

Pengaruh *Guess The Word* Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini Kelompok B

Milna Juwita¹, Nurul Annisa Afriani², Arwinda³, Ayu Anriani⁴, Fadhilah Latief⁵, Intisari⁶

^{1,2,3,4,5,6}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

milnajuwita@gmail.com*

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Desember) (2024)

Di revisi (Januari) (2025)

Di setujui (Januari) (2025)

Keywords:

Bahasa Ekspresif;
Guess the Word;
Early Childhood.

Abstract

Expressive language skills are very important for early childhood development, as they support communication, social interaction and character formation. Researchers use the Guess the Word method to develop children's expressive language skills through picture-guessing activities using cards, dice and spinning wheels. This approach is effective in increasing children's vocabulary, participation and communication skills. This research used classroom action research which was implemented in two cycles on 16 B1 students at TK Negeri 4 Barru, with planning, implementation, observation and reflection stages. Data are collected through tests and observations, and analyzed qualitatively and quantitatively to evaluate learning outcomes. The results showed a significant increase in students' expressive language abilities from the first to the second cycle. The "Guess the Word" method has been proven to be effective in increasing students' participation, vocabulary and self-confidence as well as social, cognitive and emotional aspects through an enjoyable playful approach. What distinguishes this method is the use of interactive, game-based and multi-sensory visual media to optimally support children's expressive language development.

Abstrak

Kemampuan bahasa ekspresif sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, karena mendukung komunikasi, interaksi sosial, dan pembentukan karakter. Peneliti menggunakan metode Guess the Word untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui aktivitas menebak gambar menggunakan kartu, dadu, dan roda berputar. Pendekatan ini efektif meningkatkan kosakata, partisipasi, dan kemampuan komunikasi anak. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus pada 16 anak kelas B1 di TK Negeri 4 Barru, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi, dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa ekspresif anak yaitu dari 18,75% pada observasi awal menjadi 68,75% pada siklus I dan meningkat sehingga mencapai 87,5% pada siklus II. Metode Guess the Word terbukti efektif meningkatkan partisipasi, kosakata, kepercayaan diri, serta aspek sosial, kognitif, dan emosional anak melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Keunikan metode ini adalah penggunaan media visual berbasis permainan dan multisensori yang interaktif untuk mendukung pengembangan bahasa ekspresif anak secara optimal.

© 2023 Milna Juwita, Nurul Annisa Afriani, Arwinda, Ayu Anriani, Fadhilah Latief, Intisari

Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan sekolah dalam bentuk informal, formal dan non formal yang memberikan binaan kepada anak dari rentang usia dari 0-6 tahun. Sebagai salah satu pendidikan formal Taman Kanak-kanak (TK) dapat memberikan stimulasi yang dapat mengembakan dan memberikan pendidikan yang berkualitas guna mengembangkan segala aspek perkembangan anak (Syamsuardi et al., 2019). Pendidikan prasekolah memegang peran penting sebagai tempat bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka, terutama pada usia dini (Intisari et al., 2024). Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan, pada usia ini merupakan masa *golden age* dimana, pada masa ini peluang yang paling besar dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak (Amri, 2017). Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Intisari, 2020). Pada masa itu anak berada pada periode sensitif (*sensitive periods*) dimana pada masa itu anak secara khusus mudah menerima berbagai stimulus dari lingkungannya (Syamsuardi & Lisnawati, 2019).

Salah satu aspek perkembangan yang berpengaruh secara signifikan pada perkembangan anak adalah perkembangan bahasa ekspresif anak. Bahasa ekspresif adalah penggunaan kata-kata dan bahasa secara verbal untuk mengkomunikasikan konsep atau pikiran. Menurut Futuhat dkk (Fitriani, 2022), bahasa ekspresif diartikan sebagai kemampuan anak dalam menggunakan bahasa baik verbal, tulisan, simbol, isyarat atau gesture. Bahasa ekspresif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengungkapkan apa yang menjadi keinginannya (Deleva, 2024). Maka dari itu orang tua dan pendidik harus mampu menstimulasi kemampuan anak dalam mengungkapkan apa sebenarnya mereka inginkan tanpa ada paksaan dari orang lain (Anita, 2024). Bahasa ekspresif anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena menjadi salah satu fondasi utama dalam komunikasi dan interaksi sosial (Wati, 2024). Kemampuan ini memungkinkan anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kebutuhan mereka kepada orang lain, sehingga membantu mereka membangun hubungan yang positif dengan lingkungan sekitarnya. Dengan bahasa ekspresif yang baik, anak juga dapat mengatasi frustrasi akibat ketidakmampuan menyampaikan keinginan mereka, yang pada gilirannya mendukung perkembangan emosional dan sosial mereka (Aini, 2023). Selain

