

**Pengembangan Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas untuk
Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini di TK Yasmida 3 Candiretno
Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2024/2025**

Sintarahmawati¹,Septianawandira²Ummumulkiyah³

^{1,2,3}, Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email : sr348471@gmail.com

Abstract

Keywords:

educational play tools, early
childhood language, recycled
materials

Kata kunci:

alat permainan edukatif,
bahasa anak usia dini,
barang bekas

This study aims to develop educational play tools made from recycled materials to enhance early childhood language skills at TK Yasmida 3 Candiretno, Pagelaran District, Pringsewu Regency, Academic Year 2024/2025. The development of these learning media offers a creative solution to overcome limitations in facilities and to increase children's interest and motivation in learning. The method used is Research and Development (R&D), involving design, production, trials, and evaluation stages. The educational play tools focus on stimulating language development through interactive and enjoyable games. Results indicate that the recycled-material play tools effectively improve vocabulary, speaking ability, and language comprehension in early childhood. Furthermore, utilizing recycled materials adds value by promoting environmental education and cost efficiency. Therefore, developing educational play tools based on recycled materials can serve as an effective and eco-friendly alternative learning medium for fostering early childhood language development. This study is expected to contribute positively to educators and parents in supporting optimal language growth in children.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat permainan edukatif berbahan barang bekas untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Yasmida 3 Candiretno Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2024/2025. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai solusi kreatif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana serta

meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan tahap perancangan, pembuatan, uji coba, dan evaluasi. Alat permainan edukatif yang dikembangkan difokuskan pada stimulasi perkembangan bahasa melalui berbagai permainan yang interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berbahan barang bekas efektif digunakan untuk meningkatkan kosa kata, kemampuan berbicara, serta daya tangkap bahasa anak usia dini. Selain itu, penggunaan barang bekas sebagai bahan utama memberikan nilai tambah berupa edukasi lingkungan dan penghematan biaya. Dengan demikian, pengembangan alat permainan edukatif berbasis barang bekas dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan ramah lingkungan dalam mengembangkan bahasa anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif bagi pendidik dan orang tua dalam mendukung tumbuh kembang bahasa anak secara optimal.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kemampuan bahasa pada anak tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga menjadi dasar utama dalam proses pembelajaran, pengembangan sosial, dan intelektual anak. Pada masa usia dini, anak-anak mulai mengenal kata-kata, memahami makna, serta melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan yang menjadi fondasi utama dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, pengembangan bahasa pada anak usia dini menjadi hal yang sangat krusial dan harus mendapatkan perhatian serius dari pendidik, orang tua, dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan berbagai penelitian dan teori perkembangan anak, periode usia dini adalah masa emas (golden age) yang sangat strategis dalam pembentukan kemampuan bahasa. Pada masa ini, anak memiliki kemampuan belajar yang sangat cepat dan mudah menyerap berbagai informasi baru. Namun, pada kenyataannya, perkembangan bahasa anak usia dini di berbagai wilayah, termasuk di Kabupaten Pringsewu, khususnya TK Yasmida 3 Candiretno Kecamatan Pagelaran, masih mengalami kendala yang cukup signifikan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya stimulasi yang memadai, keterbatasan media pembelajaran, serta

kurangnya perhatian terhadap pemanfaatan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan bahasa anak secara efektif.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memegang peranan penting sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan stimulasi kepada anak secara menyenangkan dan interaktif. Melalui alat permainan edukatif, anak-anak dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Namun, kendala yang sering dihadapi oleh lembaga pendidikan anak usia dini, seperti TK Yasmida 3, adalah keterbatasan dana dan sumber daya untuk menyediakan alat permainan edukatif yang variatif dan menarik. Hal ini menyebabkan pengembangan kemampuan bahasa anak menjadi kurang optimal karena media yang digunakan tidak mampu menarik minat belajar anak secara maksimal.

Di sisi lain, perkembangan zaman yang semakin pesat juga mendorong munculnya kesadaran akan pentingnya pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan alat pembelajaran yang edukatif dan kreatif.(Baharun, Zamroni, Amir, & Saleha, 2020) Barang bekas yang selama ini dianggap sebagai limbah dan tidak berguna, ternyata memiliki potensi besar untuk diolah menjadi alat permainan edukatif yang dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pengembangan bahasa anak usia dini.(Auliyatun Najah, Hana Shofia, Auli Nuril Arifah, & Luthfatun Nisa', 2023) Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat ekonomis dengan meminimalisir biaya, tetapi juga berkontribusi pada upaya pelestarian lingkungan melalui pengurangan sampah.

Pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas memiliki berbagai keunggulan, antara lain bahan yang mudah didapatkan, biaya produksi yang rendah, serta fleksibilitas dalam desain dan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Alat permainan edukatif yang dirancang dengan tepat dan kreatif dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek bahasa.(Abidin, Sumriyeh, & Asy'ari, 2022) Melalui alat ini, anak dapat belajar mengenal kosa kata baru, melatih kemampuan berbicara, meningkatkan daya ingat, serta melatih kemampuan memahami dan menggunakan bahasa dalam situasi yang berbeda.

