ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1845-1854
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Analisis Implementasi Media *Ocean Fun* dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Nurul Fitriyah [a], **Musayyadah** [b], **Dewi Pusparini** [c]
[a b c] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universita Islam Madura, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Abstrak

Stimulasi bahasa di lingkungan kelas sering belum berjalan optimal karena pembelajaran masih cenderung pasif dan kurang didukung oleh media interaktif yang dapat mendorong keterlibatan aktif anak. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas Media Ocean Fun dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun di TK Darul Ulum. Media Ocean Fun merupakan alat permainan edukatif bertema laut yang terdiri atas tiga kegiatan, yaitu memancing kata, penyampaian kisah Nabi Yunus melalui akuarium mini, dan menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian sebanyak 19 anak usia 5–6 tahun dan objek penelitian berupa guru Kelompok B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Ocean Fun mampu meningkatkan keterlibatan belajar dan kemampuan bahasa anak secara bertahap. Sebanyak 17 anak menunjukkan perhatian dan antusiasme tinggi saat media diperkenalkan, 15 anak mampu menyebutkan kosakata berdasarkan huruf awal pada permainan memancing kata, 16 anak mampu menjawab pertanyaan terkait kisah Nabi Yunus, dan 14 anak dapat menyusun kalimat sederhana pada kegiatan merangkai kata. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang memadukan unsur visual, manipulatif, dan naratif dapat menstimulasi kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak secara lebih optimal.

Kata Kunci: *Media Ocean Fun, Perkembangan bahasa anak, Media pembelajaran*

Abstract

Language stimulation in classroom settings is often not yet optimal, as learning tends to remain passive and is insufficiently supported by interactive media that can encourage active child engagement. This study was conducted to examine the effectiveness of Ocean Fun Media in stimulating the language development of children aged 5–6 years at TK Darul Ulum. Ocean Fun Media is an ocean-themed educational game consisting of three activities: word fishing, storytelling of Prophet Yunus through a mini akuarium, and arranging words into simple sentences. This study employed a descriptive qualitative approach with the teacher of Group B as the subject and 19 children aged 5–6 years as the research participants. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, and were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Ocean Fun Media gradually enhances children's learning engagement and language abilities. A total of 17 children showed high attention and enthusiasm when the media was introduced, 15 children were able to identify vocabulary based on initial letters in the word-fishing activity, 16 children were able to answer questions related to the story of Prophet Yunus, and 14 children were able to construct simple sentences in the word-arranging activity. These findings suggest that using media that combines visual, manipulative, and narrative elements can more effectively stimulate both receptive and expressive language skills in children.
Keywords: *Ocean Fun Media, Children's Language Development, Educational Learning Media*

Copyright (2026) Nurul Fitriyah,et al.
✉ Corresponding author:
E-mail address: nurulfitriyah339@gmail.com (Pamekasan, Jawa Timur)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Pendahuluan

Kemampuan berkomunikasi merupakan pondasi utama dalam perkembangan kognitif dan sosial seorang anak. Pentingnya penguasaan bahasa pada usia dini diperkuat oleh berbagai penelitian. Taqiyah & Mumpuniarti, (2022) menjelaskan bahwa stimulasi bahasa yang tidak optimal dapat menyebabkan hambatan dalam kemampuan berkomunikasi serta literasi awal. Penelitian Fono et al., (2023) menemukan bahwa kurangnya stimulasi bahasa berdampak pada keterlambatan bicara yang dapat mengganggu kesiapan akademik anak. Sejalan dengan itu, Kalland & Linnavalli, (2023) melaporkan keterbatasan kemampuan berbahasa pada anak dapat menimbulkan hambatan dalam proses berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, memahami simbol bahasa, dan membangun kompetensi literasi awal. Data ini menunjukkan bahwa stimulasi bahasa pada usia dini bukan sekadar kebutuhan tambahan, tetapi merupakan kebutuhan fundamental dalam perkembangan anak.

Secara teoritis, kemampuan berbahasa berkembang melalui proses imitasi, dialog, dan interaksi timbal balik antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Bahasa tidak tumbuh secara spontan, tetapi dibangun melalui pengalaman mendengar, merespons, meniru, dan menggunakan ujaran dalam situasi sosial yang bermakna (Astuti, 2022; Inayah, 2025). Akan tetapi, dinamika perkembangan era digital memperlihatkan munculnya tantangan baru terhadap mutu stimulasi komunikasi anak. Tingginya frekuensi penggunaan gawai yang disertai berkurangnya interaksi verbal secara langsung menyebabkan anak cenderung hanya menjadi penerima informasi pasif dibandingkan terlibat aktif dalam menghasilkan bahasa. Situasi ini berimplikasi pada rendahnya kepercayaan diri anak untuk berbicara, terbatasnya perbendaharaan kata, serta belum optimalnya kemampuan anak dalam mengungkapkan gagasan secara lisan(Taqiyah & Mumpuniarti, 2022).

meningkatnya kasus speech delay pada anak usia dini berdampak pada proses pembelajaran karena anak cenderung kesulitan merespons instruksi, menyampaikan ide, dan terlibat aktif di kelas. Kondisi ini menuntut lingkungan belajar yang kaya stimulasi verbal dan interaksi bermakna. Namun, di banyak negara berkembang termasuk Indonesia khususnya wilayah 3T, pembelajaran masih pasif, berpusat pada guru, dan minim media interaktif, sehingga kesempatan anak untuk memperkaya kosakata dan melatih kelancaran berbicara menjadi terbatas. Padahal, pembelajaran berbasis bermain dan media edukatif interaktif terbukti efektif meningkatkan perkembangan bahasa serta partisipasi verbal anak(Vina et al., 2022; Widuroyekti, 2023).

