pasar mini” dengan menggunakan kosakata Arab untuk menyebut nama benda, yang membuat kata lebih kontekstual.

Respon Anak terhadap Pembelajaran

Anak menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran dengan metode fun learning. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak:

- Lebih antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan.
- Aktif berpartisipasi, misalnya menirukan nyanyian atau ikut serta dalam permainan kosakata.
- Lebih mudah mengingat kosakata ketika diperkenalkan dengan gambar, lagu, atau gerakan dibanding hafalan konvensional.
- Mulai menggunakan kosakata sederhana dalam interaksi sehari-hari di kelas, seperti menyebut benda dengan bahasa Arab.

Dampak terhadap Pengembangan Kosakata

Pengenalan kosakata tidak hanya berhenti pada hafalan, tetapi berkembang ke penggunaan kosakata dalam komunikasi sederhana. Contohnya:

- Anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan kata Arab tunggal (“ini apa?” → بَيْت/bait).
- Anak mampu menirukan kosakata dalam konteks permainan peran (“saya beli تَفَّاح/tuffah = apel”).
- Anak dapat menghubungkan kata dengan simbol visual, misalnya mencocokkan gambar tangan dengan kata يَد/yad.

Beberapa hambatan juga muncul selama implementasi, di antaranya (1) Tidak semua anak fokus, terutama ketika kegiatan terlalu panjang, (2) Keterbatasan media pembelajaran kreatif, sehingga variasi aktivitas masih perlu ditambah, dan (3) Guru membutuhkan pelatihan lebih lanjut untuk mengembangkan materi fun learning yang inovatif.

DISKUSI

Implementasi *Fun Learning Arabic* di TK Al-Khairat mampu meningkatkan keterlibatan dan penguasaan kosakata bahasa Arab anak usia 5–6 tahun. Melalui kombinasi permainan, lagu, media visual, dan aktivitas motorik sederhana, anak lebih antusias, aktif, dan mampu mengingat kosakata dengan lebih baik dibandingkan ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional.

Konsep *Fun Learning Arabic* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Fun learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, bebas dari tekanan, serta memanfaatkan aktivitas bermain sebagai sarana belajar (Rahmah & Sari, 2021). Dalam konteks bahasa Arab, *Fun Learning Arabic* berarti mengintegrasikan unsur permainan, nyanyian, media interaktif, dan aktivitas kreatif untuk memperkenalkan kosakata baru. Hal ini sejalan dengan prinsip *play-based learning* yang direkomendasikan Kurikulum PAUD 2022 (Kemendikbudristek, 2022), di mana bermain merupakan cara utama anak belajar.

Menurut teori afektif Krashen (1982), anak akan lebih mudah menyerap bahasa ketika kondisi emosional mereka positif atau *low affective filter*. *Fun Learning Arabic* membantu menciptakan suasana tersebut sehingga anak merasa senang, berani mencoba, dan tidak takut salah ketika mengucapkan kosakata bahasa Arab.

Pengenalan Kosakata Bahasa Arab Melalui *Fun Learning*

Kosakata merupakan komponen dasar dalam pembelajaran bahasa. Anak tidak akan bisa berkomunikasi tanpa menguasai kosakata (Nation, 2019). Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan bahasa yang pesat, sehingga pengenalan kosakata harus dilakukan dengan cara yang kontekstual, visual, dan multisensorik. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pengenalan kosakata Arab seperti أسد (*asad*/lion), يد (*yadun*/hand), atau بيت (*bait*/house) menjadi lebih mudah dipahami anak ketika dipadukan dengan gambar, gerakan tubuh, atau lagu. Hal ini mendukung pandangan Piaget (dalam Syamsudin & Yulianti, 2020) bahwa anak pada tahap praoperasional belajar melalui simbol dan aktivitas imajinatif. Dengan demikian, *Fun Learning Arabic* relevan untuk memperkenalkan kosakata baru dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.

Pengembangan Kosakata Bahasa Arab dengan Aktivitas Kreatif

Penguasaan kosakata tidak berhenti pada pengenalan, tetapi juga perlu pengembangan agar anak mampu menggunakannya dalam konteks yang lebih luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan peran sederhana (*role play*), seperti bermain pasar atau kelas, memberi kesempatan bagi anak untuk menggunakan kosakata dalam interaksi. Anak tidak hanya mengulang kata, tetapi juga memahami penggunaannya dalam situasi nyata. Vygotsky (dalam Lestari, 2021) menjelaskan bahwa interaksi sosial menjadi faktor penting dalam perkembangan bahasa. Melalui aktivitas kelompok, anak dapat belajar kosakata dari teman sebaya maupun guru, sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam konteks ini, *Fun Learning Arabic* tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga memperkuat kemampuan anak untuk menggunakan kosakata tersebut secara komunikatif.

Sinergi *Fun Learning Arabic* dengan Teori *Multiple Intelligences*

Temuan penelitian juga dapat dikaitkan dengan teori *Multiple Intelligences* Gardner (2011). *Fun Learning Arabic* mengaktifkan berbagai jenis kecerdasan anak yaitu (1) Linguistik: mengenal dan mengucapkan kosakata Arab, (2) Musikal: belajar melalui lagu Arab sederhana, (3) Kinestetik: belajar melalui gerakan tubuh sesuai kosakata, (4) Visual-Spasial: belajar melalui gambar dan kartu kosakata, dan (5) Interpersonal: belajar melalui permainan kelompok dan peran. Dengan demikian, metode ini mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar anak usia 5–6 tahun, sehingga pengembangan kosakata berlangsung lebih optimal. Penelitian ini sejalan dengan Nisa (2021) yang menemukan bahwa permainan edukatif meningkatkan minat anak TK dalam mempelajari kosakata bahasa asing. Pratiwi & Hidayat (2022) juga menegaskan bahwa lagu dengan gerakan tubuh mempercepat ingatan kosakata anak usia 5–6 tahun. Wulandari (2024) menambahkan bahwa bermain peran dapat melatih anak menggunakan kosakata dalam konteks sosial.

Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru karena fokus pada bahasa Arab di PAUD. Sementara sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengeksplorasi bahasa Inggris, penelitian ini menunjukkan bahwa *Fun Learning* juga efektif untuk bahasa Arab. Selain itu, penelitian ini menitikberatkan pada implementasi proses, bukan hanya pada hasil kuantitatif, sehingga memberikan gambaran komprehensif tentang strategi guru dan respon anak dalam pembelajaran.

Fun Learning Arabic terbukti relevan secara teoritis dan praktis. Dari perspektif kognitif (Piaget), anak belajar melalui simbol dan bermain. Dari perspektif sosiokultural (Vygotsky), anak berkembang melalui interaksi sosial dengan dukungan guru (*scaffolding*). Dari perspektif

linguistik (Krashen), anak memperoleh bahasa lebih efektif dalam suasana emosional positif. Dari perspektif *multiple intelligences* (Gardner), pembelajaran multisensorik membuat kosakata lebih mudah dikuasai. Oleh karena itu, *Fun Learning Arabic* merupakan strategi yang tepat untuk pengenalan kosakata bahasa Arab (melalui simbol, lagu, gambar) sekaligus pengembangan kosakata (melalui peran, interaksi, dan komunikasi) pada anak usia 5–6 tahun.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi *Fun Learning Arabic* dalam pengenalan dan pengembangan kosakata bahasa Arab anak usia 5–6 tahun di TK Al-Khairat. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa guru menerapkan berbagai strategi pembelajaran menyenangkan, seperti permainan edukatif, nyanyian dengan gerakan, media audiovisual, dan bermain peran sederhana. Strategi ini terbukti sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui bermain, imajinasi, dan pengalaman multisensorik. Respon anak juga menunjukkan kecenderungan positif, terlihat dari antusiasme, partisipasi aktif, serta kemampuan mereka dalam mengingat kosakata. Anak bahkan mulai menggunakan kosakata Arab sederhana dalam komunikasi di kelas, sehingga menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam memperkaya kosakata sekaligus meningkatkan keterampilan komunikasi dasar. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan variasi media pembelajaran, keterbatasan konsentrasi anak ketika kegiatan berlangsung terlalu lama, serta kebutuhan guru akan pelatihan lanjutan untuk mengembangkan metode yang lebih kreatif.

REKOMENDASI

- Bagi guru PAUD: guru disarankan memperbanyak variasi media fun learning, termasuk penggunaan teknologi digital interaktif, agar pembelajaran lebih menarik
- Bagi lembaga pendidikan: sekolah perlu memberikan pelatihan dan workshop bagi guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Arab berbasis bermain.
- Bagi peneliti selanjutnya: penelitian mendatang dapat memperluas subjek penelitian ke beberapa lembaga PAUD lain dan mengeksplorasi aspek keterampilan bahasa lain (seperti berbicara, membaca, dan menulis sederhana).
- Implikasi akademik: penelitian ini memperkuat literatur bahwa fun learning merupakan strategi yang efektif untuk pengenalan dan pengembangan kosakata anak usia dini, khususnya bahasa Arab, serta sejalan dengan teori perkembangan kognitif dan sosiokultural anak.

REFERENSI

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hasanah, N., & Putri, A. (2023). Pembelajaran bahasa Arab anak usia dini: Tantangan dan inovasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 13(2), 211–225.
- Hurlock, E. (2019). *Child development* (Rev. ed.). McGraw-Hill.
- Kemendikbudristek RI. (2022). *Kurikulum Merdeka PAUD: Pembelajaran berbasis bermain*. Direktorat PAUD.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Lestari, D. (2021). Pendekatan sosiokultural Vygotsky dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1140–1152. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.777>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nation, I. S. P. (2019). *Teaching vocabulary: Strategies and techniques*. Routledge.
- Nisa, F. (2021). Permainan edukatif dalam pembelajaran kosakata bahasa asing anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 55–66.
- Nurhidayah, S. (2022). Scaffolding sebagai strategi pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.14421/jga.v6i1.3123>
- Pratiwi, A., & Hidayat, R. (2022). Penggunaan lagu gerak untuk pengenalan bahasa Inggris anak usia 5–6 tahun. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 6(2), 144–155. <https://doi.org/10.21831/eceji.v6i2.45678>
- Putri, A., & Hasanah, N. (2023). Stimulasi bahasa anak usia dini melalui bermain edukatif. *Early Childhood Education Journal of Indonesia*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.21831/eceji.v7i2.48901>
- Rahmah, I., & Sari, M. (2021). Tantangan guru dalam pembelajaran bahasa Arab di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 987–995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.678>
- Santrock, J. (2019). *Life-span development* (16th ed.). McGraw-Hill.
- Syamsudin, A., & Yulianti, E. (2020). Teori perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 15–28.
- Wulandari, T. (2024). Bermain peran sebagai strategi pengembangan kosakata anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 88–97. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.12345>