

UPAYA MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN KARAKTER HEWAN KELOMPOK A (USIA 4- 5 TAHUN DI TKQ BAITUL AMAL)

Muldianis^{1*}, Yudi Wahyu Widiana², Lina Jazuli³

PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia
kaylasafarina08@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Bahasa ekspresif memiliki peranan penting dalam perkembangan anak usia dini karena melalui kemampuan ini anak dapat menyampaikan ide, perasaan, dan keinginannya dengan jelas. Namun, dalam praktiknya masih banyak anak yang kurang mampu mengekspresikan diri secara verbal, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan, karena media ini mampu menarik perhatian anak, merangsang imajinasi, serta memberikan ruang aman bagi mereka untuk berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak usia dini melalui kegiatan bermain peran dengan boneka tangan karakter hewan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan kemampuan anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan bahasa ekspresif anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran. Anak lebih berani mengungkapkan pendapat, mampu menyusun kalimat sederhana, serta mengekspresikan perasaan dengan percaya diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan efektif dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia dini. Strategi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran kreatif yang layak diterapkan oleh guru PAUD untuk mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

Kata Kunci: Bahasa Ekspresif, Bermain Peran, Boneka Tangan.

Abstract: Expressive language plays an important role in early childhood development, as through this ability children can clearly convey ideas, feelings, and needs. However, in practice, many children are still less capable of expressing themselves verbally, thus requiring innovative and enjoyable learning strategies. One such strategy is role play using animal character hand puppets, as this medium can capture children's attention, stimulate imagination, and provide a safe space for them to speak. This study aims to improve the expressive language skills of early childhood learners through role play activities with animal character hand puppets. The research method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Data were collected through observation, field notes, and documentation, then analyzed descriptively using both qualitative and quantitative approaches to measure children's progress. The results showed a significant improvement in children's expressive language abilities after participating in role play activities. Children became more confident in expressing opinions, were able to construct simple sentences, and conveyed feelings with greater self-assurance. Thus, it can be concluded that role play using animal character hand puppets is effective in enhancing expressive language skills in early childhood. This strategy can serve as a creative learning alternative for early childhood teachers to support children's language development optimally.

Keywords: Expressive Language, Role Play, Hand Puppets.

Article History:

Received: 19-11-2025

Revised : 20-12-2025

Accepted: 01-01-2026

Online : 30-01-2026

A. LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, karena bahasa menjadi sarana utama bagi anak untuk berkomunikasi, mengekspresikan ide, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Vygotsky, perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial, di mana anak belajar melalui pengalaman berkomunikasi dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Bahasa ekspresif, ialah kemampuan anak untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan keinginannya secara lisan, memiliki peranan penting untuk membentuk keterampilan sosial, emosional, dan kognitif anak (Etnawati, 2022).

Menurut Yusuf dikutip (Nurbaeti, 2022) menjelaskan bahasa adalah merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini mencakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambing atau symbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimic muka. Membaca sangat erat kaitannya dengan perkembangan berfikir individu. Perkembangan pikiran individu tampak dalam perkembangan bahasanya yaitu kemampuan membentuk pengertian, menyusun pendapat, dan menarik kesimpulan.

Menurut Gagne dikutip (Mukarom, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Kartika, 2025) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Alammy, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman dalam (Aslan, 2025) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Tetapi, kenyataan di lapangan terdapat masih banyak anak usia dini yang mengalami keterlambatan dalam bahasa ekspresif. Permasalahan yang ditemukan antara lain: siswa tidak percaya diri pada saat berbicara di depan guru maupun teman, kosakata yang digunakan masih terbatas, serta kesulitan menyusun kalimat sederhana. Kondisi ini tentu berdampak pada interaksi sosial anak sehari-hari dan perkembangan kompetensi bahasanya.