Kondisi pembelajaran anak usia dini di Indonesia yang masih terbatas dalam menstimulasi verbal anak tidak hanya belum sesuai dengan tuntutan pedagogi modern, tetapi juga belum sepenuhnya mencerminkan nilai pendidikan Islam yang memandang bahasa sebagai potensi fitrah yang perlu dikembangkan. Dalam lembaga pendidikan yang sarat nilai religius, pengembangan bahasa menjadi upaya memaksimalkan anugerah komunikasi dari Allah Swt. Kemampuan berbicara bukan sekadar keterampilan akademik, melainkan sarana utama untuk menyampaikan pikiran, berinteraksi, dan memahami ilmu. Hal ini ditegaskan dalam QS. *Ar-Rahman* ayat 3–4:

خَلَقَ الْإِنْسَانَ (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (٤)

"Dia menciptakan manusia, mengajarnya pandai berbicara."(QS. Ar-Rahman: 3–4)

Makna al-bayān menunjukkan bahwa manusia dibekali kemampuan mengungkapkan pikiran, menjelaskan kehendak, dan membangun pemahaman. Ayat tersebut menegaskan Allah sebagai pendidik utama yang memberikan potensi komunikatif sebagai dasar ilmu, interaksi sosial, dan pembelajaran. Karena itu, stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini tidak hanya penting secara psikologis dan pedagogis, tetapi juga memiliki dasar normatif dalam Islam, sehingga pembelajaran yang mengaktifkan verbal anak menjadi kebutuhan mendasar di lembaga PAUD.

Dalam konteks pendidikan nasional, pengembangan bahasa anak usia dini menjadi salah satu capaian penting yang termuat dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan Kurikulum Merdeka PAUD. Anak diharapkan mampu mendengar dengan baik, memahami pesan sederhana, memperkaya kosakata, menjawab pertanyaan, serta mengekspresikan pikiran melalui kalimat sederhana. Namun, implementasi pembelajaran bahasa di lembaga PAUD masih menghadapi kendala, terutama pada keterbatasan penggunaan metode dan media yang kurang mampu menciptakan interaksi verbal yang aktif (Agus Saputra et al., 2023).

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menjembatani kesenjangan tersebut. media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif serta disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini dapat berfungsi sebagai rangsangan yang kuat untuk membangun ketertarikan belajar sekaligus mendorong partisipasi anak secara lebih aktif. (Hajeni et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian Musayyadah, (2022) bahwa pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif berdampak positif terhadap

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

perkembangan keterampilan berbahasa, baik reseptif maupun ekspresif. Anak menjadi lebih aktif berbicara, bertanya, dan mengungkapkan pendapat selama proses pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif dan bahasa, khususnya pandangan Vygotsky, bahasa berkembang melalui interaksi sosial yang bermakna antara anak dengan lingkungan sekitarnya. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi terjadinya interaksi tersebut, sehingga anak dapat belajar bahasa secara alami melalui pengalaman langsung (Etnawati, 2022)**.**

Salah satu media yang memiliki potensi untuk mendukung stimulasi tersebut adalah Media Ocean Fun. Media ini merupakan alat permainan edukatif bertema laut yang mengintegrasikan tiga aktivitas utama, yaitu permainan memancing kata, penyampaian kisah Nabi Yunus melalui akuarium mini, dan menyusun kata menjadi kalimat sederhana. Penggabungan unsur visual, manipulatif, naratif, dan religius dalam satu media menjadikan anak tidak hanya terlibat secara motorik, tetapi juga terdorong untuk mendengar, menyebutkan kosakata, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan ide secara lisan. Tema laut dipilih karena memiliki keluasan objek konkret yang dekat dengan imajinasi anak dan dapat menghubungkan stimulasi bahasa dengan pengalaman bermain yang menyenangkan (Freitas et al., 2024). Selain itu, penggunaan tema tematik yang terpadu juga mendukung pembelajaran holistik-integratif karena satu media dapat menstimulasi bahasa, kognitif, sosial, motorik, dan kreativitas anak secara bersamaan (Rasmani et al., 2022).

Dari hasil observasi awal di TK Darul Ulum, terungkap bahwa kemampuan berbahasa anak belum mencapai titik optimal. Sekitar 85% anak tampak kurang percaya diri ketika bercakap-cakap, memiliki keterbatasan kosakata, dan belum mahir menyampaikan ide atau perasaan dengan lancar. Proses pembelajaran bahasa yang dilaksanakan masih cenderung konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran tematik yang inovatif. Media yang digunakan terbatas pada LKS, sehingga interaksi verbal anak masih minim. Kondisi ini sejalan dengan temuan Wahibatul mudah & Digayunita, (2025) menjelaskan bahwa terhambatnya perkembangan bahasa pada anak tidak hanya disebabkan oleh faktor dari dalam diri anak, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor luar, salah satunya kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung di sekolah.

