ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1827-1838
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pemanfaatan Media Wayang Jari dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun: Pendekatan Pembelajaran Berbasis Bermain

Eva Nurlena [a]✉, **Muhammad Guruh Nuary** [b], **Yenni** [c]
[a b c] Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas media *finger puppet* dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini di RA Al Ittihad, Kabupaten Tangerang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 15 anak usia 5-6 tahun dan satu guru. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan), serta diuji melalui triangulasi dan *member checking*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada indikator kemampuan berbicara, meliputi kemampuan berbicara (dari ±40% menjadi 80% anak aktif), penguasaan kosakata (bertambah ±30-40 kosakata baru), serta kelancaran berbicara yang ditandai dengan berkurangnya jeda dan pengulangan kata. Selain itu, interaksi verbal anak meningkat saat bermain peran. Media *finger puppet* terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran komunikatif yang mendukung perkembangan Bahasa anak melalui aktivitas bermain yang interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: *Finger puppet; kemampuan berbicara; anak usia dini; pembelajaran bermain.*

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of finger puppet media in developing early childhood speaking skills in RA Al Ittihad, Tangerang Regency. A descriptive qualitative approach was employed involving 15 children aged 5-6 years and one teacher. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman interactive model (data reduction, data display, and conclusion drawing), supported by triangulation and member checking. The findings indicate improvements in speaking skill indicators, including speaking confidence (increasing from approximately 40% to 80% of active participants), vocabulary acquisition (an increase of around 30-40 new words), and fluency, marked by reduced pauses and repetitions. Additionally, children's verbal interaction improved during role-play activities. The finger puppet media proved effective as a communicative learning tool, supporting language development through interactive, context-based play-based activities.

Keywords: *Finger puppet; speech skills; early childhood; play-based learning.*

Copyright (c) 2026 Nama Penulis1,2 dst.
✉ Corresponding author:
Email Address: eva@umt.ac.id (Tanggerang, Indonesia)
Received 24 April 2026, Accepted 01 June 2026, Published 01 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

Pendahuluan

Kemampuan berbicara pada anak usia dini memiliki peranan mendasar dalam menunjang perkembangan bahasa, komunikasi, dan interaksi sosial. Anak yang mampu berkomunikasi secara efektif umumnya lebih siap mengikuti pembelajaran formal karena dapat menyampaikan ide, memahami instruksi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Weadman et al., (2023) menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan verbal anak sejak dini berkaitan erat dengan kemunculan literasi awal, sehingga keterlambatan dalam berbicara berpotensi menimbulkan kesulitan belajar di jenjang pendidikan berikutnya. Hal senada disampaikan oleh Chairilsyah, (2022), bahwa perkembangan bahasa merupakan fondasi utama pembentukan kemampuan kognitif dan sosial anak. Sementara itu Kim et al., (2020) menegaskan bahwa guru PAUD memandang keterampilan berbicara sebagai salah satu faktor penting yang memengaruhi pertumbuhan sosial dan emosional anak. Sejalan dengan pandangan tersebut, Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 menegaskan bahwa kemampuan berbahasa, termasuk keterampilan berbicara, merupakan bagian esensial dalam kurikulum pendidikan anak usia dini di Indonesia (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022)

Meskipun teori dan regulasi pendidikan telah menekankan pentingnya kemampuan berbicara, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini masih menghadapi kendala dalam mengomunikasikan ide secara efektif. Berdasarkan laporan Statistik, (2023), sekitar 27,5% anak usia 5-6 tahun mengalami keterlambatan perkembangan bahasa dan komunikasi. Selain itu, hasil observasi awal di RA Al Ittihad menunjukkan bahwa dari 15 anak, lebih dari setengahnya masih menunjukkan keterbatasan dalam berbicara, seperti kurang percaya diri, penggunaan kosakata yang terbatas, serta kesulitan menyusun kalimat sederhana. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dan praktik pembelajaran di lapangan. Untuk memahami permasalahan ini, perlu dipahami terlebih dahulu bahwa keterampilan berbicara dapat dimaknai sebagai kemampuan berbahasa secara lisan untuk mengungkapkan ide, emosi, serta informasi dengan cara yang tepat dan efisien. Menurut Wang et al., (2024), kemampuan ini melibatkan unsur kelancaran, kecepatan berbicara, intonasi, dan ketepatan dalam pemilihan kata. Hal ini sejalan dengan pandangan Herlina, (2024) yang menegaskan bahwa kualitas berbicara anak sangat dipengaruhi oleh penguasaan tata bahasa, kosakata, serta kejelasan dalam pengucapan. Dengan demikian, berbicara tidak hanya berkaitan dengan kemampuan merangkai kata, tetapi juga merupakan keterampilan multidimensi yang mencakup aspek linguistik, kognitif, dan sosial. Indikator utama kemampuan berbicara anak usia dini meliputi penguasaan kosakata yang berkorelasi signifikan dengan kualitas tutur (Harisha, 2020); keberanian untuk berpartisipasi dalam percakapan (Husna, 2021); kelancaran dalam menyampaikan ide secara runtut (Muklas et al., 2024); serta penguasaan intonasi yang mencakup irama, tekanan, dan artikulasi kata (Wang et al., 2024). Anak pada rentang usia ini diperkirakan memiliki kosakata aktif sekitar 2.500 kata dan mampu memahami hingga 6.000 kata, terutama apabila mendapatkan stimulasi bahasa yang optimal melalui lingkungan keluarga dan lembaga pendidikan anak usia dini (Childhood, 2023). Salah satu penyebabnya ialah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan dunia anak. Suryani & Sit, (2025) menemukan bahwa minimnya pemanfaatan media audiovisual menyebabkan proses belajar menjadi kaku dan monoton, sehingga anak kurang terstimulasi untuk berekspresi. Penelitian Fauzi et al., (2024) juga menegaskan bahwa rendahnya penggunaan media edukatif berdampak pada lemahnya perkembangan bahasa lisan. Hal yang sama diungkapkan oleh Rambe & Sameto, (2024) serta Fitayanthi, (2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran tanpa variasi media membuat anak cenderung pasif dan terbatas dalam kosakata. Lebih lanjut, Agustin et al., (2024) menyoroti bahwa paparan media digital yang tidak terarah turut memengaruhi kemampuan berbahasa Indonesia anak. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa rendahnya keterampilan berbicara anak usia dini merupakan persoalan kompleks yang menuntut adanya inovasi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, serta berbasis pada kegiatan bermain.

