

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BARANG BEKAS
UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI DI TK ANDANAN
JEJAMA CIMANUK KECAMATAN WAY LIMA KABUPATEN PESAWARAN**

¹Nanda Aprillia

¹, Universitas Islam An Nur Lampung

E-mail : nandaaprillia941@gmail.com

Keywords:

Educative Game Equipment, Used
Goods And Early Children's Language

Abstract In principle, the learning process is a communication process. The problem is how to ensure that the communication process runs effectively, so that the message to be conveyed can be received by students in its entirety. For this purpose, a teacher can use variations in the use of learning media. Educational game tools using used goods are media that can be used as a variety of learning media, especially for developing children's language. So this research aims to develop educational game tools using used goods for the early childhood learning process and to make the media more varied in improving children's language development through the storytelling method.

This research is an R&D research that adopts developments from Borg & Gall, the subject of this research is TK Andanan Jejama Cimanuk with a data collection instrument in the form of a questionnaire, which was carried out by material experts, media experts, language experts and teachers at TK Andanan Jejama Cimanuk, to test the quality of the game tools. Educational (APE) questionnaires were conducted on student responses to determine students' responses to educational game tools. The type of data produced was qualitative which was analyzed using assessment criteria guidelines to determine the quality of the educational game tools being developed.

This research produces a product in the form of media made from used goods as teaching materials, based on the material expert's assessment, it gets a percentage of 87% in the very feasible category, the media expert's assessment gets a percentage of 82% in the very feasible category, the linguist's assessment gets a percentage of 75% in the category worthy and the assessment of TK Andanan Jejama Cimanuk teachers got a percentage of 78% in the very worthy category, while the response from TK Andanan Jejama Cimanuk students got a percentage of 80% in the very worthy category.

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait

secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (*Permen 58 Th 2009*, n.d.). Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 6 dituliskan bahwa pendidik adalah tenaga kerja yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan (Prasetyawati D.H et al., 2012).

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik (Tania et al., 2023).

Peserta didik anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Peserta didik anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan (Luluk Asmawati, 2014). UU SPN No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menjelaskan bahwa peserta didik anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun (Sunarto, 2002). PAUD memiliki tugas utama sebagai wadah pembelajaran, pertama yang ditemui oleh anak setelah pendidikan di lingkungan keluarga, tugas utama tersebut adalah menyediakan program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan 5 aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri (Astini et al., 2017). Melalui PAUD, anak diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya antara lain: agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya.

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang perlu mendapatkan perhatian serius. Sejak lahir, anak memiliki berbagai potensi yang dikaruniakan Tuhan. Potensi tersebut perlu dirangsang dan difasilitasi agar dapat berkembang dengan optimal. Oleh karena itu pada masa usia dini

ini (0-6 tahun) sering disebut dengan masa emas atau golden age. Selain itu anak usia dini juga disebut sebagai tabula rasa. Teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih yang dikemukakan oleh Jhon Locke (Luluk Asmawati, 2014).

PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk melakukan stimulan pendidikan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif, dan mempersiapkan pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak (Novan Ardi Wiyani, 2016). Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemanfaatan yang mendasar perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplentasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan (Hidayat et al., 2019). Montessori menyatakan bahwa dalam perkembangan anak terdapat masa peka, suatu masa yang ditandai dengan begitu tertariknya anak terhadap suatu objek atau karakteristik tertentu serta cenderung mengabaikan objek yang lainnya. Pada masa tersebut anak memiliki kebutuhan dalam jiwa yang secara spontan meminta kepuasan (Moeslichatoen, 2004). Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus di stimulus. Bromley mendefinisikan bahasa sebagai system symbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas symbol-simbol visual maupun verbal. Symbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Sedangkan symbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengarkan (Moeslichatoen, 2004)

Sumber belajar sebagai komponen atau unsur pembelajaran anak PAUD

memegang peran penting dalam rangka terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak. Sumber belajar tersebut menjadi penting karena tersedianya beragam sumber belajar yang memungkinkan ditumbuhkannya budaya belajar anak secara mandiri sebagai dasar untuk pembiasaan dalam kehidupan dikemudian hari, serta menciptakan komunikasi antara anak dengan orang dewasa dan teman sebayanya.