Kondisi tersebut memperlihatkan perlunya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak secara lebih efektif. Media Ocean Fun dipandang sebagai salah satu opsi yang berpotensi untuk menjawab persoalan tersebut. Namun, hingga kini, penerapan media Ocean Fun dalam pengajaran bahasa bagi anak usia dini di TK Darul Ulum belum dianalisis secara menyeluruh, mulai dari perencanaan, implementasi, hingga dampaknya terhadap partisipasi anak dalam berbahasa.

Dari segi akademik, telah dilakukan banyak studi mengenai penggunaan media pembelajaran menunjukkan keterkaitan yang signifikan dengan perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Sejumlah studi terdahulu mengungkapkan bahwa penerapan media yang menarik dan interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa anak, terutama dalam kemampuan berbicara serta penambahan perbendaharaan kata seperti boneka jari (Sriyanti & Putri, 2023), board game (Alifia et al., 2022), dan binder edukatif (Permata et al., 2022).

Selain itu, penelitian yang secara khusus mengangkat media bertema laut atau *Ocean Fun* dalam konteks stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini masih sangat terbatas, terutama di lingkungan PAUD berbasis lokal dan religius seperti TK Darul Ulum. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu diisi melalui kajian ilmiah yang lebih mendalam dan kontekstual.

Penting untuk diingat bahwasanya proses belajar, termasuk mempelajari bahasa, adalah bagian dari perintah ilahi yang perlu didukung dengan metode dan media yang sesuai. Oleh karena itu, penelitian tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam merangsang perkembangan bahasa anak sangatlah vital untuk mendukung penciptaan pendidikan yang berkualitas dan bermakna.

Dalam hal kepraktisan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan yang konkret kepada para guru PAUD mengenai bagaimana penggunaan media Ocean Fun bisa diterapkan dalam proses pengajaran bahasa kepada anak-anak, termasuk strategi, tantangan, dan potensi yang dimilikinya. Dari segi akademik, penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan berharga dalam literatur pendidikan anak usia dini, terutama dalam analisis implementasi media pembelajaran berbasis tema.

Adapun kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya menilai hasil atau efektivitas media, tetapi menganalisis secara mendalam proses implementasi media *Ocean Fun* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak. Penelitian ini juga dilakukan dalam konteks lembaga PAUD tertentu, yaitu TK Darul Ulum, sehingga menghasilkan temuan yang kontekstual dan relevan dengan kondisi lapangan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Berdasarkan temuan empiris di lapangan, kesenjangan penelitian, urgensi, serta nilai kebaruan yang dimiliki, penelitian dengan judul "Analisis Implementasi Media *Ocean Fun* dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak di TK Darul Ulum" layak dan penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa anak usia dini secara berkelanjutan.

Metodologi

penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memaparkan secara komprehensif penerapan media Ocean Fun dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Pendekatan tersebut dipilih karena mampu mengkaji fenomena pembelajaran secara mendalam melalui proses interaksi, pengalaman, serta aktivitas nyata yang terjadi di lingkungan sekolah. Melalui cara ini, peneliti memperoleh gambaran menyeluruh mengenai langkah-langkah penggunaan media serta respons bahasa anak selama pembelajaran berlangsung (Imanina, 2020).

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas B TK Darul Ulum, sedangkan sasaran penelitian berjumlah 19 anak usia 5–6 tahun yang berada dalam kelompok tersebut. Penelitian dilaksanakan di TK Darul Ulum yang terletak di Desa Tampojung Tenggina, Kecamatan Waru, Kabupaten Pamekasan. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Januari 2026. Sebelum tahap tersebut, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi pendahuluan pada Oktober 2025 guna mengetahui kondisi awal perkembangan bahasa anak serta mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas wawancara semi terstruktur, observasi lapangan, dan dokumentasi. Wawancara semi terstruktur dilakukan dengan guru kelas untuk menggali informasi terkait penyusunan pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media Ocean Fun, serta perubahan kemampuan bahasa yang tampak pada anak selama proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sugiyono, (2020:137) Wawancara merupakan teknik memperoleh data melalui tanya jawab terarah antara peneliti dan informan sehingga informasi yang diperoleh dapat lebih mendalam dan fleksibel.