Sejumlah penelitian sebelumnya memperlihatkan efektivitas media *puppet* dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini Alhan & Munawaroh, (2023) membuktikan bahwa penggunaan *hand puppet* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berbicara

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

anak usia 5–6 tahun. Hasil serupa ditemukan oleh Puspita & Kurniawan, (2024), yang menunjukkan bahwa aktivitas bercerita menggunakan *finger puppet* dapat memperluas kosakata serta meningkatkan ekspresi verbal anak. Penelitian Sriyanti & Putri, (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puppet* dapat meningkatkan kemampuan berbicara sekaligus memperkuat interaksi sosial anak. Sementara Kencana et al., (2024) menemukan bahwa penggunaan boneka kertas berbasis cerita rakyat mampu memperkaya kosakata anak dan menumbuhkan kepercayaan diri saat berbicara. Sejalan dengan itu, Aridasarie, (2024) mengungkapkan penggunaan *puppet* dalam pembelajaran multimodal mampu memperkuat literasi bahasa Inggris anak melalui kegiatan yang interaktif. Hadiniyah et al., (2024) juga menegaskan bahwa media *puppet* mampu menciptakan situasi belajar yang interaktif dan mendorong partisipasi anak dalam komunikasi lisan. Penelitian Rahmadhani & Fauziyah, (2024) menemukan efektivitas *puppet* dalam mengembangkan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun, sementara Fitria & Farastiwi, (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *puppet* dapat meningkatkan motivasi berbicara anak dalam konteks bilingual. Selain itu, penelitian oleh Mujahidah et al., (2021), Ardhiani et al., (2021), Hadi et al., (2019), Sapitri et al., (2025), dan Fauza, (2018) juga menegaskan bahwa penggunaan media *puppet* efektif dalam menumbuhkan kefasihan, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak ketika berbicara. Secara keseluruhan, hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa *puppet* merupakan media interaktif yang berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan komunikasi anak secara menyeluruh.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih menitikberatkan pada pendekatan kuantitatif yang hanya menyoroti peningkatan skor kemampuan berbicara tanpa mengungkap proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Aspek-aspek penting seperti interaksi sosial, dinamika emosional, serta strategi guru dalam mengelola kegiatan belajar dengan *puppet* belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Dimana, interaksi sosial berkontribusi langsung terhadap perkembangan kemampuan berbicara karena melalui dialog, tanya jawab, dan bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan bahasa secara nyata, meniru model bahasa dari guru maupun teman sebaya, serta membangun keberanian dalam berkomunikasi. Dinamika emosional juga berperan penting, karena kondisi emosional yang positif seperti rasa senang, nyaman, dan percaya diri dapat menurunkan kecemasan anak saat berbicara sehingga mereka lebih berani mengekspresikan ide secara lisan. Sementara itu, strategi guru dalam mengelola pembelajaran, seperti pemberian stimulus pertanyaan terbuka, *scaffolding*, serta penggunaan media yang menarik seperti *finger puppet*, dapat membantu anak mengembangkan kosakata, menyusun kalimat, dan meningkatkan kelancaran berbicara secara bertahap. Ketiga aspek tersebut penting untuk diteliti karena tidak hanya memengaruhi hasil akhir berupa kemampuan berbicara, tetapi juga menentukan kualitas proses belajar yang dialami anak. Dengan memahami bagaimana interaksi sosial, kondisi emosional, dan strategi pedagogis guru saling berperan, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana kemampuan berbicara anak berkembang secara alami dalam konteks pembelajaran yang bermakna. Selain itu, kebanyakan penelitian sebelumnya juga masih berfokus pada penggunaan *hand puppet*, sedangkan kajian terkait *finger puppet* yang lebih sederhana, ekonomis, dan fleksibel masih sangat terbatas. Celah ini menunjukkan perlunya pendekatan kualitatif yang dapat menggali pengalaman anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan semacam ini juga sejalan dengan teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan bahwa perkembangan bahasa anak terbentuk melalui interaksi sosial dan kegiatan bermain yang bermakna.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini berfokus untuk menggali secara mendalam bagaimana pemanfaatan media *finger puppet* dalam kemampuan berbicara anak usia dini melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *finger puppet*, menganalisis respons anak terhadap penggunaannya, mengkaji dinamika interaksi sosial antara guru dan anak, serta mengidentifikasi perkembangan kemampuan berbicara anak yang meliputi aspek kelancaran, kosakata, intonasi dan kemampuan berbicara secara keseluruhan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penekanan pendekatan kualitatif yang tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa peningkatan kemampuan berbicara, tetapi pada proses