Perlunya sumber belajar yang kongkret disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir anak PAUD yang masih berada pada tahap operasi kongkret. Oleh karena itu penyajian sumber belajar yang nyata dan sederhana akan sangat membantu pengembangan kemampuan berfikir anak. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan taraf kemampuannya (Teguh trianton, 2013). Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Heinich, Molenda, dan Russell mendefinisikan media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Rivai, 2010). Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan anak usia dini (Fernadi, 2022). Media pembelajaran dengan sistem permainan layak dipergunakan dalam proses pembelajaran karena dengan belajar sambil bermain dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membosankan selama proses belajar, siswa yang bisa lebih aktif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran

(Alimuiddin, 2016). Proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap (Yuliani & Risma, 2013).

Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak PAUD maka pengertian APE untuk anak PAUD adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak PAUD. Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip pembelajaran anak adalah bermain. Dengan demikian, bermainnya anak merupakan kegiatan belajar. Agar kegiatan bermain ini memberikan rasa senang dan kegembiraan bagi anak maka harus dilengkapi dan difasilitasi dengan tersedianya beragam jenis alat permainan, yang dirancang dalam rangka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Wahidin, 2018).

Namun untuk pembahasan kali ini saya akan menggunakan barang bekas. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan. Media modern telah memudahkan mereka memecahkan berbagai masalah didalam proses belajar mengajar. Ketika dalam keadaan tertentu mereka harus jauh dari media tersebut mereka menjadi bingung karena ketergantungan pada media tersebut. Mereka telah melupakan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitar mereka. Akibatnya mereka menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar

lingkungan mereka. Sehingga menyebabkan guru tidak mempunyai banyak ide tentang media apa yang harus dibuat untuk memudahkan siswa belajar, guru juga tidak mengerti bahan apa yang harus digunakan untuk membuat media yang diinginkan sehingga guru tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media (kurniati & Novianto, n.d.).

Barang bekas yang sering kita abaikan bila dikelola dengan baik bisa menjadi sebuah barang yang memiliki nilai yang tinggi contohnya: barang bekas yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu music yang sering disebut perkusi. Faktanya dilapangan sekarang, banyak sekali TK/PAUD yang sudah tidak menggunakan lagi barang bekas sebagai media untuk proses bermain sambil belajar. Terutama pada TK/PAUD modern, mereka sudah menggunakan permainan yang modern pula sehingga pemanfaatan barang bekas sekarang sangat minim sekali pada TK/PAUD tersebut sehingga anak usia dini pada saat ini tidak tau bagaimana cara pemanfaatan barang bekas.

Bahan-bahan sisah terdiri atas kertas bekas (majalah, dan Koran), kardus dan Koran, bahan atau kain, plastic, kaleng busa, tali, tutup botol, dan karet. Hal yang sangat membanggakan bagi seorang guru adalah bila mampu membuat suatu media bermain hasil idenya sendiri dengan menggunakan bahan-bahan alam dan bahan bekas (bahan sisah) (Dr. H. Mulyono & Ismail Suardi Wekke, MA., 2013). Alat permainan edukatif yang telah dirancang yaitu dengan menggunakan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak melalui metode bercerita dengan menggunakan alat peraga tidak langsung. Metode bercerita adalah cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik.