Selain wawancara, peneliti juga melaksanakan observasi secara langsung terhadap aktivitas pembelajaran untuk mencatat perilaku berbahasa anak, bentuk interaksi verbal antara anak dengan guru maupun teman sebaya, tingkat keterlibatan anak, serta respons anak pada setiap aktivitas permainan yang tersedia dalam media Ocean Fun. Observasi dipilih karena teknik ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk merekam perilaku subjek secara nyata pada saat kegiatan berlangsung. Hal tersebut sejalan dengan Hasanah, (2017) Yang menjelaskan bahwa observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung objek penelitian untuk mendapatkan data yang nyata terkait tindakan, aktivitas, dan perilaku subjek. Sejalan dengan itu, Sari et al., (2025) juga menyatakan bahwa observasi membutuhkan fokus pengamatan yang penuh dengan memaksimalkan seluruh indera agar data yang diperoleh lebih tepat dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang mencakup foto kegiatan, RPPH, catatan pembelajaran, serta berbagai arsip lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi tersebut dapat berupa dokumen tertulis, gambar, rekaman video, maupun bentuk bukti lain yang relevan untuk memperkuat data penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar observasi perkembangan bahasa, dan format dokumentasi. Lembar observasi dirancang berdasarkan indikator kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, penguasaan kosakata, kemampuan menjawab pertanyaan, serta kemampuan merangkai kata sederhana. Penyusunan instrumen tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian agar data yang diperoleh lebih fokus, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan analisis.

Data penelitian dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi serta mengelompokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berkaitan dengan implementasi media Ocean Fun dan perkembangan bahasa anak. Selanjutnya, data yang telah dipilah disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif serta tabel indikator perkembangan bahasa agar pola temuan lebih mudah dibaca dan dipahami. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan melalui interpretasi hubungan antara proses penggunaan media, respons anak selama kegiatan, dan perubahan kemampuan bahasa yang muncul sepanjang pembelajaran..

Keabsahan data dijaga melalui penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dengan hasil pengamatan langsung terhadap anak. Triangulasi teknik ditempuh dengan mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang saling menguatkan. Adapun triangulasi waktu dilakukan melalui pengambilan data pada kesempatan yang berbeda guna melihat kestabilan dan konsistensi informasi yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

diperoleh. Menurut Mekarisce (2020) triangulasi menjadi salah satu langkah penting untuk meningkatkan validitas data karena memungkinkan peneliti memeriksa kebenaran informasi dari berbagai sudut pandang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama implementasi Media Ocean Fun pada pembelajaran bahasa anak usia 5–6 tahun kelompok B TK Darul Ulum. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, temuan penelitian menunjukkan bahwa Media Ocean Fun memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan belajar anak, perkembangan bahasa reseptif, perkembangan bahasa ekspresif, serta peningkatan penguasaan kosakata anak. Selain data observasi, temuan ini juga diperkuat oleh hasil wawancara guru kelas yang menyatakan bahwa penggunaan media membuat anak lebih mudah diajak berbicara dan lebih berani merespons pertanyaan. Guru menyampaikan, "Anak-anak biasanya kalau belajar bahasa hanya mendengarkan, tapi ketika memakai Ocean Fun mereka jadi berebut ingin mencoba, menyebutkan kata, dan bercerita sendiri." Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran tidak sekadar memikat secara visual, tetapi juga mampu mendorong anak untuk lebih aktif secara verbal selama proses pembelajaran. Temuan tersebut disajikan secara sistematis sebagai berikut.

Temuan Keterlibatan Anak Selama Implementasi Media Ocean Fun

Pada tahap awal implementasi, peneliti menemukan bahwa tampilan visual Media Ocean Fun yang berbentuk akuarium mini dan permainan tematik laut mampu menarik perhatian anak secara cepat. Dari 19 anak yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 17 anak menunjukkan fokus perhatian penuh saat guru memperkenalkan media, sedangkan 2 anak lainnya memerlukan arahan guru untuk terlibat aktif. Anak terlihat antusias memperhatikan bentuk ikan, kartu huruf, gambar laut, serta benda manipulatif yang tersedia. Pada saat guru membuka laci media, beberapa anak spontan berdiri dari tempat duduk sambil menunjuk akuarium mini dan mengatakan, "Bu, ikannya banyak?" dan "Saya mau coba pancing itu". Respons spontan tersebut menunjukkan munculnya rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional anak sejak awal kegiatan. Kondisi ini menunjukkan bahwa media visual tematik mampu menciptakan kesiapan belajar yang kondusif sebelum stimulasi bahasa dilakukan. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru kelas: "Kalau medianya sudah keluar, anak-anak langsung fokus. Mereka penasaran dengan ikannya, hurufnya, dan cerita di akuariumnya, jadi lebih mudah diarahkan untuk belajar." Kutipan wawancara tersebut menegaskan bahwa daya tarik visual Media Ocean Fun berperan sebagai pintu masuk keterlibatan belajar anak.

Temuan Perkembangan Bahasa pada Permainan Memancing Kata

Permainan memancing kata menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf awal, menyebutkan bunyi, dan memperkaya kosakata sederhana. Berdasarkan hasil observasi, 15 anak mampu menyebutkan minimal satu kosakata sesuai huruf yang diperoleh secara mandiri, 3 anak mampu setelah diberikan stimulus pertanyaan oleh guru, dan 1 anak masih memerlukan pendampingan intensif. Tuturan verbal anak yang terekam antara lain "bo... bola", "sa... sapi", dan "ma... mata". Beberapa anak juga menambahkan kosakata lain secara spontan seperti "mama" dan "mobil". Dalam salah satu sesi, seorang anak yang mendapatkan huruf "ka" tampak berpikir sejenak lalu berkata, "Ka... kapal, Bu... kapal di laut," kemudian disambut anak lain dengan menyebut "kepiting". Situasi ini memperlihatkan bahwa permainan tidak hanya memunculkan satu jawaban, tetapi menstimulasi saling respons verbal antar anak. Guru kelas menjelaskan, "Biasanya anak kalau disuruh menyebut huruf cepat bosan, tapi kalau sambil memancing mereka senang sekali dan tanpa sadar banyak menyebut kata." Pernyataan ini menunjukkan bahwa permainan manipulatif mampu mengubah aktivitas pengenalan huruf menjadi pengalaman verbal yang lebih aktif.