itu, bahasa ekspresif berperan penting dalam mendukung kemampuan kognitif, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan berpikir kritis, yang semuanya diperlukan untuk keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari. Mengembangkan bahasa ekspresif sejak dini juga membantu anak memahami dan menggunakan bahasa secara lebih kompleks di masa depan, memberikan mereka kepercayaan diri untuk berpartisipasi dalam berbagai situasi komunikasi (Lestari, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok usia 5-6 tahun khususnya di kelas B1, perkembangan bahasa anak di kelas B1 menunjukkan variasi yang signifikan dan tergolong kurang optimal. Kemampuan bahasa anak sangat beragam. Beberapa anak sudah lancar berbicara, sebagian lainnya masih kurang lancar, dan ada juga anak yang mengalami kesulitan berbicara. Beberapa di antaranya tampak tidak merespons guru atau kesulitan dalam mengucapkan huruf dengan jelas. Faktor utama lambatnya perkembangan kemampuan komunikasi terkhusus pada aspek kemampuan bahasa ekspresif anak disebabkan oleh rasa percaya diri yang rendah dikarenakan kurangnya stimulus lingkungan terhadap pengembangan kosakata anak, sehingga untuk dapat melakukan kegiatan komunikasi dengan menggunakan kata dan struktur kalimat yang baik serta menyampaikan pesan yang jelas, anak masih mengalami kesulitan.

Metode pembelajaran *Guess The Word* adalah pola pembelajaran dimana anak-anak akan menebak gambar yang sudah ada, dalam kegiatan untuk meningkatkan bahasa ekspresif anak. *Guess the Word* adalah metode menebak kata melalui gambar, pada level yang lebih tinggi, biasanya gambar yang disediakan lebih kompleks serta jumlah kata yang ditebak semakin banyak (Meyer, 2022). *Guess The Word* atau menebak kata yang diberikan oleh guru dapat membantu anak yang sulit untuk berbicara, Dengan adanya metode pembelajaran *Guess The Word* Anak akan semakin terlatih kemampuan berbicara yang baik kepada guru maupun teman-teman kelasnya serta respon antara pendidik dan anak akan semakin meningkat dengan adanya dorongan media yang menarik yang dapat menarik perhatian anak (Wahyuni, 2023).

Menurut Kurniasih dan Sani (Zahro & Prayogo, 2023) Model pembelajaran tebak kata (*Guess the Word*) “memiliki kelebihan dan kekurangan apabila diterapkan dalam pembelajaran”. Kelebihan model pembelajaran tebak kata dapat mendorong anak mempunyai kekayaan bahasa. Kekayaan bahasa yang dimiliki anak dapat menjadi bekal pengetahuan dikemudian hari. *Guess the Word* Ini adalah permainan kata yang sering dimainkan di kelas atau secara daring, pemain harus menebak kata tersembunyi

berdasarkan petunjuk atau huruf yang diberikan (Liang et al, 2023). Model tebak kata sangat menarik, sehingga anak ingin mencobanya. Banyak perhatian khusus diarahkan kepada perkembangan dan kemajuan pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan

Dalam pembelajaran *Guess The Word* ini anak didik di bentuk untuk lebih mengembangkan kemampuan bahasa, di mana anak didik mampu melakukan kegiatan tebak gambar menggunakan kartu gambar, dadu gambar dan roda berputar yang dilakukan oleh guru, yang di mana guru ingin melihat bagaimana respon anak terhadap permainan *Guess The Word* yang guru berikan. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan ada beberapa aspek yang berkembang. Proses pembelajaran di kelas berlangsung dalam bentuk siklus. Ada beberapa kegiatan yang perlu diperhatikan seorang guru dalam proses belajar mengajar yakni penjelasan materi, pemberian pertanyaan, kemampuan melakukan evaluasi, memberikan penghargaan individu dan kelompok, menentukan nilai individu dan kelompok, menyimpulkan materi pembelajaran dan menutup pelajaran.