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

pembelajaran dan pengalaman langsung anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penelitian ini secara khusus berfokus pada penggunaan *finger puppet* sebagai media yang lebih sederhana, ekonomis, dan kontekstual dibandingkan *hand puppet* yang lebih banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga mengungkap tahapan pembelajaran berbasis interaksi sosial, seperti proses *modeling*, imitasi, eksplorasi, dan penguatan, sebagai mekanisme utama dalam kemampuan berbicara anak. Lebih lanjut, temuan ini diintegrasikan dengan perspektif teori sosiokultural Vygotsky, khususnya dalam menjelaskan peran interaksi sosial dan scaffolding dalam pemerolehan bahasa anak usia dini.

Dari sisi teoretis, studi ini diharapkan dapat memperkaya kajian pemerolehan bahasa anak dengan perspektif interaksi sosial dan pembelajaran berbasis bermain. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan lembaga PAUD untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan menyenangkan, sekaligus menjadi rujukan bagi pengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran bahasa di tingkat pendidikan anak usia dini. Media *finger puppet* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas boneka jari berbentuk hewan dan tokoh manusia berwarna cerah. Pemilihan desain ini dimaksudkan agar menarik perhatian anak, aman digunakan, serta dapat menstimulasi kemampuan berbicara melalui kegiatan bermain peran dan bercerita secara imajinatif. Boneka jari ini digunakan untuk kegiatan bercerita, bermain peran, dan simulasi percakapan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Media *Finger Puppet* yang digunakan dalam Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media yang terdiri dari dua jenis boneka, yaitu boneka hewan (seperti bebek, sapi, domba,dll) serta boneka manusia (ayah, ibu, kakek, nenek). Kombinasi dua jenis boneka ini memungkinkan terjadinya interaksi komunikatif yang beragam antara karakter, sehingga dapat menstimulasi kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain peran yang menyenangkan. Sweniti, (2020) menjelaskan bagaimana media panggung boneka interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan interaksi sosial dan komunikatif antara anak dan guru dan teman bermain, karena boneka menjadi alat komunikasi dua arah yang merangsang respon anak.

Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menelaah secara mendalam proses penerapan media *finger puppet* terhadap kemampuan berbicara anak usia dini di RA Al Ittihad, Kecamatan Jambe, Kabupaten Tangerang. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak usia 5–6 tahun serta satu guru sebagai partisipan utama. Pemilihan partisipan dilakukan melalui *purposive sampling*, karena guru yang dipilih telah berpengalaman menggunakan media pembelajaran kreatif, khususnya boneka tangan atau *finger puppet*. Anak-anak dipilih berdasarkan tingkat keaktifan serta keberagaman kemampuan berbicara mereka dalam kegiatan belajar. Tingkat keaktifan ini meliputi frekuensi partisipasi anak dalam kegiatan kelas, seperti kesediaan menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, terlibat dalam percakapan, serta inisiatif untuk berbicara tanpa diminta. Kriteria ini diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu anak dengan keaktifan tinggi

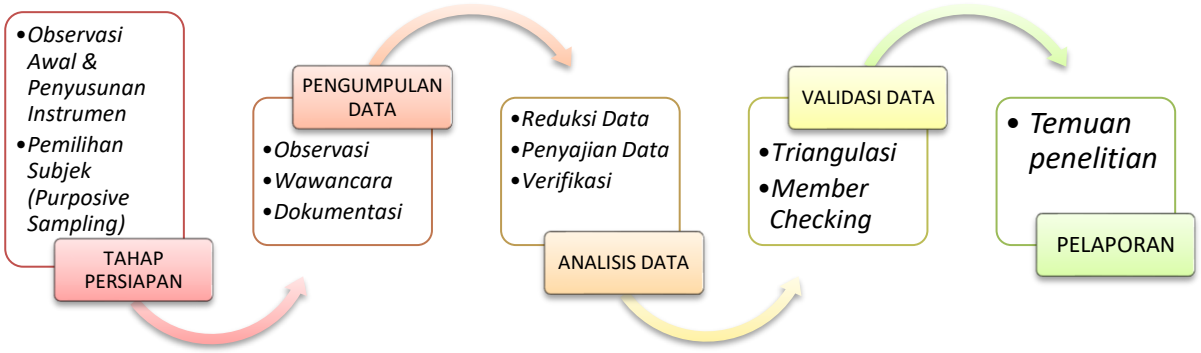
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