Berdasarkan data awal yang peneliti lakukan dengan prapenelitian di TK Andanan Jejama Cimanuk bahwasanya kemampuan aspek perkembangan bahasa anak

kurang berkembang, hal ini terlihat bahwasanya anak belum dapat belum dapat menirukan suara hewan dengan benar dan menyebutkan nama hewan tersebut. Seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah dapat menirukan suara hewan dan mengetahui nama hewan tersebut. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dewan guru di TK Andanan Jejama Cimanuk pada bahwasanya di PAUD tersebut sudah menggunakan metode bercerita dengan berbagai tema. Akan tetapi dalam penggunaan metode tersebut guru belum melakukan metode bercerita dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak sehingga anak merasa bosan dan kurangnya rasa ingin tahu anak . Dalam penerapan metode bercerita, guru hanya menyampaikan cerita dengan lisan atau membawa buku saja, untuk alat permainan edukatifnya guru belum menggunakannya. Melalui data hasil prapenelitian dan wawancara terhadap guru diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya kemampuan aspek perkembangan bahasa peserta didik di TK Andanan Jejama Cimanuk belum berkembang dengan baik (BB). Karena belum adanya alat permainan edukatif (APE) sebagai alat bantu untuk menggunakan metode bercerita.

Dalam meningkatkan bahasa pada anak, APE sangat di perlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu APE digunakan untuk dapat mempermudah anak memahami pesan apa yang akan disampaikan melalui metode bercerita dengan menggunakan alat peraga (APE) Melihat pemanfaatan barang bekas sangat minim sekali ini lah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti ingin mengetahui lebih jauh lagi pengembangan media melalui barang bekas yang dijadikan sebagai sumber belajar anak untuk mengembangkan bahasa anak melalui metode bercerita dengan menggunakan alat

peraga.

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach dan Ely mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap (Lukman Ali, 1995).

Menurut Heinich, Molenda dan Russel media merupakan seluruh komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan menerima pesan (a receiver) (Rivai, 2010). Sudono menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Fernadi, 2022).

Pentingnya Media

Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik dalam menayangkan pesan dan informasi. Karakter dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para pendidik atau guru sehingga mereka dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media berdasarkan penyampaian dan penerimaannya terbagi menjadi tiga klasifikasi besar yaitu : media audio. Media visual dan media audio visual (kurniati & Novianto, n.d.).

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di Taman Kanak-kanak semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah

kekongkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. Prinsip konkret tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik (Sujarwo & Hartati, 2022).

Alat permainan edukatif (APE)

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak PAUD adalah kegiatan bermain. walaupun kegiatan ini dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan, tetapi hampir semua kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan. Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional (Cahyani et al., 2022). Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang disiapkan di lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya (Bety Bea Septiari, 2012).

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud alat permainan edukatif adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar anak di PAUD (Nilawati Tadjuddin, 2014).

Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi

oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi (Hidayani & Miranda Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak, n.d.). Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif (Prasetyawati D.H et al., 2012). Keberadaan sampah di kehidupan sehari-hari tak lepas dari tangan manusia yang membuang sampah sembarangan, mereka menganggap barang yang telah dipakai tidak memiliki kegunaan lagi dan membuang dengan seenaknya sendiri (Prasetyawati D.H et al., 2012).

Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan suatu system symbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan system aturan. Dengan daya cipta tersebut manusia dapat menciptakan berbagai macam kalimat yang bermakna dengan menggunakan seprangkat kata dan aturan yang terbatas. Dengan demikian, bahasa pada manusia merupakan upaya kreatif yang tidak pernah berhenti. Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan pada anak usia dini (Zulkifli, 2009). Bahasa adalah alat penghubung atau alat komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya (Nurbiana Dhieni, 2011).

Karakteristik Dan Aspek Bahasa

Santrock berpendapat bahwa meskipun setiap kebudayaan manusia memiliki berbagai variasi dalam berbahasa. Namun terdapat beberapa pendapat karakteristik umum berkenaan dengan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan adanya daya cipta individu yang kreatif.