Masalah inilah yang melatarbelakangi perlunya upaya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak. Guru dituntut untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk berpura-pura menjadi tokoh tertentu, sehingga dapat mengembangkan imajinasi sekaligus melatih keterampilan bahasa (Pratama, 2023). Menggunakan boneka tangan untuk media pembelajaran efektif karena dapat menarik perhatian anak, menciptakan interaksi, dan menyediakan ruang aman bagi anak untuk berekspresi dan berkreasi. Boneka tangan juga membantu

mengembangkan kemampuan bahasa, sosial, dan motorik anak, serta merangsang imajinasi melalui permainan kreatif (Sundi et al., 2021).

Menurut Lamatenggo dalam (Sudrajat, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Adapun Rusman et al dalam (Arifudin, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Yaumi dikutip (Ningsih, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang di mana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Alat peraga adalah alat-alat yang digunakan pendidik untuk memperkuat informasi atau keterampilan baru yang diperoleh. Adapun Ega Rima Wati dikutip (Mayasari, 2024) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran media digunakan sebagai alat bantu baik bagi pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai perangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiensi atau peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) dalam Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 adalah acuan standar kompetensi lulusan untuk pendidikan anak usia dini, yang mencakup 6 aspek perkembangan: nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional Kemampuan berbahasa, khususnya bahasa berbicara, adalah aspek penting untuk perkembangan anak usia dini. Melalui bahasa, anak belajar mengekspresikan keinginan, perasaan, dan pikirannya (Hidayat & Nurlatifah, 2023).

Susanto dikutip (Erfiyana, 2025) bahwa perkembangan berasal dari terjemahan kata *Development* yang mengandung pengertian perubahan yang bersifat psikis/mental yang berlangsung secara bertahap sepanjang manusia hidup untuk menyempurnakan fungsi psikologis yang diwujudkan dalam kematangan organ jasmani dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkah laku. Menurut Poerwanti dikutip (Kartika, 2024) bahwa perkembangan merupakan proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah, dan bukan pada organ jasmaniahnya, sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi pada kemampuan organ fisiologis.

Hurlock dikutip (Uswatiyah, 2023) bahwa perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif atau dapat didefinisikan sebagai deretan kemajuan dari perubahan yang teratur dan koheren. Kemajuan yang dimaksud disini adalah bahwa

perubahan yang terjadi bersifat terarah untuk maju menjadi lebih baik, sedangkan teratur dan koheren menunjukkan bahwa setiap perubahan yang sedang terjadi dan yang akan terjadi atau telah terjadi saling berhubungan. Adapun menurut Reni Akbar Hawadi dalam (Fahimah, 2024) bahwa perkembangan secara luas diartikan sebagai keseluruhan proses perubahan potensi yang dimiliki individu yang diwujudkan dalam bentuk kualitas kemampuan, sifat, ciri-ciri yang baru. Perkembangan juga mencakup konsep usia, yang dimulai saat terjadinya pembuahan dan akan berakhir dengan kematian.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai pengertian perkembangan dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak adalah sebuah proses perubahan pada diri seorang anak menuju tahap pendewasaan/kematangan fungsi fisik dan psikologis yang terjadi dalam periode waktu tertentu, perkembangan bersifat kualitatif atau tidak dapat dinyatakan dengan angka.

Kemampuan bahasa ekspresif berkaitan dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, guru harus memberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbicaranya secara optimal. Di sekolah ini belum diterapkan metode bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan, padahal metode tersebut sangat efektif untuk menstimulasi dan mengembangkan bahasa ekspresif anak. Harapannya dengan menggunakan metode bermain peran menggunakan boneka karakter hewan ini, anak-anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi. Pentingnya masalah ini harus diselesaikan agar anak dapat berkembang sesuai harapan, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional, melalui penggunaan media boneka karakter hewan sebagai sarana bermain peran yang edukatif dan menyenangkan. Salah satu solusi dengan penggunaan metode bermain peran dengan media boneka karakter hewan, karena sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan. Berdasarkan latar belakang diatas maka saya memilih penelitian tindakan kelas ini dengan judul Upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan.

