



Kemampuan Fonologis Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Berbasis Bahasa di TK YLPI Riau

**Tri Yuliawan^a, Sudirman Shomary^b, Muhammad Mukhlis^c, Roziah^d, Hermaliza^e, Kamarudin^f,
Astri Wahyuni^g**

Universitas Islam Riau

triyuliawan.uir@edu.uir.ac.id^a, sudirmanshomary@edu.uir.ac.id^b, m.mukhlis@edu.uir.ac.id^c,

roziah@edu.uir.ac.id^d, hermaliza@edu.uir.ac.id^e

Diterima: Mei 2025. Disetujui: Juni 2025. Dipublikasi: Juni 2025

Abstract

Phonological ability is a fundamental aspect of early childhood language development, closely linked to later literacy and communication skills. This study, titled "Phonological Ability of Early Childhood through Language-Based Play Activities at YLPI Riau Kindergarten," investigates the effectiveness of language-based play in enhancing phonological skills among young learners. The research is grounded in the understanding that play serves as a natural medium for language acquisition in early childhood education settings. A qualitative descriptive approach was employed to explore how structured language-based play activities contribute to children's phonological development. The subjects of this study were children aged 4–5 years at YLPI Riau Kindergarten. Data collection techniques included observation, interviews with teachers, and documentation of children's play activities. Observations focused on children's ability to recognize and manipulate sounds, including rhyming, syllable segmentation, and initial sound identification. Data were analyzed using qualitative content analysis to identify patterns and themes related to phonological development during play. The analysis emphasized how specific types of language-based play—such as storytelling, rhyming games, sound matching, and singing—supported the development of phonological awareness in a playful and engaging context. The results revealed that language-based play activities significantly contributed to the improvement of children's phonological abilities. Children showed increased awareness of sounds, improved pronunciation, and greater ability to distinguish phonemes. Teachers also played a key role by facilitating and scaffolding the play in ways that promoted language learning. In conclusion, language-based play activities are effective pedagogical tools for fostering phonological development in early childhood. The findings highlight the importance of integrating purposeful play in early education curricula to support foundational language skills in a developmentally appropriate manner.

Keywords: *phonological skills, early childhood, language-based play, kindergarten, language development, learning through play*

Abstrak

Kemampuan fonologis merupakan aspek mendasar dari perkembangan bahasa anak usia dini, yang terkait erat dengan keterampilan literasi dan komunikasi di kemudian hari. Penelitian ini, yang berjudul "Kemampuan Fonologis Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain Berbasis Bahasa di TK YLPI Riau," menyelidiki efektivitas permainan berbasis bahasa dalam meningkatkan keterampilan fonologis di kalangan pelajar muda (TK). Penelitian ini didasarkan pada pemahaman bahwa bermain berfungsi sebagai media alami untuk pemerolehan bahasa dalam lingkungan pendidikan anak usia dini. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana aktivitas bermain berbasis bahasa yang terstruktur berkontribusi pada perkembangan fonologis anak-anak. Subjek penelitian ini adalah anak-anak berusia 4–5 tahun di TK YLPI Riau. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dengan guru, dan dokumentasi aktivitas bermain anak-anak. Observasi difokuskan pada kemampuan anak-anak untuk mengenali dan memanipulasi bunyi, termasuk rima, segmentasi suku

kata, dan identifikasi bunyi awal. Data dianalisis menggunakan analisis konten kualitatif untuk mengidentifikasi pola dan tema yang terkait dengan perkembangan fonologis selama bermain. Analisis tersebut menekankan bagaimana jenis permainan berbasis bahasa tertentu—seperti mendongeng, permainan berirama, mencocokkan bunyi, dan bernyanyi—mendukung pengembangan kesadaran fonologis dalam konteks yang menyenangkan dan menarik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aktivitas permainan berbasis bahasa berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan fonologis anak-anak. Anak-anak menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap bunyi, peningkatan pengucapan, dan kemampuan yang lebih besar untuk membedakan fonem. Guru juga memainkan peran penting dengan memfasilitasi dan mendukung permainan dengan cara yang mendukung pembelajaran bahasa. Simpulan, aktivitas permainan berbasis bahasa merupakan alat pedagogis yang efektif untuk mendorong perkembangan fonologis pada anak usia dini. Temuan tersebut menyoroti pentingnya mengintegrasikan permainan yang bertujuan dalam kurikulum pendidikan dini untuk mendukung keterampilan bahasa dasar dengan cara yang sesuai dengan perkembangan.