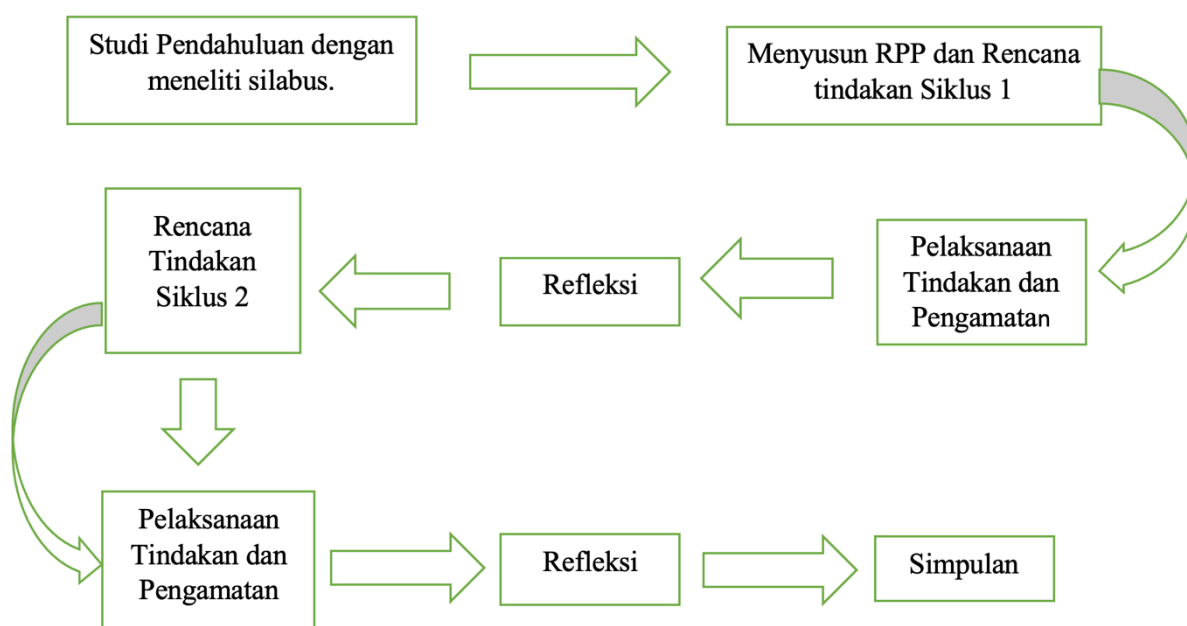
Penelitian terdahulu oleh Septiani dkk (2024) menunjukkan bahwa permainan *Guess the Word* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris anak melalui media gambar dan gerakan tubuh, penelitian ini memberikan manfaat berupa alternatif metode pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan interaktif, sekaligus membantu anak meningkatkan kosakata dan pelafalan mereka. Penelitian relevan selanjutnya yaitu penelitian yang ditulis oleh Muwafi dan Tauficqurrochman (2023) yang menemukan bahwa permainan tebak gambar berbasis Android efektif meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas II MI Hasyim Asyari, dengan peningkatan rata-rata 65,75%. Selain itu, penelitian yang dikembangkan oleh Zahro dan Muhammad (2023) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Guess The Word* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan, semangat, serta rasa percaya diri dalam *public speaking* dan mengutarakan pendapat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis tertarik melakukan perbaikan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Perbaikan awal yang dilakukan adalah penerapan metode pembelajaran yang lebih mengutamakan keaktifan anak didik, Keterampilan anak dalam berbicara dan menulis. metode pembelajaran yang dimaksud adalah *Guess The Word* atau tebak gambar. Melalui metode pembelajaran inilah, diharapkan kemampuan bahasa anak didik semakin

meningkat. Oleh karena itu, maka peneliti merasa perlu menggunakan *Guess The Word* pada kelompok B1 di TK Negeri 4 Barru. Karena dengan melihat kondisi pembelajaran sebelumnya, serta melihat keadaan anak didik di kelas tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Adapun kriteria keberhasilan untuk setiap siklus adalah jika seluruh subjek penelitian adalah dapat memahami materi yang sedang dipelajari. Anak juga dapat menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Kemudian anak terlihat senang dan aktif mengikuti pembelajaran. Terakhir anak juga memperoleh skor pada tes akhir tindakan minimal 65. Secara rinci dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes dan observasi. Tes dilakukan pada setiap akhir tindakan, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari setelah pemberian tindakan. Tes yang diberikan dalam bentuk uraian, karena peneliti ingin mengetahui proses jawaban murid secara rinci. Selanjutnya observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas murid selama kegiatan penelitian, sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan untuk

mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan yang dikehendaki oleh peneliti. Observasi ini dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan dalam dua siklus.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase masing-masing tabel dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung pada proses pembelajaran pada kelompok B1 TK Negeri 4 Barru. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan bermain tebak kata atau *Guess The Word*. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran, kemudian dianalisis ke dalam bentuk data kuantitatif. Pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak akan dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif menurut Ngalim Purwanto (Putri et al, 2022) yaitu dengan rumus:

$$P=f/n \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Angka presentase
 F : Skor yang diperoleh siswa
 N : Skor Maksimum (skor ideal)
 100% : Nilai Konstan

Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data untuk mengukur validitas dan tingkat kesiapan media pembelajaran. Validasi ditunjukkan melalui validasi ahli yang disesuaikan dengan ahli media, materi, guru. Berdasarkan skala menggunakan 4 kategori yaitu: Belum Berkembang (BB), Masih Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB) seperti tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Nilai Validasi

Kategori	Skor
BSB	4
BSH	3
MB	2
BB	1

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

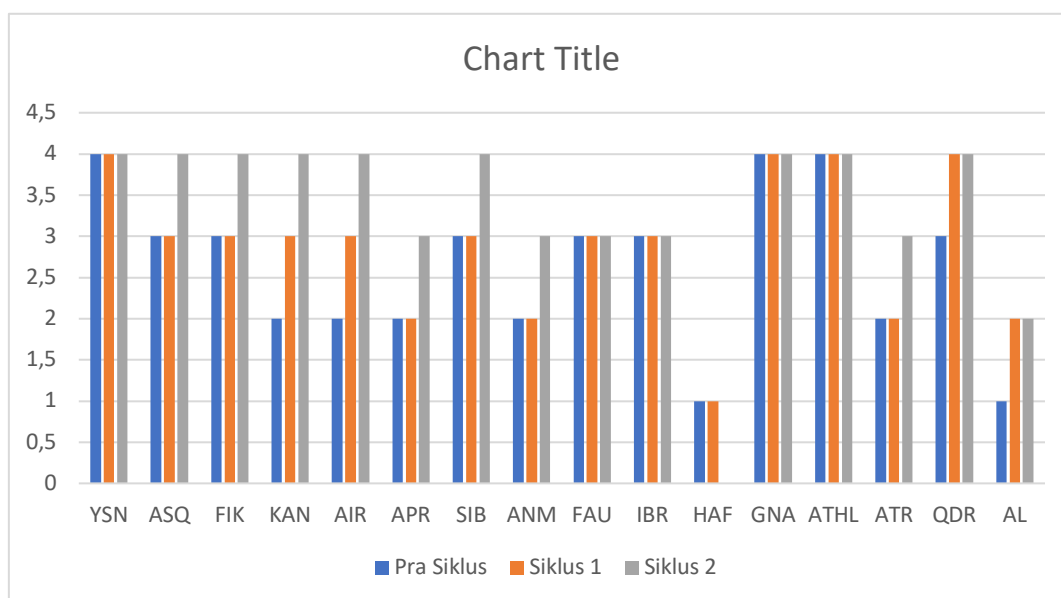
Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Observasi awal (pra-siklus) dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan bahasa ekspresif awal anak-anak kelompok B1 di TK Negeri 4 Barru. Dari hasil observasi terhadap 16 anak, ditemukan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak masih tergolong rendah. Sebanyak 2 anak (12,5%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 5 anak (31,25%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 6 anak (37,5%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 3 anak (18,75%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, kemampuan bahasa ekspresif anak belum mencapai target keberhasilan, yaitu minimal 80% anak berada pada kategori BSH dan BSB. Pada tahap ini, anak-anak menunjukkan kesulitan dalam beberapa aspek, seperti kemampuan mengungkapkan ide secara verbal, memahami kosakata baru, dan berinteraksi dengan percaya diri. Mayoritas anak cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung, yang menandakan perlunya intervensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif mereka.

Pada Siklus I, dilakukan tindakan dengan menerapkan metode *Guess the Word*, yang dirancang untuk membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif melalui media kartu gambar, dadu, dan roda berputar. Proses pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu pengenalan kosakata baru, diskusi kelompok, dan bermain peran berdasarkan kata-kata yang ditebak. Hasil evaluasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak. Dari 16 anak yang diamati, sebanyak 1 anak (6,25%) berada pada kategori BB, 4 anak (25%) berada pada kategori MB, 7 anak (43,75%) berada pada kategori BSH, dan 4 anak (25%) berada pada kategori BSB. Dengan kata lain, sebanyak 68,75% anak telah mencapai kategori BSH dan BSB. Meskipun hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pra-siklus, persentase tersebut masih belum memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan Siklus II difokuskan pada peningkatan efektivitas pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media visual dan memberikan bimbingan yang lebih intensif. Dalam siklus ini, anak-anak diajak untuk terlibat lebih aktif melalui kegiatan seperti menceritakan kembali video menggunakan kata-kata mereka sendiri dan menyusun cerita berdasarkan kata-kata yang ditebak. Hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB, 2 anak (12,5%) berada pada kategori MB, 5 anak (31,25%) berada pada kategori BSH, dan 9 anak (56,25%) telah mencapai kategori BSB. Secara keseluruhan, sebanyak 87,5% anak berhasil