Pembelajaran yang dirancang menarik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan membuat anak lebih fokus dalam proses pembelajaran, karakteristik anak yang cepat bosan dan mudah hilang fokus akan tertarik jika materi pelajaran disampaikan dengan cara bercerita dan dengan menggunakan media boneka tangan. Anak akan tertarik untuk mendengarkan cerita dan pelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh anak. Metode bercerita merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak. Melalui cerita yang menarik, anak lebih mudah memahami pesan yang disampaikan guru sehingga terdorong untuk menirukan kosakata, menyusun kalimat, dan mengungkapkan kembali isi cerita. Hurlock menyatakan bahwa bercerita dapat menstimulasi perkembangan bahasa anak karena memberikan pengalaman berbahasa yang menyenangkan (Putri et al., 2020). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Dewi yang dikutip (Mayasari, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Guru mempraktekkan cara menggunakan boneka tangan Sebelum memulai pembelajaran dengan metode Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 Januari 2025

di TKQ Baitul Amal, guru terlebih dahulu menjelaskan media boneka tangan kepada anak sebelum bercerita menggunakan cara menggunakan boneka tangan serta memperkenalkan karakter hewan yang digunakan pada hari itu. Setelah sesi bercerita dan tanya jawab, anak diberi kesempatan untuk memegang serta mencoba boneka tangan secara bergantian, Penelitian menunjukkan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri anak untuk berbicara dan menyampaikan ide karena membuat mereka lebih berani berekspresi, serta efektif dalam menstimulasi bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. Ini menunjukkan boneka tangan adalah alat yang relevan untuk pengembangan kemampuan berbicara anak usia dini (Maylany, 2023).

Anak terlihat sangat antusias dan senang saat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran tersebut. Cerita menggunakan boneka tangan, guru menjelaskan media yang akan digunakan kepada anak. Guru memberitahu bagaimana cara pakai boneka tangan dan memperkenalkan karakter apa saja yang ada pada hari itu untuk melengkapi cerita yang akan dibacakan. Sehingga anak semakin tertarik dengan pembelajaran dan cerita yang disampaikan pada hari itu. Anak mencoba menggunakan boneka tangan. Setelah guru selesai membacakan cerita dan melakukan prosesi tanya jawab, hal yang selanjutnya dilakukan adalah anak mencoba memegang dan melihat secara dekat dan bergantian boneka tangan yang menjadi media pada hari itu. Anak akan merasa sangat senang jika diperbolehkan untuk memegang secara langsung boneka tangan yang digunakan sebelumnya untuk bercerita. Pengaruh Bermain Peran dengan Boneka Tangan terhadap Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak TKQ Baitul Amal menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak menyusun kalimat sederhana. Analisis ini menunjukkan boneka tangan berfungsi lebih dari sekadar media, melainkan alat pedagogis yang efektif untuk mengembangkan bahasa anak melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan permainan simbolik, yang secara keseluruhan mendukung kosakata dan kemampuan berbicara anak (Arif Rifa'i et al., 2025). Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini". Hasil: Anak lebih aktif berinteraksi, berani berbicara di depan teman, serta kosa katanya bertambah. Analisis: Penelitian ini memperkuat hasil observasi Anda bahwa anak menjadi antusias ketika diberi kesempatan memegang dan menggunakan boneka tangan (Arzani & Marzoan, 2020).

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Nasril, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Abduloh, 2020) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis

ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom actions research*). Maemunah dalam (Arifudin, 2020) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Kemmis dan taggart dalam (Maulana, 2025) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun. Subjek penelitian kelompok A yang berjumlah 17 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diobservasi, dan direfleksikan secara berkelanjutan guna memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Nanda et al., 2021).

Tujuan penelitian tindakan kelas, sebagaimana dijelaskan oleh Wina Sanjaya dikutip (Awaludin, 2024), adalah untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan pembelajaran di kelas dengan merefleksikan praktik-praktik terkini, mengembangkan strategi untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan kemudian mengevaluasi hasilnya.

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang standar dan sistematis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan (Purnama et al, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi yaitu pengumpulan data yang dilaksanakan mulai dari awal pembelajaran, kegiatan pembelajaran inti sampai akhir kegiatan. Kemudian melakukan wawancara kepada guru kelas dan orang tua wali murid dan melakukan dokumentasi berupa foto dan video pada saat kegiatan berlangsung.