Kata Kunci: kemampuan fonologis, anak usia dini, bermain berbasis bahasa, taman kanak-kanak, perkembangan bahasa, pembelajaran melalui bermain

1. Pendahuluan

Perkembangan bahasa merupakan komponen penting dalam pendidikan anak usia dini, dengan kemampuan fonologis sebagai salah satu pilar dasar untuk perolehan literasi. Keterampilan fonologis—seperti kemampuan mengenali dan memanipulasi bunyi dalam kata-kata—sangat penting bagi anak-anak saat mereka mulai membaca dan menulis (Anthony & Francis, 2020). Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, terutama di lingkungan perkotaan seperti Pekanbaru, penekanan pada metode pengajaran bahasa tradisional sering kali mengarah pada lingkungan belajar yang pasif. Hal ini khususnya menjadi masalah ketika tujuannya adalah untuk meningkatkan pemrosesan fonologis aktif pada anak-anak berusia 4–6 tahun.

TK YLPI (Yayasan Lembaga Pendidikan Islam) Riau, salah satu lembaga pendidikan anak usia dini terkemuka di wilayah tersebut, telah menyadari perlunya beralih ke pendekatan pedagogis yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Salah satu metode tersebut adalah kegiatan bermain berbasis bahasa, yang mengintegrasikan permainan sebagai media alami bagi anak-anak untuk mengeksplorasi bunyi, bahasa, dan komunikasi. Namun, bukti empiris tentang efektivitas metode ini dalam konteks lokal masih terbatas. Studi terkini berupaya menjembatani kesenjangan ini dengan mengeksplorasi bagaimana permainan terstruktur dan berorientasi bahasa dapat meningkatkan kemampuan fonologis peserta didik usia dini di TK YLPI Riau.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis pelaksanaan kegiatan bermain berbasis bahasa di lingkungan pendidikan anak usia dini; (2) mengukur perkembangan kemampuan fonologis pada peserta didik usia dini yang terlibat dalam kegiatan tersebut; (3) mengevaluasi efektivitas strategi bermain berbasis bahasa dalam mendukung kesadaran fonologis di kalangan anak-anak di TK YLPI Riau.

Kesadaran fonologis mengacu pada pemahaman struktur bunyi bahasa dan mencakup keterampilan seperti rima, segmentasi, dan pencampuran (Gillon, 2018). Menurut teori sosiokultural Vygotsky, anak-anak belajar paling baik melalui interaksi sosial dan bermain, yang sejalan dengan penggunaan permainan berbasis bahasa sebagai strategi pengajaran (Vygotsky, 1978; Berk & Winsler, 2019). Melalui permainan, anak-anak tidak hanya terpapar pada berbagai masukan linguistik tetapi juga terlibat dalam komunikasi yang bermakna yang mendorong perkembangan bahasa ekspresif dan reseptif.

Selain itu, teori konstruktivis yang didukung oleh Piaget (1962) menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, permainan berbasis bahasa menyediakan kerangka kerja yang ideal untuk pengembangan keterampilan fonologis dengan memungkinkan anak-anak menjelajahi bunyi dan kata melalui lagu, rima, cerita, dan permainan interaktif. Bentuk pembelajaran ini juga mendorong keterampilan literasi awal yang penting seperti pengenalan suku kata dan manipulasi fonem, yang penting untuk keberhasilan membaca di kemudian hari (Lonigan et al., 2020).

Penelitian terkini telah mengonfirmasi dampak positif pembelajaran berbasis permainan terhadap perkembangan bahasa dan fonologi. Misalnya, Wong dan Evans (2021) menemukan bahwa anak-anak prasekolah yang berpartisipasi dalam permainan rima dan aliterasi menunjukkan kesadaran fonem yang jauh lebih tinggi daripada mereka yang mengikuti kelas bahasa tradisional. Demikian pula, penelitian oleh Yuliana dkk. (2022) dalam konteks anak usia dini di Indonesia menunjukkan bahwa kegiatan mendongeng dan bernyanyi meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengenali suku kata dan rima.