Gambar 1. Memancing kata

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Temuan Perkembangan Bahasa Reseptif melalui Kisah Nabi Yunus

Pada permainan kisah Nabi Yunus yang disampaikan melalui akuarium mini, ditemukan bahwa anak mampu menunjukkan kemampuan menyimak dan memahami isi cerita dengan baik. Sebanyak 16 anak mampu menjawab pertanyaan sederhana terkait tokoh, peristiwa, dan pesan cerita, sedangkan 3 anak lainnya mampu merespons setelah guru memberikan pengulangan pertanyaan. Respons anak yang muncul antara lain "Nabi Yunus di dalam ikan" dan "Nabi Yunus berdoa kepada Allah". Saat guru menanyakan mengapa Nabi Yunus berada di perut ikan, seorang anak menjawab, "Karena Nabi Yunus dibuang ke laut," kemudian anak lain menimpali, "Terus berdoa biar selamat". Dialog singkat tersebut menunjukkan bahwa anak tidak sekadar mendengar, tetapi mulai menangkap hubungan sebab-akibat dari cerita yang disampaikan. Selain itu, anak terlihat mampu mengingat beberapa urutan cerita saat guru meminta mereka menceritakan kembali dengan bahasa yang sederhana. Guru menambahkan, "Saat cerita Nabi Yunus, anak-anak lebih tenang mendengarkan. Setelah itu, mereka bisa menjawab siapa tokohnya dan kenapa Nabi Yunus masuk perut ikan." Kutipan tersebut menunjukkan bahwa penyajian cerita dengan bantuan akuarium mini mempermudah anak menangkap makna bahasa lisan.



Gambar 2. Bercerita kisah nabi yunus dengan akuarium mini

Temuan Perkembangan Bahasa Ekspresif melalui Menyusun Kata Menjadi Kalimat

Pada kegiatan menyusun kata menjadi kalimat, anak menunjukkan kemampuan yang lebih kompleks dalam mengekspresikan bahasa. Berdasarkan hasil pengamatan, 14 anak mampu menyusun dua sampai empat kata menjadi kalimat sederhana, 4 anak mampu menyusun dengan bantuan guru, dan 1 anak masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan kata. Kalimat yang berhasil disusun anak antara lain "kakak memancing ikan", "ikan besar di laut", dan "Nabi Yunus di ikan". Pada proses penyusunan, terlihat beberapa anak saling membantu menentukan urutan kata. Seorang anak berkata, "Ini kakak dulu, habis itu memancing," lalu temannya menambahkan, "ikan di belakang". Interaksi tersebut menunjukkan bahwa proses menyusun kalimat tidak hanya menuntut kemampuan individual, tetapi juga memunculkan kolaborasi verbal yang memperkaya bahasa ekspresif anak. Menurut guru kelas, "Bagian menyusun kata ini yang paling terlihat hasilnya, karena anak mulai berani mengucapkan kalimat walaupun sederhana dan kadang dibantu temannya." Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial dan permainan bahasa saling mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak.



Gambar 3. Merangkai kata menjadi kalimat

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Analisis Sintesis Temuan Implementasi Media Ocean Fun

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa ketiga permainan dalam Media Ocean Fun membentuk alur stimulasi bahasa yang saling berkesinambungan. Permainan memancing kata berfungsi sebagai tahap awal untuk menstimulasi pengenalan bunyi huruf dan penambahan kosakata. Setelah anak memperoleh banyak kosakata melalui aktivitas tersebut, permainan kisah Nabi Yunus memperkuat kemampuan anak dalam memahami bahasa lisan, menangkap isi informasi, dan merespons pertanyaan guru. Selanjutnya, kegiatan menyusun kata menjadi kalimat menjadi tahap lanjutan yang mendorong anak menggunakan kosakata yang telah diperoleh ke dalam bentuk ujaran sederhana.

Implementasi Media Ocean Fun menunjukkan pola stimulasi bahasa yang bertahap, yaitu dari kemampuan mengenal simbol bahasa, memahami makna bahasa, hingga mengekspresikan bahasa secara verbal. Dari ketiga permainan tersebut, peneliti menemukan bahwa kemampuan yang paling dominan mengalami peningkatan adalah keberanian anak dalam berbicara dan penambahan kosakata, karena hampir seluruh anak menunjukkan kecenderungan lebih aktif menjawab, menirukan, dan mengucapkan kata selama pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan pembelajaran bahasa konvensional.