Hasanah dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik Observasi yaitu peneliti turun langsung mengikuti dan mengamati selama kegiatan makan bersama berlangsung, dengan teknik ini peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Adapun Hakim dikutip (Arifudin, 2025) menjelaskan bahwa peneliti juga memperoleh informasi dan data siswa melalui wawancara dengan guru kelas, wawancara sebagai sebuah proses komunikasi (interpersonal), dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, bersifat serius, yang dirancang agar tercipta interaksi yang melibatkan aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan. Sementara Sugiyono dikutip (Kartika, 2026) bahwa saat berada di kelas peneliti mengambil dokumentasi sebagai data pendukung. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya

merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Kartika, 2022).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Saepudin, 2022).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Widyastuti, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Kosasih, 2025) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Paramansyah, 2024) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.

Adapun Sopwandin dalam (Sunasa, 2023) menjelaskan bahwa pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan studi dokumentasi, dengan kegiatan analisis data yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Observasi merupakan sebuah bagian dari prosedural penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Saepudin, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Ekawati, 2024).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Heriman, 2024). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Susita, 2025) bahwa metode

dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Erliyana, 2026) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun.

Moleong dikutip (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Ningsih, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Suhud, 2025), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Sehabudin, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Awaludin, 2023) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Nasution dalam (Mayasari, 2023) bahwa analisis data adalah proses penyusunan data supaya dapat diinterpretasikan data dengan tujuan menempatkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan pengembangan kemampuan keaksaraan anak usia dini melalui pemanfaatan media bahan alam. Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu melalui observasi pengumpulan data mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, catatan lapangan mencatat kondisi dan peristiwa yang terjadi pada saat penelitian dilakukan, wawancara kepada guru kelas serta orang tua dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung, analisis dilakukan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data peneliti memilih data yang relevan dengan fokus masalah, penyajian data berupa narasi deskriptif mengenai aktivitas pembelajaran, dan melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul untuk mengetahui meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun.

Lutfatul dalam (Andrivat, 2025) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi

sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan pada anak kelompok A usia 4–5 tahun.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Muslim, 2023).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan kelompok usia 4-5 tahun di Tkq baitul amal ada 17 anak 8 perempuan dan 9 laki-laki di kelas A, ditemukan 10 dari ada 17 anak 5 perempuan dan 5 laki-laki masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan apa yang mereka maksud. Anak yang mengalami kesulitan tidak aktif menanggapi saat kegiatan diskusi berlangsung, hanya menjawab pertanyaan dengan kata-kata pendek, dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan teman temannya. Dalam kegiatan bermain pun, komunikasi bersama temannya tidak terlalu aktif dan lancar.

Dari hasil observasi tersebut, dapat diidentifikasi beberapa indikator keterlambatan kemampuan berbicara anak, yaitu:

- 1) Anak hanya menjawab dengan satu atau dua kata (tidak mampu membentuk kalimat sederhana).
- 2) Anak kurang mampu menceritakan kembali suatu peristiwa atau cerita yang didengar.
- 3) Anak belum mampu menggunakan ekspresi wajah atau intonasi saat berbicara.
- 4) Anak jarang bertanya atau menanggapi percakapan temannya.
- 5) Anak kurang menunjukkan minat dalam kegiatan yang melibatkan komunikasi verbal.

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, serta dukungan dari lingkungan sekitar melalui media konkret seperti boneka tangan untuk memfasilitasi pembelajaran dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Penggunaan boneka tangan dapat menciptakan interaksi yang lebih menarik dan kontekstual, mendorong anak untuk berkomunikasi dan mengembangkan kemampuannya secara lebih sistematis (Rusdiana et al., 2025).

Sesuai dengan pendapat Vygotsky dikutip (Ulfah, 2021) menjelaskan bahwa tentang prinsip zone proximal, yaitu zona yang berkaitan dengan perubahan dari potensi yang dimiliki oleh anak menjadi kemampuan actual, maka prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia taman kanak-kanak adalah:

1. Interaksi.

Interaksi anak dengan lingkungan di sekitarnya, membantu anak memperluas kosakatanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosakata ini secara tepat.