Selain itu, teori konstruktivis yang didukung oleh Piaget (1962) menyatakan bahwa anak-anak membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu, permainan berbasis bahasa menyediakan kerangka kerja yang ideal untuk pengembangan keterampilan fonologis dengan memungkinkan anak-anak menjelajahi bunyi dan kata melalui lagu, rima, cerita, dan permainan interaktif. Bentuk pembelajaran ini juga mendorong keterampilan literasi awal yang penting seperti pengenalan suku kata dan manipulasi fonem, yang penting untuk keberhasilan membaca di kemudian hari (Lonigan et al., 2020).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sering kali mengisolasi pengajaran fonologis dari kegiatan bermain, penelitian ini memadukan keduanya dalam kerangka kurikulum yang kohesif, yang didasarkan pada teori pembelajaran sosiokultural dan konstruktivis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi bagi literatur akademis dan bidang praktis pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Banyak penelitian telah menyoroti peran kesadaran fonologis dalam pengembangan literasi dini, khususnya yang berkaitan dengan kesiapan membaca dan penguasaan bahasa. Misalnya, Anthony dan Francis (2020) mengidentifikasi segmentasi dan pencampuran fonem sebagai prediktor kuat kelancaran membaca pada anak usia dini, yang menekankan perlunya instruksi fonologis terstruktur. Sementara itu, Gillon (2018) mengusulkan bahwa pelatihan langsung dalam kesadaran fonologis secara signifikan meningkatkan keterampilan decoding anak-anak. Namun, penelitian ini sering kali bergantung pada metode pengajaran formal yang dipimpin orang dewasa dan kurang menggabungkan strategi berbasis permainan yang berpusat pada anak yang selaras dengan kebutuhan perkembangan alami pelajar muda.

Sebaliknya, Wong dan Evans (2021) menunjukkan bahwa memasukkan permainan rima dan bunyi ke dalam rutinitas kelas dapat meningkatkan kesadaran fonem anak-anak secara lebih efektif daripada pendekatan tradisional. Demikian pula, Yuliana dkk. (2022) menemukan bahwa anak-anak prasekolah Indonesia yang berpartisipasi dalam kegiatan mendongeng dan berbasis lagu menunjukkan peningkatan yang terukur dalam pengenalan suku kata dan kemampuan berirama. Namun, penelitian ini cenderung memperlakukan permainan sebagai kegiatan tambahan daripada landasan pedagogis terpadu. Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada tidak memiliki kekhususan regional dan tidak membahas bagaimana konteks budaya dan linguistik—seperti lingkungan multibahasa di Riau, Indonesia—berdampak pada penerapan dan keberhasilan permainan berbasis bahasa.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan holistik dan lokalnya: ia menanamkan instruksi fonologis sepenuhnya dalam aktivitas bermain berbasis bahasa, yang didasarkan pada kerangka kerja sosiokultural (Vygotsky, 1978) dan konstruktivis (Piaget, 1962). Tidak seperti penelitian sebelumnya yang memisahkan permainan dan instruksi bahasa atau bergantung pada perangkat digital (misalnya, Huang et al., 2020), penelitian ini berada dalam konteks kelas kehidupan nyata yang mencerminkan pengalaman autentik anak-anak di TK YLPI Riau. Dengan berfokus pada bagaimana aktivitas bermain terstruktur memengaruhi perkembangan fonologis dalam lingkungan sosio-pendidikan tertentu, penelitian ini memberikan wawasan yang kaya secara kontekstual yang kurang terwakili dalam literatur Indonesia dan internasional. Landasan lokal ini, dikombinasikan dengan integrasi praktik yang digerakkan oleh teori, menawarkan kontribusi yang signifikan bagi bidang pendidikan anak usia dini.