Guru kelas juga menegaskan, "*Biasanya kalau belajar biasa ada anak yang diam saja, tapi saat menggunakan media Ocean Fun hampir semua mau bicara, meskipun masih satu dua kata. Anak yang pendiam juga mulai ikut menyebut*". Pernyataan ini memperlihatkan bahwa Media Ocean Fun tidak hanya menstimulasi kemampuan teknis berbahasa, tetapi juga membangun rasa percaya diri anak untuk terlibat dalam komunikasi.

Ringkasan Temuan Utama Perkembangan Bahasa Anak

Tabel 1. Ringkasan Temuan Utama Perkembangan Bahasa Anak

Indikator Temuan	Jumlah Anak Berkembang Optimal	Jumlah Anak Berkembang dengan Bantuan
Fokus dan keterlibatan saat media diperkenalkan	17	2
Menyebutkan kosakata dari huruf awal	15	4
Menjawab pertanyaan isi cerita	16	3
Menyusun kata menjadi kalimat sederhana	14	5

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami perkembangan positif pada kemampuan bahasa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Ocean Fun.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Media Ocean Fun berfungsi efektif sebagai alat permainan edukatif yang mampu menstimulasi bahasa anak melalui kombinasi media visual, permainan manipulatif, storytelling, dan interaksi verbal. Keberhasilan implementasi media ini tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memediasi permainan sehingga aktivitas belajar tidak berhenti pada aspek bermain, tetapi mengarah pada stimulasi bahasa yang terencana. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Zayyana Zahrotul Fitri,(2023) serta Anis Kumala Fasha, (2023) yang menegaskan bahwa pemahaman guru terhadap penggunaan APE menjadi faktor utama dalam menentukan kualitas interaksi belajar anak usia dini.

Pada permainan memancing kata, anak mengalami peningkatan dalam pengenalan huruf awal, kesadaran fonologis, dan penambahan kosakata sederhana. Aktivitas memancing huruf mendorong anak menghubungkan simbol dengan bunyi bahasa, kemudian mengucapkannya dalam bentuk kata. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Alifia et al., (2022) yang menunjukkan bahwa APE board game efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf, serta didukung oleh Agustriana & Wahyuni, (2025) yang menegaskan bahwa permainan edutainment berbasis kata dapat menstimulasi verbal anak secara aktif. Selain itu, Widuroyekti, (2023) menyatakan bahwa literasi bahasa pada anak usia dini berkembang optimal ketika anak berinteraksi langsung dengan simbol huruf melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Dengan demikian, permainan memancing kata dalam Media Ocean Fun memperlihatkan bahwa manipulasi objek konkret mampu mempercepat hubungan antara visual huruf, bunyi, dan produksi kata.

Pada permainan kisah Nabi Yunus, ditemukan adanya peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak, terutama dalam menyimak, memahami informasi lisan, dan merespons pertanyaan sederhana. Anak mampu mengingat tokoh, alur cerita, serta menyampaikan kembali potongan cerita menggunakan bahasa sederhana. Hasil ini sejalan dengan penelitian Salsabela et al., (2024) yang membuktikan bahwa Metode read aloud

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini., serta didukung oleh Rizqiyatul Fadilah, (2024) yang menyatakan bahwa Metode bercerita mampu menghadirkan suasana belajar yang nyaman dan kondusif bagi anak dalam memaknai serta memahami bahasa. Penelitian Sriyanti & Putri, (2023) juga menegaskan bahwa media visual saat kegiatan bercerita mampu meningkatkan keberanian berbicara dan pemahaman bahasa. Bahkan secara internasional, Freitas et al., (2024) menjelaskan bahwa media cerita bertema laut memberikan dampak positif pada peningkatan literasi, imajinasi, dan keterhubungan makna bahasa anak terhadap visual cerita. Dengan demikian, akuarium mini pada Media Ocean Fun bukan hanya elemen estetis, melainkan alat visual naratif yang memudahkan anak menangkap makna bahasa secara konkret.

Selanjutnya, kegiatan menyusun kata menjadi kalimat memperlihatkan perkembangan bahasa ekspresif anak yang lebih tinggi. Anak tidak hanya menyebutkan kosakata, tetapi mulai mengorganisasi kata menjadi susunan ujaran sederhana dan mengucapkannya secara lisan. Temuan ini relevan dengan penelitian Permata et al., (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran manipulatif dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui aktivitas menyusun simbol. Vina et al., (2022) juga menegaskan bahwa media visualisasi auditori kinestetik terpadu efektif menstimulasi keaksaraan awal dan produksi bahasa verbal. Sejalan dengan itu, Musayyadah, (2022) menyebutkan bahwa active learning memberi kesempatan anak lebih luas untuk mengekspresikan bahasa secara spontan. Artinya, kegiatan menyusun kata pada Media Ocean Fun telah memfasilitasi anak untuk bergerak dari tahap pengenalan kata menuju tahap konstruksi ujaran sederhana.