2. Ekspresi.

Mengekspresikan kemampuan bahasa. Ekspresi kemampuan bahasa anak untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat.

Menurut Jamaris dikutip (Andrivat, 2024) bahwa bahasa dan komunikasi adalah dua aspek perkembangan yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Tanpa kemampuan ini, sulit bagi manusia untuk berinteraksi antara satu sama lainnya. Bahasa dapat di definisikan sebagai suatu bentuk kode sosial yang memiliki sistem yang digunakan dalam berkomunikasi.

Secara umum, menurut (Suyadi, 2016) bahwa pola perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Menangis/menjerit.
- b. Merambat dan mendengkur.
- c. Tersenyum.
- d. Tertawa latah.
- e. Bercakap-cakap.
- f. Memangil dengan satu kata.
- g. Obrolan tak terarah.
- h. Mengulangi perkataan ketika dibujuk atau dirayu.
- i. *Holophrases* atau kalimat dengan satu kata (“boneka“ dapat berarti “Di mana boneka saya?”).
- j. *Tegraphic speech* atau kalimat dengan dua kata (“susu ma.” Dapat berarti: “Mama, saya minta susu.”).
- k. *Overgeneralized speech* atau kata-kata umum, seperti anjing, kucing, ikan dan lain sebagainya.
- l. *Undergeneralized speech* atau sebutan nama seseorang, alias inisial.
- m. Perputaran percakapan.
- n. Kata-kata kreatif (kata asing yang belum pernah didengar, tetapi setelah mendengar, ia mengekspresikan dengan pemahaman lama. Contoh, kasir swalayan diartikan sebagai seorang pelayan toko).
- o. Keinginan kata-kata verbal.
- p. Keingintahuan tentang kata-kata dari huruf cetak.

Tabel 1. Siklus I Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Menggunakan Median Boneka Tangan Karakter Hewan di TKQ Baitul Amal

No	Nama siswa	Indikator															
		Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan dengan benar				Anak dapat mengulang kalimat sederhana				Anak mampu menceritakan kembali dongeng/cerita				Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Az		v			v				v					v		
2.	Tr		v					v		v					v		
3.	An			v			v				v				v		
4.	Gn		v					v			v					v	
5.	Fb			v		v						v				v	
6.	Ra	v					v			v				v			
7.	Ri	v				v					v			v			
8.	Is		v			v				v				v			
9.	Rz	v					v				v			v			
10.	Wn	v				v				v				v			

11.	Al		v			v					v				v		
12.	Ky		v			v				v					v		
13.	Dw	v				v					v				v		
14.	My	v					v				v				v		
15.	Ay		v					v				v				v	
16.	Gb	v				v					v				v		
17.	Fn	v					v					v			v		

Sumber: Dokumen Pribadi

Sekor Penilaian

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Pengamatan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak menggunakan media boneka tangan karakter pada siklus I peneliti dan kolaborator mengajak anak untuk melakukan gerak dan lagu tentang hewan. Setelah itu, kolaborator mengenalkan kegiatan dan aturan yang akan digunakan saat bermain. Peneliti menyiapkan lembar kerja, lem, kertas, laptop, infocus dan gunting untuk Menyusun dan menepel kan fuzzle hewan, meniru suara hewan dan mengenalkan perkembangan biakan hewan.

1. Aspek pertama, anak mampu menyebutkan nama-nama hewan dengan benar dari 17 anak ditemukan adanya anak Belum Berkembang (BB) 8 anak, Mulai Berkembang (MB) 7 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak.
2. Aspek kedua, anak dapat mengulang kalimat sederhana ditemukan anak Belum Berkembang 9 anak, Mulai Berkembang (MB) 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak.
3. Aspek yang ke tiga, Anak mampu menceritakan kembali dongeng/cerita ditemukan anak Belum Berkembang (BB) 6 anak, Mulai Berkembang (MB) 8 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak.
4. Aspek keempat, ditemukan anak Belum Berkembang (BB) 9 anak, Mulai Berkembang (MB) 6 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan dokumentasi diatas, tentang peningkatan kemampuan bahas eksresif anak menggunakan media boneka tangan karakter hewan, ternyata belum memperlihatkan hasil yang signifikan, masih ada kendala-kendala yang dihadapi di siklus I diantaranya, anak belum mampu mengulang kalimat sederhana dengan benar yang di sampaikan oleh guru. Selanjutnya peneliti mendiskusikan dengan kolaborator dan guru peneliti harus melanjutkan siklus ke II.