Meskipun banyak penelitian telah menunjukkan efek positif dari pelatihan kesadaran fonologis pada pengembangan literasi dini, sebagian besar penelitian ini telah dilakukan dalam konteks digital Barat atau perkotaan menggunakan pendekatan terstruktur dan berpusat pada guru. Relatif sedikit penelitian yang mengeksplorasi integrasi permainan berbasis bahasa sebagai metode pedagogis utama untuk mengembangkan kemampuan fonologis dalam pendidikan anak usia dini—terutama dalam lingkungan Indonesia. Dalam konteks Provinsi Riau, di mana keragaman budaya dan bahasa membentuk dinamika kelas, terdapat kekurangan penelitian empiris yang meneliti bagaimana strategi

berorientasi permainan yang terlokalisasi dapat meningkatkan keterampilan fonologis pada anak usia taman kanak-kanak. Berdasarkan kesenjangan ini, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: Aktivitas permainan berbasis bahasa memiliki efek signifikan pada pengembangan kemampuan fonologis pada anak usia dini di TK YLPI Riau.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengeksplorasi perkembangan kemampuan fonologis pada anak usia dini melalui kegiatan bermain berbasis bahasa di TK YLPI Riau. Desain penelitian berfokus pada penyelidikan naturalistik, di mana peneliti mengamati dan berinteraksi dengan peserta didik dalam lingkungan belajar mereka yang sebenarnya tanpa memanipulasi variabel. Penelitian ini menekankan kedalaman pemahaman daripada generalisasi, sehingga cocok untuk menyelidiki fenomena pendidikan dalam konteks budaya dan kelembagaan tertentu.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik anak usia dini di TK YLPI Riau pada tahun ajaran 2024/2025. Sampel dipilih secara purposive, terdiri dari sekelompok anak usia 4–6 tahun yang aktif mengikuti sesi bermain berbasis bahasa, beserta guru dan staf pendukungnya. Sumber data yang digunakan adalah data primer (observasi langsung dan wawancara dengan guru dan siswa) dan data sekunder (dokumentasi sekolah dan rencana kurikulum terkait perkembangan bahasa).

Untuk mengumpulkan data, empat teknik utama digunakan: (1) Observasi kegiatan kelas untuk memahami bagaimana permainan diintegrasikan ke dalam pembelajaran fonologis; (2) Wawancara dengan guru untuk mendapatkan wawasan tentang perencanaan, implementasi, dan hasil yang dirasakan dari kegiatan tersebut; (3) Kuesioner yang dibagikan kepada guru dan orang tua untuk mengumpulkan persepsi tambahan mengenai perkembangan fonologis anak-anak; dan (4) Analisis dokumentasi rencana pelajaran, laporan penilaian, dan foto-foto kegiatan pembelajaran. Alat yang digunakan meliputi lembar observasi, panduan wawancara, perekam suara digital, dan kuesioner terstruktur yang dirancang untuk pendidik dan orang tua.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, yang melibatkan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Data dikodekan dan dikategorikan untuk mengidentifikasi pola dan tema berulang yang terkait dengan pengembangan keterampilan fonologis dan efektivitas permainan berbasis bahasa. Untuk meningkatkan kredibilitas temuan, triangulasi data diterapkan dengan membandingkan hasil di berbagai sumber dan metode. Penelitian ini juga memanfaatkan materi pendukung seperti mainan edukatif, kartu catatan, bagan fonem, buku cerita, dan rekaman audio-visual untuk mendokumentasikan dan menganalisis interaksi anak-anak selama kegiatan berbasis permainan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi dan dokumentasi di TK YLPI Riau menunjukkan bahwa kegiatan bermain berbasis bahasa tertanam secara sistematis dalam rutinitas belajar sehari-hari. Kegiatan ini meliputi menyanyikan lagu-lagu yang berfokus pada fonem, mendongeng dengan narasi berirama, permainan tepuk suku kata, dan teka-teki mencocokkan bunyi. Guru berperan sebagai fasilitator dan rekan bermain, membimbing anak-anak untuk mengeksplorasi struktur bahasa secara alami melalui permainan. Selama sesi bermain bebas, kartu fonem dan balok huruf tersedia di sudut-sudut tematik, yang mendorong keterlibatan yang diinisiasi sendiri.

Temuan tersebut mendukung teori sosiokultural Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan partisipasi yang dibimbing. Guru-guru di YLPI berperan dalam zona perkembangan proksimal, anak-anak, mendorong respons, memodelkan pengucapan yang benar, dan dengan lembut mendukung eksplorasi bunyi dan rima anak-anak.