Jika dianalisis lebih dalam, peningkatan bahasa yang terjadi tidak hanya dipengaruhi oleh media, tetapi juga oleh intensitas interaksi sosial yang tercipta selama pembelajaran. Anak berkomunikasi dengan guru melalui tanya jawab, menerima penguatan verbal, serta berinteraksi dengan teman sebaya saat saling membantu menyusun kata. Temuan ini mendukung teori Vygotsky yang dijelaskan oleh Etnawati, (2022), bahwa perkembangan bahasa anak terjadi melalui mediasi sosial, scaffolding, dan penggunaan cultural tools. Guru dalam penelitian ini bertindak sebagai more knowledgeable other yang menyediakan bantuan sementara hingga anak mampu menghasilkan tuturan secara mandiri. Hal ini juga diperkuat oleh Kalland & Linnavalli, (2023) yang menemukan adanya hubungan kuat antara perkembangan sosial-emosional dan perkembangan bahasa pada anak prasekolah, di mana rasa aman dalam interaksi memengaruhi keberanian anak untuk berbicara.

Selain aspek interaksi, lingkungan belajar yang kaya bahasa juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan verbal anak. Astuti, (2022) menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan tutur yang aktif, sedangkan Fono et al., (2023) menegaskan bahwa stimulasi bahasa akan berkembang optimal jika anak memperoleh banyak respons verbal dari lingkungan sekitar. Linda Nurita, Aslamiah, (2024) turut menyatakan bahwa pengembangan bahasa harus dilakukan secara holistik melalui media, interaksi, dan pengalaman konkret. Dalam konteks ini, Media Ocean Fun menyediakan ketiga unsur tersebut secara terpadu.

Novelty penelitian ini terletak pada integrasi tiga model stimulasi bahasa, yaitu permainan huruf, storytelling religius, dan penyusunan kalimat dalam satu APE tematik laut yang saling berkesinambungan. Penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada satu jenis media atau satu aspek bahasa, seperti video pembelajaran Agus Saputra et al., (2023) board game huruf (Alifia et al., 2022) atau media binder bahasa (Permata et al., 2022). Sementara itu, Media Ocean Fun menyatukan stimulasi bahasa reseptif dan ekspresif dalam satu desain permainan yang terhubung sehingga anak tidak hanya menerima bahasa, tetapi juga memproduksi bahasa secara bertahap.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa stimulasi bahasa anak usia dini lebih efektif jika dilakukan melalui pembelajaran holistik integratif yang memadukan unsur visual, verbal, kinestetik, dan sosial secara simultan (Rasmani et al., 2022). Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik PAUD perlu mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak bersifat monoton., kaya interaksi, dan berbasis pengalaman bermain konkret agar anak lebih aktif berbicara, menyimak, serta berani mengungkapkan gagasan.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang terbatas pada satu kelas dengan durasi pengamatan relatif singkat, sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan perkembangan bahasa anak dalam jangka panjang maupun pada karakteristik sekolah yang berbeda. Selain itu, penelitian ini masih berfokus pada deskripsi implementasi tanpa pengukuran kuantitatif yang mendalam terhadap capaian skor bahasa anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji Media Ocean Fun dengan subjek yang lebih luas, waktu observasi lebih panjang, atau menggunakan pendekatan mixed methods agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan terukur..

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Simpulan

Media Ocean Fun efektif digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun di TK Darul Ulum. Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan anak dalam pembelajaran, bertambahnya penguasaan kosakata, berkembangnya kemampuan bahasa reseptif melalui kegiatan menyimak cerita, serta meningkatnya kemampuan bahasa ekspresif anak dalam menyusun dan mengucapkan kalimat sederhana. Implementasi Media Ocean Fun melalui tiga permainan utama, yaitu memancing kata, kisah Nabi Yunus, dan menyusun kata menjadi kalimat, menunjukkan pola stimulasi bahasa yang bertahap dan saling berkesinambungan. Permainan memancing kata membantu anak mengenal huruf awal dan menambah kosakata, Kisah Nabi Yunus melatih kemampuan menyimak serta memahami informasi lisan, Sementara itu, kegiatan menyusun kata membantu anak untuk melatih dan mengungkapkan kemampuan berbahasa secara lisan. Dengan begitu, media tersebut dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan penuh stimulasi bahasa, sehingga anak menjadi lebih percaya diri dalam berbicara serta lebih responsif dalam berkomunikasi. Secara aplikatif, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat tematik, visual, dan dapat dimanipulasi memberikan peluang sebagai strategi inovatif bagi pendidik PAUD untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan bahasa anak. Dengan demikian, pendidik perlu menyusun aktivitas bermain yang tidak hanya mampu menarik minat anak, tetapi juga membuka ruang yang luas bagi anak untuk mendengarkan, mengucapkan, memahami, serta mengekspresikan bahasa secara aktif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh dosen dan sivitas akademika program studi atas ilmu dan wawasan yang telah diberikan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak lembaga penelitian atas izin dan kerja sama yang baik dalam proses pengumpulan data, serta kepada keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kekuatan moral. Semoga karya ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pihak-pihak terkait.