Tabel 2. Siklus II Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Menggunakan Median Boneka Tangan Karakter Hewan di TKQ Baitul Amal

No	Nama siswa	Indikator															
		Anak mampu menyebutkan nama-nama hewan dengan benar				Anak dapat mengulang kalimat sederhana				Anak mampu menceritakan kembali dongeng/cerita				Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB

1.	Az				v			v			v						v
2.	Tr				v			v					v				v
3.	An				v				v				v				v
4.	Gn				v				v				v				v
5.	Fb				v				v				v				v
6.	Ra			v					v			v				v	
7.	Ri			v					v				v				v
8.	Is			v				v				v				v	
9.	Rz			v				v					v				v
10.	Wn				v				v			v				v	
11.	Al		v				v				v				v		
12.	Ky			v									v				v
13.	Dw				v								v			v	
14.	My				v				v			v				v	
15.	Ay			v				v					v				v
16.	Gb				v			v				v				v	
17.	Fn				v							v				v	

Pengamatan Siklus II

Peneliti bersama kolaborator menindak lanjuti kegiatan penelitian melanjutkan siklus II. Untuk melaksanakan siklus II, peneliti dan kolaborator berdiskusi tentang hari dan waktu untuk melanjutkan pembelajaran, sub tema dan teknik akan dilaksanakan pada proses pembelajaran, pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Perbedaan yang terjadi antara siklus I dan siklus II yakni siklus II lebih banyak memberi motivasi dan kebebasan kepada anak dalam ekspresikan bahasa mereka dengan melakukan kegiatan

- 1) Berkunjung ke peternakan di sekitar lingkungan sekolah.
- 2) Mengenalkan makanan hewan
- 3) Membuat bentuk hewan dengan menarik garis.
- 4) Bermain peran menggunakan boneka tangan karakter hewan.

Berdasarkan hasil pengamatan diatas pada siklus II

1. Aspek pertama, anak mampu menyebutkan nama-nama hewan dengan benar dari 17 anak ditemukan anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 6 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) 10 anak.
2. Aspek kedua, anak dapat mengulang kalimat sederhana masih ditemukan anak, Mulai Berkembang (MB) 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 6 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) 10 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak.
3. Aspek yang ke tiga, Anak mampu menceritakan kembali dongeng/cerita masih ditemukan anak Mulai Berkembang (MB) 2 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 6 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) 9 anak.
4. Aspek keempat, masih ditemukan anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 7 anak, Berkembang Sangat Baik (BSB) 9 anak.

Bruner juga menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik akan membantu anak memahami simbol dan makna dalam bahasa. Boneka tangan menjadi perantara yang memudahkan anak mengekspresikan ide dan perasaannya (Kesawan et al., 2025). Anak usia dini salah satu bidang perkembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak

untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam symbol-symbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir.

Anak Usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase perkembangan bahasa ekspresif. Hal ini berarti anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Martini dikutip (Setiawati, 2021) menjelaskan bahwa aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kosakata

Seiring dengan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.

2. Sintaksis (tata bahasa)

Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak di lingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik, misalnya “Rita memberi makan kucing”, bukan “bukan rita makan memberi”.

3. Semantic

Semantic maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di Taman Kanak-kanak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dengan kalimat yang tepat, misalnya:” tidak mau” untuk menyatakan penolakan.