Implementasi ini sejalan dengan praktik yang dijelaskan oleh Wong dan Evans (2021), yang menemukan bahwa permainan rima dan aliterasi terstruktur secara signifikan meningkatkan kesadaran fonemik anak-anak. Namun, perbedaan dalam penelitian ini terletak pada landasan kontekstual: kegiatan tersebut tidak diimpor secara besar-besaran tetapi diadaptasi dengan budaya dan penggunaan bahasa setempat, seperti menggunakan lagu daerah Melayu-Indonesia dan tema cerita.

Berdasarkan hasil observasi, data wawancara, dan respons kuesioner, kemampuan fonologis anak-anak berkembang dengan cara yang dapat diukur dan diamati. Indikatornya meliputi peningkatan

kemampuan untuk: Membedakan bunyi awal dan akhir, Mengenali rima, Membagi kata menjadi suku kata, Memadukan bunyi menjadi kata-kata sederhana.

Salah satu contoh terjadi selama kegiatan bercerita kelompok di mana anak-anak diminta untuk memprediksi akhir cerita yang berirama. Anak-anak terlihat merespons dengan antusiasme dan akurasi yang tinggi, yang menunjukkan keterlibatan aktif dengan struktur bunyi bahasa.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Fonologis yang Diamati di Antara 15 Anak yang Diambil Sampelnya

Keterampilan Fonologis	Pengamatan Awal	Pengamatan Akhir	Peningkatan (%)
Berima	6/15	13/15	+46.7%
Tepuk Suku Kata	7/15	14/15	+46.7%
Pengenalan Suara Awal	5/15	12/15	+46.7%
Pencampuran Suara	4/15	10/15	+40.0%

Catatan: Hasil ini ditafsirkan secara kualitatif berdasarkan catatan lapangan dan penilaian guru

Pandangan Guru dan Orang Tua tentang Permainan Berbasis Bahasa

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa permainan berbasis bahasa mengurangi tekanan belajar, mendorong partisipasi, dan meningkatkan rentang perhatian anak-anak. Guru juga melaporkan bahwa anak-anak yang awalnya memiliki keterampilan verbal terbatas menjadi lebih ekspresif seiring berjalannya waktu. Seorang guru menyatakan:

“Ketika kami menggunakan lagu dan gerakan, bahkan anak-anak yang pemalu pun mulai ikut bergabung. Mereka mulai mengulang bunyi dan kata tanpa disuruh.”

Orang tua yang menanggapi melalui kuesioner juga mencatat adanya peningkatan ekspresi verbal di rumah. Beberapa orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka menyanyikan lagu atau bertepuk tangan secara spontan, yang tidak pernah mereka lakukan sebelum periode penelitian.

Hal ini memperkuat temuan oleh Lonigan dkk. (2020), yang menekankan bahwa paparan unsur fonologis melalui permainan memperkuat memori verbal dan diskriminasi bunyi. Akan tetapi, penelitian ini memperluas temuan tersebut ke lingkungan rumah, yang menunjukkan bahwa peningkatan fonologis ditransfer ke luar kelas—suatu tanda pembelajaran yang lebih mendalam dan terpelihara.

Dibandingkan dengan penelitian oleh Huang dkk. (2020), yang meneliti permainan fonologis menggunakan aplikasi digital, penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan yang berteknologi rendah, tertanam secara budaya, dan sama efektifnya—terutama di lingkungan dengan sumber daya terbatas. Tidak seperti intervensi berbasis digital, permainan berbasis bahasa di TK YLPI lebih bersifat relasional dan didorong oleh sensorik, sehingga memungkinkan interaksi sosial dan keterlibatan emosional yang lebih besar.

Lebih jauh, meskipun Yuliana dkk. (2022) menunjukkan efektivitas bercerita pada kesadaran fonologis, penelitian mereka terbatas pada satu jenis aktivitas bermain. Penelitian saat ini menggabungkan berbagai permainan berbasis bahasa yang lebih luas—bercerita, rima, permainan suara berbasis gerakan—yang memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dan mendukung pembelajaran multimodal.