mencapai kategori BSH dan BSB, melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80% anak berada pada kategori tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *Guess the Word* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Hasil observasi pemanfaatan video animasi edukatif dalam stimulasi kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dari prasiklus, siklus I ke siklus II digambarkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik peningkatan kemampuan Klasifikasi

Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 4 Barru dengan fokus pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun melalui penerapan metode *Guess the Word*. Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah media interaktif berupa kartu gambar, dadu, dan roda berputar, yang dirancang untuk memotivasi anak-anak belajar melalui permainan yang menyenangkan. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan di kelas. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan model pembelajaran berbasis permainan interaktif yang berfokus pada aspek bahasa ekspresif anak.

Pada tahap pra-siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak di kelompok B1 masih rendah. Dari 16 anak yang diamati, hanya 18,75% yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara mayoritas lainnya berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak-anak tampak kurang percaya diri dalam berbicara dan sering kali kesulitan memahami kosakata baru. Selain itu, interaksi verbal anak-anak dengan guru maupun teman sebayanya masih terbatas, yang menjadi indikator perlunya intervensi pembelajaran yang lebih kreatif.

Pada Siklus I, pembelajaran difokuskan pada pengenalan metode *Guess the Word*, yang melibatkan kegiatan menebak kata dengan bantuan media visual. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak, dengan 68,75% anak mencapai kategori BSH dan BSB. Meskipun demikian, masih ada beberapa anak yang memerlukan bimbingan tambahan untuk mencapai target keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang besar, tetapi perlu didukung dengan strategi yang lebih intensif untuk anak-anak yang mengalami kesulitan.

Pada Siklus II, perbaikan dilakukan dengan meningkatkan kualitas media pembelajaran dan memberikan motivasi tambahan kepada anak-anak. Hasilnya, sebanyak 87,5% anak mencapai kategori BSH dan BSB, melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berbicara, lebih aktif dalam diskusi kelompok, dan lebih mampu mengungkapkan ide-ide mereka secara verbal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan permainan interaktif seperti *Guess the Word* tidak hanya efektif dalam meningkatkan kosakata, tetapi juga dalam membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Wahyuni (2023), yang menyatakan bahwa media permainan berbasis gambar dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Selain itu, penelitian Liang et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan berbasis kata seperti *Guess the Word* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa ekspresif yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Guess The Word* atau tebak gambar dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini secara signifikan, khususnya melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menegaskan pentingnya pemberian motivasi, bimbingan intensif, dan suasana kelas yang nyaman untuk mendukung partisipasi aktif siswa. Namun, keterbatasan fasilitas menjadi kekurangan yang perlu diperbaiki pada penelitian berikutnya, seperti ketersediaan media yang lebih memadai untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran. Peneliti merekomendasikan pengembangan media pembelajaran inovatif dan pelatihan guru untuk meningkatkan implementasi metode ini dalam.