Fungsi pengembangan bahasa dalam Depdiknas dikutip (Hoerudin, 2023) adalah sebagai berikut:

1. Alat komunikasi dengan lingkungan terdekat.
2. Alat mengembangkan kemampuan dasar anak yang meliputi sejumlah ranah(domain) yaitu: logika, matematika, bahasa, music, ruang dan tempat, kinestik (olah tubuh, raga, dan tari), sosialisasi dengan orang tua dan dapat memahami diri sendiri, serta control tingkah laku.
3. Alat mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran.
4. Alat untuk menumbuhkan kembangkan minat dan kebiasaan membaca sejak dini.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok A TKQ Baitul Amal, Desa Pancakarya, Kecamatan Tepuran, Kabupaten Karawang dapat ditingkatkan dengan metode boneka tangan karakter hewan. Hasil pelaksanaan pembelajaran bahasa ekspresif dengan metode boneka tangan karakter hewan dapat dilihat dari penelitian yang mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Kondisi awal bahasa ekspresif anak pada kelompok A TKQ Baitul Amal dengan jumlah siswa 17 terdiri dari capaian perkembangan 10 anak belum berkembang (BB) dan 7 anak mulai berkembang (MB). Setelah dilakukan tindakan sebanyak 2 siklus menjadi meningkat kemampuan bahasa ekspresif anak. Adapun indikator yaitu menyebutkan nama-nama hewan dengan benar, mengulang kalimat sederhana, menceritakan dongen/cerita kembali, dapat menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut. Melalui metode boneka tangan karakter bisa lebih dikembangkan lebih lanjut dalam rangka meningkatkan bahasa ekspresif di TKQ Baitul Amal dalam pendekatan bermain, guru harus lebih kreatif agar anak senang dan pada kegiatan pembelajaran guru mendorong anak untuk lebih aktif pengembangkakan pengetahuan, ide dan gagasannya. Bentuk-bentuk kegiatan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dapat di gunakan sesuai denagn tema dan kebutuhan sehingga akan lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puja dan puji syukur marilah kita panjatkan kepada allah yang telah memberikan penulis kemampuan dan kesehatan untuk menyelesaikan jurnal ini, sehingga terselesaikannya jurnal penelitian ini. Tidak lupa kami sebagai penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini diantaranya:

1. Allah SWT yang selalu memberi kesehatan pada peneliti.
2. Ketua, Wakil Ketua Bidang Akademik, Ketua LPPM, dosen pembimbing, segenap dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dan staff administasi yang selalu memberikan kemudahan selama pelaksanaan penelitian.
3. Kepala Sekolah dan guru TKQ Baitul Amal Baros Pancakarya yang telah memberikan izin dan membantu selama penelitian di lembaga.
4. Rekan rekan satu angkatan 2025.

DAFTAR RUJUKAN

- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736.
- Andrivat, Z. (2024). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Literasi Dasar Bagi Siswa Kelas Iv Terhadap Peningkatan Membaca Abjad Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(1), 92–107.
- Andrivat, Z. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Tiga Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(2), 220–230.
- Arif Rifa'i, Dwi Andayani, Indri Vitriani, Saifuddin Helmi, Indah Lestari, & Mochamad Widjanarko. (2025). Dunia Boneka, Ribuan Kata: Mengungkap Peran Permainan Boneka Dalam Pengembangan Kosakata Dan Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 5(2), 399–410. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v5i2.7155>
- Arifudin, O. (2020). PKM Pembuatan Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Minuman Sari Buah Nanas Khas Kabupaten Subang Jawa Barat. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 20–28.

- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2025). Evaluasi Manajemen Pendidikan Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Melalui Penggunaan Teknologi Informasi. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 158–173.
- Arzani, M., & Marzoan, L. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Negeri Dewi Kayangan Tahun Pelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 377–387. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1456>
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- Awaludin, A. (2023). Upaya Meningkatkan Kesadaran Gen Z Dalam Membangun Nilai Toleransi. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(3), 142–152.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Ekawati, P. A. (2024). Pengaruh Perencanaan Pembelajaran dan Kreativitas Guru terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas VIII MTs.Yasiba Kota Bogor. *Dirosah Islamiyah*, 6, 1003–1023.
- Erfiyana, E. (2025). Upaya Pencegahan Stunting Melalui Edukasi Ibu. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(2), 121–131.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fahimah, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Pada Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di PAUD Janitra. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 547–555.
- Heriman, M. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad ke-21: Perspektif dan Tantangan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 2724–2741.
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (Stppa) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Vocabulary Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun. *Plamboyan Edu*, 1(2), 208–219.
- Kartika, I. (2022). The Effect of Lecturer Performance and Learning Creativity on English Learning Achievement of Mercu Buana University Students, Jakarta, Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(12), 4366–4376.