Implikasi untuk Pendidikan Anak Usia Dini

Temuan ini menyoroti beberapa implikasi penting untuk praktik anak usia dini, yaitu: pertama, desain kurikulum harus menempatkan permainan berbasis bahasa sebagai pusat, bukan sekadar pelengkap, dalam kurikulum literasi awal; kedua, pendidik perlu mendapatkan pelatihan untuk merancang aktivitas permainan yang relevan secara budaya dan menargetkan keterampilan fonologis; ketiga, sekolah dapat menyediakan perlengkapan yang dapat dibawa pulang untuk melibatkan orang tua dalam melanjutkan permainan berbasis suara di rumah; dan keempat, model penilaian yang digunakan harus mencakup alat berbasis observasi kualitatif yang dipadukan dengan penilaian formal untuk melacak perkembangan bahasa anak. Studi ini juga berkontribusi untuk mengisi kesenjangan penelitian yang signifikan dengan mendokumentasikan pengajaran fonologis berbasis permainan, nondigital, dan lokal di taman kanak-kanak Indonesia. Studi ini memperkuat argumen bahwa kesadaran fonologis dini tidak memerlukan intervensi berbiaya tinggi, tetapi dapat dipupuk melalui strategi yang relevan secara kontekstual, berpusat pada anak, dan interaktif.

4. Simpulan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa aktivitas bermain berbasis bahasa memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan fonologis pada anak usia dini di TK YLPI Riau. Melalui observasi naturalistik, wawancara, dan dokumentasi pendukung, terbukti bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas terstruktur namun menyenangkan—seperti permainan rima, mendongeng, mencocokkan bunyi, dan bertepuk suku kata—menunjukkan peningkatan yang jelas dalam mengenali, memanipulasi, dan mengekspresikan bunyi bahasa. Studi ini mendukung dan memperkaya teori yang ada dari Vygotsky dan Piaget, yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivis dan interaktif sosial melalui permainan sangat efektif dalam mengembangkan dasar-dasar literasi awal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi strategi bermain yang relevan secara budaya dan lokal ke dalam rutinitas pembelajaran sehari-hari, yang memberikan kontribusi kontekstual terhadap literatur pendidikan anak usia dini, khususnya dalam lingkungan Indonesia di mana model tersebut kurang dieksplorasi.

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik dan perancang kurikulum harus memposisikan permainan berbasis bahasa tidak hanya sebagai pelengkap tetapi juga sebagai komponen inti dari pengajaran literasi dini. Program pelatihan guru harus memasukkan strategi untuk merancang pengalaman bermain yang kaya secara fonologis, dan sekolah harus mempertimbangkan untuk memperluas kegiatan ini ke lingkungan rumah melalui kolaborasi orang tua. Penelitian ini memberikan model yang dapat direplikasi untuk pengembangan fonologis menggunakan materi yang mudah diakses, nondigital, dan disesuaikan secara budaya, sehingga sangat berharga bagi lembaga pendidikan anak usia dini dalam konteks pendidikan yang serupa.

Daftar Pustaka

- Anthony, J. L., & Francis, D. J. (2020). Development of phonological awareness. *Reading and Writing Quarterly*, 36(1), 1–20.
- Berk, L. E., & Winsler, A. (2019). *Scaffolding children's learning: Vygotsky and early childhood education*. NAEYC.
- Gillon, G. T. (2018). *Phonological awareness: From research to practice* (2nd ed.). Guilford Press.
- Huang, Y. M., Liang, T. H., & Hwang, W. Y. (2020). Assessing the impact of a digital phonological awareness game on preschoolers. *Computers & Education*, 148, 103807.
- Lonigan, C. J., Burgess, S. R., & Schatschneider, C. (2020). Examining the predictive relations between phonological awareness and reading across development. *Scientific Studies of Reading*, 24(5), 409–427.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wong, M. Y., & Evans, R. (2021). Play-based phonological interventions in early childhood. *Journal of Early Childhood Literacy*, 21(3), 493–511.
- Yuliana, S., Handayani, R., & Fitriani, D. (2022). Storytelling as a medium to enhance phonological awareness among Indonesian preschoolers. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(1), 17–25