Bahasa memiliki karakteristik yang menjadikannya sebagai aspek khas komunikasi. Ada beberapa karakteristik bahasa yaitu sebagai berikut

- a. Fonologi adalah sistem suara bahasa. Untuk mempelajari fonologi bahasa, anak harus mempelajari kandungan suaranya dan urutan suara yang diperbolehkan yang sangat penting untuk kebiatan membacanya nanti.
- b. Morfologi adalah aturan untuk mengkombinasikan form, yang merupakan rangkaian suara yang merupakan kesatuan bahasa kecil.
- c. Sintaksis adalah cara kata dikombinasikan untuk membentuk frasa dan kalimat yang bisa diterima
- d. Semantic adalah makna atau kata dari kalimat. Setiap kata punya ciri semantik misalnya gadis dan wanita punya makna semantik yang sama, yakni manusia berjenis kelamin perempuan, tetapi berbeda dalam makna umurnya.
- e. Pragmatis adalah penggunaan percakapan yang tepat. Ini melibatkan pengetahuan tentang konteks apa yang dikatakan dan kepada siapa serta bagaimana mengatakannya (Aulina, 2019).

Langkah-langkah Metode Bercerita

Cerita merupakan salah satu metode dan teknik bermain yang banyak dipergunakan di PAUD. Bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak PAUD dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Bercerita juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat. Seorang guru PAUD

hendaklah mampu menjadi pendongeng yang baik yang akan menjadikan cerita sebagai kegiatan bermain yang menarik dan dapat menjadikan pengalaman yang unik bagi anak. Isi ceritapun diupayakan berkaitan dengan cara berikut ini :

- a. Dunia kehidupan anak yang penuh suka cita, yang menuntut isi cerita memiliki unsure yang dapat memberikan perasaan gembira, lucu, menarik, dan mengasikkan.
- b. Minat anak pada umumnya. Pada umumnya anak PAUD sangat berminat pada cerita-cerita tentang binatang, tanaman, kendaraan, boneka, robot, planet dan lain-lain.
- c. Tingkat usia, ceritanya harus cukup pendek dalam rentang perhatian anak.
- d. Membuka kesempatan pada anak untuk bertanya dan menanggapi setelah guru selesai bercerita.

Agar kegiatan bercerita dapat dilaksanakan secara efektif, kelompok anak sebaiknya berjumlah sedikit atau dalam kelompok kecil. Sebelum kegiatan bercerita guru harus sudah memikirkan posisi duduk, baik tempat duduk guru sebagai yang akan bercerita maupun anak-anak yang mengikuti kegiatan tersebut.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R & D) menurut Sugiyono. Alasan digunakan model pengembangan Research and Development karena model ini telah mencakup keseluruhan hal yang berkaitan dengan pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan video pada penelitian ini. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat

analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian yang bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktor Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2009).

Data yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini adalah tentang pengembangan APE melalui barang bekas untuk anak usia dini di TK Andanan Jejama Cimanuk. Untuk itu tehnik pengumpulan datanya dengan melakukan pengamatan (observasi), tanya jawab (wawancara) dan dokumentasi dan angket.

Setelah terkumpul data kemudian dilakukan analisis, metode analisis yang digunakan sebagai berikut:

1. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk pengmpulan data mengenai kelayakan alat permainan edukatif yang dikembangkan. Angket validasi ini diisi oleh validator dan analisi data yang disajikan dalam bentuk statistic deskriptif dengan penyajian data berupa alat permainan edukatif dari barang bekas.

2. Angket Tanggapan

Angket tanggapan dalam penelitian dan pengembangan ini diberikan kepada guru dan siswa setelah di lakukan ujicoba produk. Angket tanggapan digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan duru mengenai media yang dikembangkan. Angket tanggapan ini di isi oleh guru dan siswa. Angket tanggapan bersifat kualitatif data dapat diolah secara penyajian persentase dengan menggunakan Skala Liker sebagai alat ukur. Skala ini disusun dalam bentuk pertanyaan dan diikuti dengan empat tanggapan. Untuk

keperluan kuantitatif, maka jawaban tersebut dapat diberi skor dan selanjutnya data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata jawaban dari responden dengan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Angka Persentase

F : Skor yang diperoleh

N : Skor Maksimal

Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Skala Likert $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

Keterangan :

P = persentase

$\sum xi$ = jumlah ideal dalam item

$\sum x$ = jumlah jawaban responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan adalah observasi kesekolah di TK Andanan Jejama Cimanuk. Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah :

1. Alat dan Bahan

- a. Dalam pembuatan alat permainan edukatif (Bebek) alat dan bahan yang digunakan adalah botol yakult, benang wol, kain panel, dan lem tembak.
- b. Pembuatan alat permainan edukatif (kelinci) alat dan bahan yang digunakan adalah botol bekas, kain panel, benang wol dan lem tembak.
- c. Alat permainan edukatif (Kambing), dalam pembuatan APE ini menggunakan tutup wadah es, karton hitam, kapas dan lem fox.
- d. Alat permainan edukatif (katak) menggunakan botol bekas, kain panel dan lem tembak
- e. Alat permainan edukatif (orang), dalam pembuatan APE ini menggunakan botol yakult, bola

pimpong, benang wol, kain bekas, dan lem tembak.

2. Langkah-langkah Pembuatan

- a. Alat permainan edukatif (Bebek) : siapkan botol yakult yang sudah dibersihkan, lilitkan benang wol kuning pada botol secukupnya, tempelkan tangan, kaki, mulut dari kain panel, kemudian beri mata dan sedikit rambut
- b. Alat permainan edukatif (Kelinci) : siapkan botol bekas yang sudah dibersihkan, potong sesuai ukuran yang diinginkan, tempelkan kain panel kuning pada botol, berikan telinga, kaki, hidung dan mata pada botol.
- c. Alat permainan edukatif (Kambing) : siapkan wadah tutup es, kemudian tempelkan kapas yang sudah dibulatkan pada tutup wadah es, buat 4 kaki dan kepala lalu tempelkan, dan terakhir beri mata pada kambing.
- d. Alat permainan edukatif (Katak) : siapkan botol bekas yang sudah dibersihkan, kemudian potong sesuai ukuran yang diinginkan, tempelkan kain panel hijau secukupnya, beri mata pada APE, kemudian beri kain panel orange pada kaki dan tangan katak.
- e. Alat permainan edukatif (orang) : Pertama siapkan botol yakult yang sudah dibersihkan, lilitkan benang wol pada botol sebagai baju (laki-laki), tempel bola pimpong sebagai kepala, lalu tempel mata dan hiasan sesuai keinginan. Kedua siapkan botol yakult kemudian tempelkan baju dari kain yang sudah dijahit, lalu tempelkan kepala dan mata, terakhir beri jilbab dan hiasan lainnya sesuai keinginan.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diuji cobakan, validasi dilakukan

oleh 3 ahli yaitu satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli bahasa yang merupakan ahli pada bidangnya.

a. Hasil Penilaian Ahli Materi

Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada 3 aspek yang dinilai yaitu: kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan. Hasil penilain mendapat nilai rata – rata 3.48 dengan kreteria persentase kelayakan 87% dan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

b. Hasil Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan ahli media mencakup 4 aspek yaitu : ukuran media, desain media, desain isi media dan kemampuan media alat permainan edukatif dari ahli media mendapatkan nilai rata – rata 3.19 dengan kreteria persentase kelayakan sebesar 82.19% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Layak”.

c. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan mencakup 2 aspek yaitu: lugas komunikatif, kesesuaian bahasa mendapatkan nilai rata–ra dari ahli bahasa dengan kreteria persentase kelayakan 75 % dengan kategori “Layak”.

d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, dalam tahap uji coba skala kecil aspek tampilan mendapatkan nilai 83.87% materi mendapat penilaian 72.62%. dari dua aspek ini mendapat persentase 80.62% dengan kategori “ Sangat Layak” sedangkan pada tahap uji coba lapangan aspek yang dinilai yaitu tampilan yang mendapatkan persentase 83.43% dengan kategori “ Sangat Layak” dan aspek Materi mendapatkan persentase kelayakan 77.5% dengan

ketegori “Sangat Layak”. Dari aspek penilaian ini mendapatkan persentase 80.46% dengan kategori “Sangat Layak”.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk alat permainan edukatif (APE) ini adalah:

1. Telah dikembangkan alat permainan edukatif (APE) sebagai bahan ajar dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Alat permainan edukatif ini dibuat dengan menggunakan barang bekas yang sengaja dikumpulkan untuk didaur ulang menjadi alat permainan edukatif (APE). Barang bekas yang digunakan dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah tokoh cerita dongeng dalam bahan ajar mengembangkan bahasa anak usia dini.
2. Rata-rata penilainya validator ahli materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 87.00% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “SangatLayak” sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82.19% sehingga penilaian ahli media mendapatkan kategori “SangatLayak” untuk rata-rata penilaian validator ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan sebesar 75% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli bahasa mendapatkan kategori “Layak”. Hasil penilaian guru mendapat persentase kelayakan 78.13% sehingga penalaian yang dicapai mendapatkan kategori “SangatLayak” dan hasil uji coba yang dilakukan yaitu uji cobakeompok kecil yang mendapatkan persentase kelayakan 62.85% dengan kategori “Layak” pada uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan persentase kelayaka 76.53% dengan kategori “ SangatLayak”.

REFERENCES

- Alimuddin, A. (2016). DAMPAK PERKEMBANGAN MEDIA TELEVISI TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 PALLANGGA KAB. GOWA.
- Astini, B. N., -, N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). IDENTIFIKASI PEMAFATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 31–40. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>
- Aulina, C. N. (2019). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak usia Dini*. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2019/978-623-7578-09-3>
- Bety Bea Septiari. (2012). *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. Nuha Medika.
- Cahyani, M., Dyah Anggorowati, K., & Susilawati, I. (2022). POLA ASUH ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KEDISIPLINAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI DESA PAAL KECAMATAN NANGA PINOH KABUPATEN MELAWI. In *Masa Keemasan* (Vol. 2, Issue 2).
- Dr. H. Mulyono, M. A., & Ismail Suardi Wekke, MA., Ph. D. (2013). STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Fernadi, M. F. (2022). Peran Maksimal Perpustakaan Sebagai Media Pendidikan Bagi Siswa. *Journal of Islamic Education and Learning*, 95–104. <http://ejournal.stisdulamtim.ac.id/index.php/JIEL/article/view/53%0Ahttp://ejournal.stisdulamtim.ac.id/index.php/JIEL/article/download/53/49>
- Hidayani, S., & Miranda Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak, D. (n.d.). PENGARUH BERMAIN EKSPLORASI DENGAN MEDIA BALS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TKIT AL-MUMTAZ PONTIANAK.
- Hidayat, T., Asyafah, A., & Indonesia. (2019). Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(I), 159–181.
- kurniati, W., & Novianto, E. (n.d.). *Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun Dengan Menggunakan Media Kolase*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Lukman Ali. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Luluk Asmawati. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta.
- Nilawati Tadjuddin. (2014). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini*. Herya Media.
- Novan Ardi Wiyani. (2016). *Konsep Dasar Paud*. Gava Media.
- Nurbiana Dhieni. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- permen 58 th 2009. (n.d.).
- Prasetyawati D.H, D., M. Kristanto, M. K., & Wahyu Pusari, R. (2012). UPAYA IDENTIFIKASI KREATIVITAS KADER-KADER PAUD DI KECAMATAN UNGARAN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE). *PAUDIA : JURNAL PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v1i1.259>
- Rivai, N. S. dan A. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sujarwo, A., & Hartati, S. (2022). *Hubungan Penggunaan Media Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Tmi Roudlatul Qu R ' an Metro*. 01(03), 788–797.
- Sunarto, Ny. B. A. H. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Rineka Cipta.
- Tania, U., Andayani, S., & Santoso, H. (2023). KREATIVITAS GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA

- PEMBELAJARAN DARI BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA TK DHARMAWANITA. *POACE: Jurnal Program Studi Adminitrasi Pendidikan*, 3(2), 99–106.
<https://doi.org/10.24127/poace.v3i2.3559>
- Teguh trianton. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Graha Ilmu.
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229.
<https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>
- Yuliani, H., & Risma, D. (2013). *PENGARUH MEDIA POHON HITUNG BERBASIS PAIKEM TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK EDUCATION 21 KULIM PEKANBARU*.
- Zulkifli. (2009). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.