(sering berbicara dan aktif berinteraksi), sedang (kadang-kadang berbicara dengan dorongan guru), dan rendah (cenderung pasif dan jarang berbicara). Proses identifikasi dilakukan melalui observasi awal (pra-penelitian) yang dilengkapi dengan catatan anekdot guru dan penilaian perkembangan harian. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru untuk mengonfirmasi karakteristik masing-masing anak. Dengan demikian, pemilihan subjek didasarkan pada data empiris yang mencerminkan variasi nyata kemampuan berbicara anak di kelas. Teknik pemilihan ini bertujuan agar peneliti dapat mengamati proses perkembangan bahasa lisan anak dari berbagai tingkat kemampuan dan latar belakang secara lebih komprehensif.

Proses penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu tahap persiapan (pra-penelitian), tahap pelaksanaan (pengumpulan data), tahap analisis data, dan verifikasi. Peneliti melakukan observasi awal untuk memahami kondisi kelas, karakteristik kemampuan berbicara anak, melakukan wawancara pendahuluan dengan guru, serta menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Selain itu, peneliti juga mengurus perizinan kepada pihak sekolah. Tahap pengumpulan data peneliti mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan *finger puppet* selama enam kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dengan cara peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada aktivitas bercerita dan bermain peran menggunakan *finger puppet*. Pengamatan difokuskan pada indikator kemampuan berbicara anak, meliputi kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, intonasi dan artikulasi, keberanian berbicara, serta interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya. Data observasi dicatat menggunakan lembar observasi terstruktur, catatan lapangan, dan catatan anekdot. Wawancara dilakukan terhadap guru dan beberapa anak untuk menggali pengalaman mereka terkait penggunaan media tersebut, respons terhadap kegiatan pembelajaran, serta strategi yang digunakan guru dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak. Seluruh proses wawancara didokumentasikan menggunakan alat perekam suara.Sementara itu, dokumentasi berupa foto, video, dan dokumen pendukung catatan guru digunakan sebagai bukti tambahan guna memperkuat keabsahan temuan.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan model interaktif Miles et al., (2020), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan data berdasarkan tema-tema yang relevan dengan indicator kemampuan berbicara, seperti kelancaran, kosakata, intonasi, keberanian, dan interaksi sosial. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berkelanjutan dengan cara memverifikasi temuan melalui perbandingan dan dari berbagai sumber. Peneliti melakukan *prolonged engagement*, yaitu keterlibatan yang cukup lama di lapangan untuk membangun kepercayaan dengan partisipan serta memperoleh data yang valid. Keabsahan temuan juga diuji melalui *member checking*, dengan meminta konfirmasi dari guru terhadap hasil interpretasi data yang diperoleh. Peneliti juga melakukan keterlibatan yang cukup intensif selama proses penelitian berlangsung guna memastikan bahwa data yang diperoleh bersifat alami dan mencerminkan kondisi sebenarnya di lapangan. Melalui prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses penggunaan media *finger puppet* dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini, serta mengungkap dinamika interaksi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini juga berpotensi menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis media kreatif di lingkungan PAUD, sekaligus memperkuat teori Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial sebagai dasar pemerolehan bahasa anak (Molina et al.,2023).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343



Gambar 2. Tahapan Pengambilan Data Adaptasi dari Model Miles

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan media *finger puppet* dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini di RA Al Ittihad. Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan wawancara dengan guru, diperoleh temuan bahwa penggunaan media *finger puppet* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan berorientasi pada partisipasi aktif anak.

Dalam perkembangan kemampuan berbicara anak, hasil observasi menunjukkan adanya perkembangan pada beberapa indikator kemampuan berbicara anak, yaitu kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, intonasi dan artikulasi, keberanian berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat. Pada tahap awal kegiatan, sebagian anak masih menunjukkan keterbatasan dalam menyampaikan ide secara lisan, ditandai dengan jeda panjang, pengulangan kata, dan kecenderungan diam. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa *"kendala yang sering saya temui adalah anak kurang percaya diri, malu berbicara di depan teman, dan masih terbatas kosakatanya."*

Namun, setelah beberapa kali pertemuan menggunakan media *finger puppet*, terjadi perubahan yang cukup sifnifikan. Anak mulai berbicara lebih lancar dan responsif dalam kegiatan bermain peran dan bercerita. Penguasaan kosakata anak juga mengalami peningkatan, terutama kosakata yang berkaitan dengan tokoh (seperti anggota keluarga dan hewan), aktivitas, dan ekspresi emosi. Anak mampu menggunakan kata-kata baru secara kontekstual dalam dialog sederhana. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru bahwa "*setelah beberapa kali kegiatan menggunakan finger puppet, terlihat adanya perubahan pada kemampuan berbicara anak, anak mulai lebih berani berbicara dan mau mencoba menyampaikan pendapat*." Selain itu, aspek intonasi dan artikulasi juga menunjukkan perkembangan. Anak mulai mampu mengucapkan kata dengan lebih jelas serta menggunakan intonasi yang sesuai dengan karakter boneka yang dimainkan. Dalam kegiatan bermain peran, anak tampak lebih ekspresif dalam menyampaikan dialog. Guru juga menegaskan bahwa "*perubahan yang paling terlihat adalah keberanian anak, selain itu kosakata anak juga bertambah dan anak mulai berbicara lebih lancar dibandingkan sebelumnya.*"