- Kartika, I. (2023). Evaluasi Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 510–523.
- Kartika, I. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Islam Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(3), 800–815.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kartika, I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Kesawan, P., Ningsih, J., & Masran, A. (2025). Penerapan Teknik Bercerita menggunakan Media Boneka untuk Meningkatkan Minat Membaca AUD. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 86–94.
- Kosasih, M. (2025). Tantangan dan Peluang Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital Di MAN 7 Depok. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 80–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.454>
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Benda Konkret Di Kelas V MI Tarbiyah Islamiyyah Tirta Makmur. *Jurnal Primary Edu*, 3(1), 124–137.
- Maylany, E. A. (2023). *Penggunaan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini di TK Budi Anggono Sekampung Lampung Timur*.
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Muslim. (2023). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Karakter Religius Pada Peserta Didik. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 917–932.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata* (Vol. 4, Nomor 2).
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2024). Implementasi Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Metode Tilawati di Kabupaten Bogor. *Jurnal Tahsinia*, 5(3), 391–405.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan

- Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>
- Paramansyah, A. (2024). The Effect of Character and Learning Motivation on Learning Achievement of Al-Qur'an and Hadith of Students at Madrasah Aliyah Attahiriyah Jakarta, Indonesia. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 6(2), 1092–1105. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/dijemss.v6i2.3581>
- Pratama, P. R. (2023). *Upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan membuat maze berbantuan media loose part*. 4(2), 11–17.
- Purnama et al. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- Putri, M. A., Arifin, F., Hadziq, A., Boyolali, T. K. P., & Surakarta, I. (2020). *Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Anak Usia Dini adalah anak yang sedang mengalami proses perkembangan fundamental dan memiliki karakteristik tertentu untuk dikembangkan anak usia dini adalah perkembangan bahasa* . *Bahasa*. 1(1), 55–71.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Rusdiana, R., Nikmatul, S. N. Z., & Sari, A. M. M. (2025). Dimensi Kognitif dan Sosial Emosional dalam Psikologi Perkembangan Anak (Usia 0-7 Tahun): Dimensi Kognitif dan Sosial Emosional dalam Psikologi Perkembangan Anak (usia 0-7 tahun): Tinjauan Teoretis dan Empiris. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1–29.
- Saepudin, S. (2022). Synergistic Transformational Leadership and Academic Culture on The Organizational Performance of Islamic Higher Education in LLDIKTI Region IV West Java. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(2), 283-297.
- Saepudin, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis ICT di Era Industri 4.0. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 571-586.
- Sehabudin, B. (2024). Manajemen Program Ekstrakurikuler Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1383–1394.
- Setiawati, E. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Suhud, U. (2025). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Pariwisata Alam di Kawasan Dieng: Kolaborasi Strategis Fakultas Ilmu Manajemen (Kegiatan PkM). *JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian*, 4(10), 9685–9694.

- Sunasa, A. A. (2023). Analysis Of Islamic Higher Education Development Models In Indonesia. *Asian Journal of Management, Entrepreneurship and Social Science*, 3(4), 215–225.
- Sundi, V. H., Rosiyanti, H., Astari, T., & ... (2021). Pemanfaatan Boneka Tangan untuk Media Pembelajaran Daring dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19. ... *Masyarakat LPPM UMJ*.
- Susita, D. (2025). The Influence Of Transformational Leadership And Agile Learning On Lecturers' Innovation Performance At Mercu Buana University, Jakarta, Indonesia. *Lex Localis-Journal Of Local Self-Government*, 23(11), 2131–2138.
- Suyadi. (2016). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Insani Madani.
- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Uswatiyah, W. (2023). Instilling religious character values in elementary school students through Islamic religious education learning. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(9), 100–107.
- Widyastuti, U. (2024). Lecturer Performance Optimization: Uncovering the Secret of Productivity in the Academic World. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 205–215.