Daftar Pustaka

Agustriana, N., & Wahyuni, D. (2025). Stimulasi kemampuan berbahasa melalui kegiatan edutainment "WordWall" untuk anak usia dini. Au*lad: Journal on Early Childhood,* 8*(*1), 95–104. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.871

Alifia, A. S., Palupi, W., & Jumiatmoko, J. (2022). Alat permainan edukatif board game untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Ku*mara Cendekia,* 10*(2*), 130. https://doi.org/10.20961/kc.v10i2.58600

Fasha, A. K. H. (2023). P*eran guru dalam membentuk tanggung jawab anak usia dini melalui.* 9*(*2), 123–133. https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.11438

Astuti, E. (2022). Dampak pemerolehan bahasa anak dalam berbicara terhadap peran lingkungan. *Educatif Journal of Education Research*, *4*(1), 87–96. https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.202

Etnawati, S. (2022). Implementasi teori Vygotsky terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, *22*(2), 130–138. https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824

Fono, Y. M., Ita, E., & Mere, V. O. (2023). Stimulasi kemampuan bahasa anak usia 4-6 tahun melalui pola asuh orang tua. J*urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 7*(*4), 4305–4315. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4838

Freitas, C., Francis, P., Bellgrove, A., & Venzo, P. (2024). Adopting ocean-themed picture books to promote ocean literacy in primary education. Ch*ildren's Literature in Education,* 55*(*4), 701–716. https://doi.org/10.1007/s10583-023-09534-y

Hajeni, H., Rahmatia, R., & Syam, R. (2023). Permainan tradisional kola-kola tematik untuk penguatan karakter anak usia dini. J*urnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 7*(*6), 7088–7096. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5538

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi: Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial. *At-Taqaddum*, *8*(1), 21. https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163

Imanina, K. (2020). Penggunaan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis dalam PAUD. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, *5*(229), 45–48. http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3728

Inayah, K. Z. (2025). Strategi intervensi dini orang tua untuk anak usia delay. K*iddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *6(2),* 615–629. https://doi.org/10.19105/kiddo.v6i2.21526

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8373

Kalland, M., & Linnavalli, T. (2023). Associations between social-emotional and language development in preschool children: Results from a study testing the rationale for an intervention. S*candinavian Journal of Educational Research*, *67*(5), 791–804. https://doi.org/10.1080/00313831.2022.2070926

Nurita, L., & Aslamiah, A. (2024). *Pengembangan bahasa anak usia dini: Studi multi situs di TK Mulia Desa Lampahungin dan TK Budi Bersama Desa Marindi*. *10*(2), 93–107. https://doi.org/10.18592/jea.v10i2.14509

Mekarisce, A. A. (202*0). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. 12(33), 145 https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102*

Musayyadah. (2022). Pengembangan keterampilan berbahasa melalui pendekatan active learning anak TK Bina Kalam Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan. Tinta Emas Jurnal Pendidikan I*slam Anak Usia Dini, 1(2), 101–112 https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i2.512*

Permata, R. D., Yuliasari, U., & Ekayati, I. A. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran Kiddy Learning Binder untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini. In*donesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini,* 4*(*2), 433–440. https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1649

Rasmani, U. E. E., Fitrianingtyas, A., Zuhro, N. S., & Nazidah, M. D. P. (2022). Holistik integratif untuk pendidikan anak usia *dini. Jurnal Kumara* Cen*d*ekia, 10(3), 226–231 https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1599

Fadilah, R. T. A. (2024). Penerapan metode bercerita dengan pendekatan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia* Di*ni, 1, 2*35–246. https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.13615

Salsabela, E., Sundari, N., & Naufal, R. (2024). Perke*mbangan kemampuan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun melalui penerapan metode read aloud. Jurna*l, *1*0(1), 37–45. https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11079

Saputra, A., Ningsih, S. Y., & Dasniati, Z. (2023). Efektivitas penggunaan media video pembelajaran terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Indonesian Gender and Society Journal*, *4*(1), 46–52. https://doi.org/10.23887/igsj.v4i1.55323

Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif. In*donesian Research Journal on Education, 5(*4), 539–545. https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.3011

Sriyanti, S., & Putri, N. D. A. (2023). Implementasi media boneka jari melalui kegiatan bercerita dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. T*ransformasi: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal,* 9*(*1), 51. https://doi.org/10.33394/jtni.v9i1.7297

Sugiyono. (2020). Metodologi *penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D. Penerbit https://doi.org/10.31219/osf.io/t2d7x*

Taqiyah, D. B., & Mumpuniarti, M. (2022). Intervensi dini bahasa dan bicara anak speech delay. Ju*rnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 6(*5*), 3992–4002. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2494

Vina, M., Paramita, A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media visualisasi auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia D*ini Undiksha, 10(3), 432–439 https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2036*

Wahibatulmudiah, & Digayunita, A. (2025). Speech delay anak *usia 4-5 tahun di TK Miftahul Huda Desa Tegalsiwalan (studi kasus). Jurnal, 8(1), 141 https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4383*

Widuroyekti, B. (2023). Meningkatkan literasi bahasa pada anak usia dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia* Di*ni, 4(2),* 62–73. https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.10204

Fitri, Z. Z., & R. R. D. (2023). *Pemahaman guru tentang penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Ju*rna*l*, 9(1), 1–8. https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.8728