Dan dalam partisipasi verbal, aspek keberanian berbicara menjadi temuan yang paling menonjol. Anak yang sebelumnya cenderung malu dan enggan berbicara di depan kelas mulai menunjukkan keberanian untuk mengungkapkan ide dan perasaan melalui perantara boneka. Media *finger puppet* berfungsi sebagai alat mediasi yang efektif, karena anak merasas bahwa membantu anak mengekspresikan diri secara lebih bebas dan percaya diri. Sebagaimana diungkapkan guru, "*boneka membuat anak merasa seperti sedang bermain, sehingga anak tidak merasa tertekan saat diminta berbicara.*" Dengan demikian, anak tampak lebih aktif terlibat dalam interaksi verbal dengan guru maupun teman sebaya.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi langsung saat peneliti memperagakan penggunaan *finger puppet* di depan kelas. Pada tahap awal, peneliti mencontohkan dialog sederhana menggunakan boneka jari dengan intonasi dan ekspresi yang menarik, kemudian anak diminta menirukan dan mengembangkan dialog tersebut secara bergantian. Dalam proses ini, anak tidak

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

hanya mengamati, tetapi juga dilatih secara bertahap melalui kegiatan meniru (imitasi), mencoba (eksplorasi), hingga mampu menciptakan percakapan sederhana secara mandiri. Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa anak yang awalnya pasif mulai terdorong untuk berbicara ketika memegang boneka, seolah-olah boneka tersebut menjadi "perwakilan suara" mereka. Proses ini menunjukkan bahwa penggunaan *finger puppet* tidak hanya sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana latihan berbicara yang terstruktur melalui tahapan modeling, praktik, dan penguatan dalam interaksi sosial di kelas.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa pengelolaan waktu memiliki pengaruh terhadap keterlibatan anak. Kegiatan *finger puppet* yang berlangsung selama 15-20 menit pada kegiatan inti pembelajaran dinilai paling efektif. Guru menyampaikan bahwa *"durasi idealnya sekitar 15-20 menit, kalau terlalu lama anak mulai kehilangan fokus."* Selain itu, frekuensi penggunaan media yang dilakukan "sekitar 2-3 kali seminggu" juga memberikan kesempatan yang cukup bagi anak untuk berlatih berbicara secara berulang.

Selanjutnya, hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memandang media *finger puppet* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru menyatakan bahwa *"finger puppet sangat sesuai karena bentuknya lucu, berwarna, dan bisa dimainkan langsung oleh anak"*, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Media ini juga dinilai efektif dalam mengatasi hambatan berbicara, khususnya rasa malu dan keterbatasan kosakata. Hal ini ditegaskan melalui pernyataan bahwa *"media ini membantu anak yang malu menjadi lebih berani karena mereka merasa yang berbicara adalah bonekanya."*

Dalam pelaksanaannya, kegiatan yang paling efektif adalah bermain peran dan dialog antar boneka. Guru menjelaskan bahwa *"anak lebih aktif berbicara karena merasa sedang memerankan tokoh tertentu,"* sehingga memberikan ruang bagi anak untuk berimajinasi dan berekspresi. Peran guru dalam kegiatan ini juga sangat penting, yaitu sebagai fasilitator yang memberikan contoh, pendampingan, serta dukungan verbal. Guru mengungkapkan bahwa *"saya memberi contoh cara berbicara melalui boneka dan membantu anak jika kesulitan mengungkapkan kata-kata."*



Gambar 3. Pembiasaan siswa mendengar kosa kata baru

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan media ini, seperti keterbatasan waktu dan perhatian anak yang mudah teralihkan. Guru menyatakan bahwa *"kendala yang sering muncul adalah waktu pembelajaran yang terbatas dan perhatian anak yang kadang mudah teralihkan."* Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan strategi seperti pengaturan waktu, pemberian aturan sebelum kegiatan, serta penggunaan pendekatan yang suportif.

Secara keseluruhan, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media *finger puppet* efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Media ini tidak hanya meningkatkan kelancaran dan kosakata, tetapi juga mampu menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *finger puppet* berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini melalui pembelajaran berbasis bermain. Hasil ini sejalan dengan Weadman et al., (2023) dan Chairilsyah, (2022) yang menegaskan bahwa kemampuan verbal anak berkembang optimal melalui interaksi sosial yang bermakna dan kontekstual. Secara lebih luas, temuan ini juga diperkuat oleh penelitian internasional yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain (*play based learning*) merupakan pendekatan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Studi oleh Zosh et al., (2022) menegaskan bahwa bermain memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendukung perkembangan kognitif serta bahasa secara simultan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Weisberg et al., (2021) yang menjelaskan bahwa *guided play* mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam interaksi verbal yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan *finger puppet* dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai bentuk implementasi konkret dari pendekatan *guided play* dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