Daftar Pustaka

- Aini, S. Q. & A. Y. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran “ Kids Traditional Market ” di TK Aisyiyah 57. *MOTORIC: Media Of Teaching Oriented and Children*, 7(2), 519–528. <https://doi.org/https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/paudmotoric/article/view/2401>
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.498>
- Amri, N. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Panrita*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.35906/panrita.v2i1.153>
- Anita, ; Hijriati; & Jamilah Hasballah. (2024). Analisis Kemampuan Bahasa Ekspresif Usia 5-6 Tahun Di TK Al Muhajirin. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/Doi : 10.35706/murangkalih.v5i01.11147>
- Deleva, J. N. M. S. M. D. M. G. & X. Y. (2024). *Chapter 10 Using a word guessing board game to elicit peer-scaffolds in content and language settings in Germany*. Boston: De Gruyter Mouton. <https://doi.org/https://doi.org/10.1515/9783110990911-011>
- Fitriani, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif (Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita dengan Media Wayang Kartun di TK Anak Soleh Muslimat NU Tuban. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 72–82. <https://doi.org/Journal homepage: https://ejournal.uksw.edu/audiensi>
- Hajerah. (2019). Analisis Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Melalui Penerapan Metode Bercerita Di Taman Kanak-Kanak (TK) Pertiwi DWP SETDA Prov Sul-Sel. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 3(1), 43–51. <https://doi.org/ttps://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.6863>
- Hajerah, H. ; & S. (2019b). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Insan Cita Kec. Masamba Kab. Luwu Utara. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 633–636. <https://doi.org/https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/11694>
- Intisari, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Ditaman Kanak-Kanak Pelangi Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. *Celebes Education Review*, 2(1), 8–15. <https://doi.org/10.37541/cer.v2i1.359>
- Intisari, Purwati, D., & Usman. (2024). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 5(1), 85–107. <https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/1596>
- Latief, F. (2018). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Bermain Mind Mapping. *Pedagogika*, 9(1). <https://doi.org/https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article>
- Latief, F. Ali, Wiwin Wa. & Munira. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Buku Bergambar 3D Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Panrita*. <https://doi.org/https://journal.umpalopo.ac.id/index.php>
- Lestari, N. A. I. N. & R. S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif melalui Media Buku Pop-Up pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Absorbent Mind: Jurnal Of Psychology and Child Development*, 3(2), 135–144. <https://doi.org/10.37680/absorbent>

- Liang, Tian; He Zhiwei; Jen-tse Huang; Wenxuan Wang; Wenxiang, J. &. (2023). *Leveraging Word Guessing Games to Assess the Intelligence of Large Language Models*. *Tencent AI Lab*, 1–13. <https://doi.org/https://arxiv.org/abs/2310.20499>
- Meyer, J. (2022). Word Guessing Game. In: *Programming 101*. Apress, Berkeley, CA. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4842-8194-9_9
- Putri, A., Akib, T., & Amri, N.A. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B di TK Islam Mashita Gowa*. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 1 (3), 121
- Riansyah, M. P., & Mortini, A. V. (2024). *Using Guess The Word Game In Enhancing The Speaking Ability Of*. 30. <https://doi.org/https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/esteem/article/view/16973>
- Samango-sprouse, C., Brooks, M. R., Lasutchinkow, P., Sadeghin, T., Powell, S., Hamzik, M. P., Song, S., & Gropman, A. L. (2021). *The effect of early hormonal treatment (EHT) on expressive and receptive language capabilities in boys with 47, XXY (Klinefelter syndrome) during infancy and early childhood*. *Genetics in Medicine*. <https://doi.org/10.1038/s41436-021-01098-w>
- Septiani, D. R., Arifani, Y., & Asari, S. (2024). *Implementasi Permainan Guess The Word Melalui Gambar dan Gerakan Tubuh Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD*. 5(1), 40–46. <https://doi.org/https://journal.trunojoyo.ac.id/jedumatic/article/view/28107>
- Syamsuardi, Hajerah, & Amri, N. A. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros Provinsi Sulawesi Selatan. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 149–157. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4566>
- Syamsuardi, & Lisnawati. (2019). Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Bercerita dengan Boneka Tangan di Taman Kanak-Kanak. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 94–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tematik.v5i2.20297>
- Wahyuni, R. E. (2023). The Effect Of Using Guess The Word Game In Vocabulary Learning At The First Grade Of Junior High School 6 Terbanggi Besar. *U-JET: Unila Journal Of English Teaching*. <https://doi.org/https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/123/article/view/29218>
- Wati, M. M. muhajirin R. & L. M. (2024). Upaya Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Eksfresif Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak Dan Lagu. *PENDIKSAR: Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/index.php/PENDIKSAR>
- Yang, P., Jong, Y., Hsu, H., & Chen, C. (2004). C Omparative S Tudy Of E Arly C Hildhood H Igh - Function A Utism And D Evelopmental M Ixed R Eceptive - Expressive Language Disorder. *The Kaohsiung Journal of Medical Sciences*, 20(1), 12–16. [https://doi.org/10.1016/S1607-551X\(09\)70078-6](https://doi.org/10.1016/S1607-551X(09)70078-6)
- Zahro, H., & Prayogo, M. S. (2023). Implementasi Metode Guess Word Pada Mata Pelajaran Ips Di Mima 02 Daru Ulum Gumelar. *Indonesian Journal Of Science Learning (Ijsl)*, 4(1), 30–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/ijsl.v4i1.2354>