Peningkatan kelancaran berbicara dan penguasaan kosakata anak mendukung pandangan Harisha, (2020) serta Wang et al., (2024) bahwa kualitas berbicara anak dipengaruhi oleh intensitas penggunaan bahasa dalam situasi komunikatif yang alami. Hal ini diperkuat oleh penelitian Toub et al., (2021) yang menunjukkan bahwa interaksi berbasis bermain mampu meningkatkan perkembangan kosakata anak secara signifikan. Selain itu, Romeo et al., (2021) menekankan bahwa kualitas percakapan (*conversational turns*) antara anak dan lingkungan sosialnya memiliki dampak langsung terhadap perkembangan bahasa. Dalam konteks penelitian ini, *finger puppet* berfungsi sebagai media yang memfasilitasi terjadinya percakapan tersebut secara aktif dan menyenangkan.

Dari aspek afektif, peningkatan keberanian berbicara anak menguatkan temuan Husna, (2021) dan Kencana et al., (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis bermain dapat mengurangi kecemasan anak dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara. Boneka berfungsi sebagai mediator komunikasi yang memberikan rasa aman bagi anak dalam mengekspresikan ide dan emosi. Hal ini sejalan dengan temuan Nicolopoulou, (2020) bahwa aktivitas bermain peran dan naratif membantu anak dalam mengembangkan ekspresi diri dan keterampilan komunikasi. Selain itu, O'Neill, (2021) juga menemukan bahwa permainan imajinatif berkontribusi terhadap perkembangan bahasa melalui interaksi sosial yang aktif. Jika ditinjau dari teori sosiokultural Vygotsky, temuan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial yang terbangun melalui penggunaan *finger puppet* berperan sebagai sarana internalisasi bahasa. Anak belajar berbicara melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya dalam *zone of proximal development*, di mana guru memberikan *scaffolding* berupa contoh dialog, pertanyaan pemantik, dan penguatan verbal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hadley & Dickinson, (2020) serta Justice et al., (2020) yang menegaskan kualitas interaksi guru dan anak memiliki peran penting dalam membentuk lingkungan bahasa yang kaya dan mendukung perkembangan komunikasi anak.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menekankan hasil kuantitatif berupa peningkatan skor kemampuan berbicara, penelitian ini memperkaya kajian dengan mengungkap proses pembelajaran dan dinamika interaksi yang terjadi di kelas. Hal ini memperkuat pandangan Hirsh-Pasek et al., (2020) bahwa reformasi Pendidikan anak usia dini perlu mengedepankan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada anak melalui *playful learning*. Dengan demikian, efektivitas media *finger puppet* tidak hanya terletak pada peningkatan kemampuan berbicara secara teknis, tetapi juga pada terciptanya suasana belajar yang komunikatif, partisipatif, dan menyenangkan.. Sebagai bukti empiris, dokumentasi kegiatan penggunaan *finger puppet* dapat dilihat pada gambar 3 yang menampilkan peneliti menggunakan karakter boneka (misalnya tokoh manusia dan hewan) dengan memodelkan dialog sederhana dengan ekspresi dan intonasi menarik. Anak-anak tampak memperhatikan dengan fokus, beberapa di antaranya mulai menirukan suara dan gerakan boneka.

Proses yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi tiga tahapan utama, yaitu: (a) Modeling (pemberian contoh), peneliti memperagakan cara berbicara menggunakan boneka dengan kalimat sederhana dan ekspresi yang sesuai; (b) Imitasi dan eksplorasi, anak diberi kesempatan menirukan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

dialog serta mencoba memainkan boneka secara mandiri; (c) Interaksi dan penguatan, anak mulai melakukan percakapan sederhana dengan teman sebaya maupun guru, kemudian mendapatkan umpan balik berupa pujian atau bantuan kosakata.

Melalui proses tersebut, terlihat adanya efek positif terhadap siswa, yaitu meningkatnya keberanian untuk berbicara, bertambahnya kosakata yang digunakan dalam konteks percakapan, serta meningkatnya keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas. Anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk berbicara ketika menggunakan boneka, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif.



Gambar 4. Anak menirukan dialog serta mencoba memainkan boneka secara mandiri

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian relatif terbatas (15 anak) menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan dalam satu konteks Lembaga PAUD sehingga belum mencerminkan keberagaman latar belakang sosial dan budaya anak secara menyeluruh. Ketiga, pendekatan kualitatif yang digunakan berfokus pada deskripsi proses sehingga belum memberikan pengukuran kuantitatif yang lebih objektif terkait peningkatan kemampuan berbicara anak. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi dengan jumlah subjek yang lebih besar dan melibatkan berbagai konteks Pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*) untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektifitas media *finger puppet*. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi penggunaan media boneka dalam konteks digital atau berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran bahasa anak usia dini di era modern. Dengan demikian, media *finger puppet* dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mendukung aspek linguistik, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan keterlibatan emosional anak dalam proses belajar berbicara.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *finger puppet* dalam pembelajaran di RA Al Ittihad berperan positif dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. Media ini mampu menstimulasi kelancaran berbicara, penguasaan kosakata, kejelasan intonasi dan artikulasi, keberanian berbicara, serta kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana secara runtut. Esensi temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *finger puppet* berperan sebagai media mediasi yang menjembatani hubungan antara anak, guru, dan teman sebaya dalam komunikasi lisan. Media ini juga berfungsi sebagai sarana mediasi yang membantu anak mengekspresikan ide dan emosi dengan rasa aman, terutama bagi anak yang sebelumnya kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Dari perspektif guru, media *finger*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

puppet dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia dini, mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, serta efektif dalam mengatasi hambatan berbicara anak. Temuan ini menguatkan teori sosiokultural Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan bahasa anak tidak hanya ditentukan oleh penguasaan kosakata, tetapi terbentuk juga oleh kualitas interaksi sosial yang terbangun dalam pembelajaran.

Dengan demikian, secara konseptual, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran bahasa pada anak usia dini perlu berorientasi pada pengalaman bermain yang interaktif dan bermakna. Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bahwa penggunaan media *finger puppet* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran bahasa yang aplikatif dan relevan untuk meningkatkan partisipasi verbal anak di lingkungan PAUD.

Lebih lanjut, penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih luas dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar dan beragam, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih komprehensif. Selain itu, disarankan agar penelitian berikutnya menggunakan pendekatan *mixed methods* untuk mengkombinasikan analisis kualitatif dan kuantitatif, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam sekaligus terukur mengenai peningkatan kemampuan berbicara anak. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi inovasi penggunaan media boneka dalam bentuk digital atau berbasis teknologi, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek perkembangan bahasa lainnya, seperti kemampuan bercerita, literasi awal, dan komunikasi sosial anak. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis bermain diharapkan semakin adaptif terhadap kebutuhan pendidikan usia dini di era modern.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih diucapkan kepada RA Al Ittihad atas kesempatan yang telah diberikan kepada peneliti untuk melakukan penelitian serta kepada dosen pembimbing.

Daftar Pustaka

Agustin, W. F., Qonita, & Mulyana, H. E. (2024). Peran media digital terhadap kemampuan berbahasa. In*donesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini,* 6, 73–77. https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC

Alhan, K., & Munawaroh, S. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara melalui media boneka tangan pada anak usia 5-6 tahun. Pe*ndidikan Anak Usia Dini,* 2(2), 93–102. https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i2.248

Ardhiani, C., Setiyaji, A., & Sodiq, J. (2021). Using hand puppets as media to improve students' speaking skill through narrative text: A case of eighth students of SMP N 16 Semarang. E*ternal (English Teaching Journal).* http://journal.upgris.ac.id/index.php/eternal/article/view/8307

Aridasarie, Z. (2024). Enhancing multimodal literacy: Puppetry for English-speaking young learners. *Cogent Education*, *11*(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2370754

Chairilsyah, D. (2022a). Improving language skills for early childhood. J*urnal PAUD Lectura,* 6(2), 75–83. https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8559

Chairilsyah, D. (2022b). Perkembang*an bahasa anak usia dini. Universitas Riau Press* https://doi.org/10.59829/8yv47n69

Indonesian Journal of Early Childhood. (2023). Kemampuan bahasa anak usia prasekolah 5–*6 tahun. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia* Dini, 6(2). https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/download/3216/2415

Fauza, H. (2018). Improving students' speaking skill and motivation by using hand puppets show media. *English Education Journal*. https://core.ac.uk/download/pdf/291614021.pdf

Fauzi, A. N. N., Pamungkas, J., & Hayati, N. (2024). Utilization of animated videos in stimulating listening and speaking skills in early childhood. *Jurnal Pendidikan Progresif*, *14*(3). https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024125

Fitayanthi, W. (2024). Application of storytelling method in improving early childhood speaking skills with group a picture media at RA Dewi Sartika 1 Kuningan. *Early Child Development and*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

Care. https://journal.maalahliyah.sch.id/index.php/jpg/article/view/350

Fitria, N., & Farastiwi, A. (2021). Efforts to improve English speaking ability of five to six-years-old bilingual school students through hand puppet media. Al-*Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/8340

Hadi, N. S., Indahyati, I., & Pratama, F. A. (2019). Efforts to improve children's speaking skills through the use of hand puppet media in TK Nurul Amal Perumnas Cirebon. J*urnal Pendidikan Anak Usia Dini*. https://www.neliti.com/publications/341011

Hadiniyah, N., Wahyuni, A., & Chasbullah, W. (2024). The use of hand puppets to improve speaking skills in early childhood at RA Darunnajah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. https://media.neliti.com/media/publications/590579-the-use-of-hand-puppets-to-improve-speak-d877380f.pdf

Hadley, P. A., & Dickinson, D. K. (2020). Supporting early language development through teacher-child interactions. E*arly Childhood Research Quarterly, 50,* 152–163. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.11.001

Harisha, P. (2020). Vocabulary mastery and early speaking ability in preschoolers. Journal of Early Childhood *Studies, 5(1), 23–30 https://doi.org/10.24036/jelt.v9i1.107809*

Herlina, A. (2024). The development of language in elementary school-aged children. International Journal o*f Language and Culture, 2(2), 78–84 https://doi.org/10.63762/ijolac.v2i2.13*

Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., & Golinkoff, R. M. (2020). A new path to education reform: Playful learning. B*rookings Institution Report*. https://doi.org/10.2139/ssrn.3652937

Husna, Z. F. (2021). The influence of students' pronunciation and self-confidence on their speaking ability. *CORE*. https://core.ac.uk/download/pdf/483881106.pdf

Justice, L. M., Jiang, H., & Strasser, K. (2020). Linguistic environment of preschool classrooms. J*ournal of Speech, Language, and Hearing Research, 63*(2), 442–458. https://doi.org/10.1044/2019_JSLHR-19-00179

Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2022). Permendikbud*ristek nomor 7 tahun 2022 tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3142*

Kencana, R., Yusnita, A., & Thalia, K. D. (2024). Early childhood speaking skills through the media of paper puppets based on fabled fairy tales. A*l-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. https://doi.org/10.32478/alathfal.v9i1.13750

Kim, H. J., Shin, M. S., & Chang, H. J. (2020). Self-perception early childhood teachers of the importance of communication skills. *Journal of Speech-Language & Hearing Disorders*. https://www.jslhd.org/xml/23124/23124.pdf

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). Qua*litative data analysis: A methods sourcebook (*4th ed.). SAGE Publications. https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1049732320908236

Molina, M. F., García, A. A., & Peñalver, J. J. (2023). Qualitative methods in early childhood education research: Understanding classroom social dynamics through observation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *285*(3), 501–509. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042823052041

Mujahidah, N., Damayanti, E., & Afiif, A. (2021). The role of storytelling methods using hand puppets in early children's language development. C*hild Education Journal*. https://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/2129

Muklas, M., Yuliana, R., & Nurkhasanah, E. (2024). An analysis of the factors affecting students' English speaking proficiency. W*ahana Edukasi Journal*. https://wej.unwir.ac.id/index.php/wej/article/view/275

Nicolopoulou, A. (2020). The role of play in children's narrative development. *American Journal of Play*, *12*(2), 171–199. https://doi.org/10.1353/ajp.2020.0010

O'Neill, D. K. (2021). Pretend play and narrative development. *Journal of Experimental Child Psychology*. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105234

Puspita, W., & Kurniawan, N. (2024). Improving early childhood language skills by telling stories using finger puppets: A classroom action research. G*enius: Journal of Early Childhood Education*,

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8343

5(1). https://doi.org/10.35719/gns.v5i1.155

Rahmadhani, A. D., & Fauziyah, N. (2024). The use of hand puppets as a media for developing language skills for children aged 4–5 years: A case study at Dharma Wanita Puhpelem. *Proceedings of ISETH 2024*. https://proceedings.ums.ac.id/iseth/article/view/5956

Rambe, K. F., & Sameto, M. B. (2024). Improving early childhood speaking skills through audio visual media. *JIECE: Journal of Islamic Early Childhood Education*. http://jurnal.staiyastispadang.ac.id/index.php/Jiece/article/view/147

Romeo, R. R., Leonard, J. A., & Robinson, S. T. (2021). Beyond the 30-million-word gap: Children's conversational exposure. P*sychological Science,* 32*(7*), 1035–1146. https://doi.org/10.1177/0956797621993115

Sapitri, N., Salim, S., & Sitorus, A. S. (2025). The use of the method using hand puppet media in improving the speaking skills of children aged 5–6 years in RA Yusriah. *Indonesian Journal of Teaching and Writing*. https://kampungjurnal.org/index.php/IJTW/article/view/101

Sriyanti, & Putri. (2023). Puppet media in improving early children's speaking abilities. AL *HIKMAH: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education,* 7*(*2). https://journal.uaindonesia.ac.id/index.php/ijecie/article/download/637/385/

Statistik, B. P. (2023). *Statistik pendidikan anak usia dini*. Badan Pusat Statistik. https://www.bps.go.id/publication.html

Suryani, L., & Sit, M. (2025). The effect of audiovisual media on the speaking ability of children aged 5–6 years. *International Journal of Early Childhood Education Research*, *4*(1). https://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/ijecer/article/view/15393

Sweniti, I. A. P. (2020). Pengembangan media panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *3*(3), 406–415. https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29423

Toub, T. S., Hassinger-Das, B., & Nesbitt, K. T. (2021). The language of play: Developing preschool vocabulary through play-based learning. E*arly Childhood Research Quarterly,* 54, 1–12. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.09.001

Wang, W., Rezaei, Y. M., & Izadpanah, S. (2024). Speaking accuracy and fluency among EFL learners: The role of creative thinking, emotional intelligence, and academic enthusiasm. *Heliyon*. https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(24)13651-1

Weadman, C., Harris, R., & Lowe, J. (2023). Oral language and early literacy: The interdependence of speaking and reading skills in preschoolers. E*arly Childhood Research Quarterly,* 64, 200–212. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.03.004

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2021). Guided play: Principles and practices. C*urrent Directions in Psychological Science,* 30*(*5), 389–395. https://doi.org/10.1177/09637214211030573

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., & Liu, C. (2022). Learning through play: A review of the evidence. F*rontiers in Psychology,* 13, 847325. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.847325