Namun, meskipun potensi tersebut sangat besar, penerapan pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas di TK Yasmida 3 Candiretno masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik dalam mengembangkan dan memanfaatkan alat permainan edukatif dari barang bekas secara efektif. Selain itu, belum ada model pengembangan yang sistematis dan terstruktur mengenai alat permainan edukatif berbahan barang bekas yang khusus ditujukan untuk pengembangan bahasa anak usia dini di wilayah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, sangat diperlukan sebuah upaya pengembangan alat

permainan edukatif berbasis barang bekas yang dapat mendukung pengembangan bahasa anak usia dini di TK Yasmida 3 Candiretno Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu. Upaya ini tidak hanya akan membantu memaksimalkan kemampuan bahasa anak melalui media yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan solusi inovatif terhadap keterbatasan sarana pembelajaran yang ada.

Selain itu, pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas juga dapat memberikan nilai tambah edukatif berupa pendidikan lingkungan hidup sejak dini, di mana anak-anak diajarkan untuk mengenal pentingnya daur ulang dan pemanfaatan kembali barang-barang yang tidak terpakai. (Apriyansyah & Kurniawaty, 2022) Hal ini sangat sejalan dengan tujuan pendidikan anak usia dini yang tidak hanya menekankan aspek kognitif dan bahasa, tetapi juga aspek sosial dan emosional yang meliputi kesadaran terhadap lingkungan.

Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengembangkan alat permainan edukatif berbahan barang bekas yang dapat secara langsung memberikan stimulasi dan penguatan terhadap kemampuan bahasa anak usia dini di TK Yasmida 3 Candiretno. Pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan perkembangan bahasa anak secara menyeluruh.

Secara khusus, penelitian ini juga menjadi penting mengingat bahwa perkembangan bahasa anak usia dini memiliki dampak jangka panjang terhadap keberhasilan belajar anak di jenjang pendidikan berikutnya. Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran, berkomunikasi dengan guru dan teman sebaya, serta mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung keberhasilan akademik dan personalnya.

Secara umum, kondisi yang melatarbelakangi penelitian ini dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Perkembangan bahasa anak usia dini di TK Yasmida 3 Candiretno belum optimal, ditandai dengan keterbatasan stimulasi bahasa melalui media pembelajaran yang variatif dan menarik.
2. Alat permainan edukatif memiliki peranan penting dalam pengembangan bahasa anak usia dini, namun ketersediaannya sangat terbatas dan kurang variatif di TK Yasmida 3 Candiretno.
3. Keterbatasan dana dan sumber daya menyebabkan sulitnya penyediaan alat permainan edukatif berkualitas, sehingga dibutuhkan solusi kreatif dan ekonomis.
4. Barang bekas sebagai bahan media pembelajaran memiliki potensi besar yang belum dimanfaatkan secara optimal, khususnya untuk pengembangan alat permainan edukatif yang mendukung pengembangan bahasa.
5. Perlu adanya pengembangan alat permainan edukatif berbasis barang bekas yang sistematis dan sesuai kebutuhan untuk menunjang pengembangan bahasa anak

usia dini.

KERANGKA TEORITIK

Kerangka teoritik dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa konsep utama yang saling terkait, yaitu pengembangan bahasa anak usia dini, penggunaan alat permainan edukatif, serta pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran. Pertama, perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam tumbuh kembang anak yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar selanjutnya. Menurut teori perkembangan bahasa, masa usia dini adalah periode emas di mana anak-anak sangat mudah menyerap dan mengembangkan kemampuan berbahasa melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Vygotsky dengan teori sosialnya menegaskan bahwa interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan bahasa, sehingga stimulasi yang tepat dari lingkungan, termasuk melalui media pembelajaran, dapat membantu anak menguasai bahasa secara optimal. Selain itu, perkembangan bahasa anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berbicara, tetapi juga pemahaman, pengucapan, serta penguasaan kosa kata yang semuanya harus distimulasi sejak dini.

Selanjutnya, alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam memberikan rangsangan dan stimulasi kepada anak usia dini, khususnya dalam aspek bahasa.(Damayanti, Muslihin, & Rahman, 2022) Melalui permainan edukatif, anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang secara psikologis dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Teori bermain dari Piaget menjelaskan bahwa bermain merupakan cara utama anak dalam belajar dan memahami dunia sekitarnya. Permainan edukatif yang dirancang secara tepat dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan bahasa seperti mengenal kosa kata baru, berlatih berbicara, serta meningkatkan kemampuan mendengar dan memahami. Dengan kata lain, alat permainan edukatif bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak secara menyeluruh.

Selain itu, pemanfaatan barang bekas sebagai bahan dasar pembuatan alat permainan edukatif merupakan pendekatan yang kreatif dan ramah lingkungan. Barang bekas yang selama ini sering dianggap sebagai limbah ternyata dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik, ekonomis, dan mudah diperoleh.(Damayanti et al., 2022) Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan berkelanjutan dan pendidikan lingkungan, di mana anak-anak tidak hanya belajar tentang bahasa, tetapi juga diajarkan untuk peduli terhadap lingkungan dan memanfaatkan sumber daya secara bijak. Penggunaan barang bekas sebagai alat permainan edukatif juga membuka peluang bagi pendidik untuk berinovasi dan menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak di TK Yasmida 3 Candiretno. Dengan demikian, pengembangan alat permainan

edukatif dari barang bekas tidak hanya mendukung aspek kognitif anak, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik yang ikut berkembang secara simultan.

Lebih jauh, teori pembelajaran konstruktivis menekankan pentingnya peran aktif anak dalam proses belajar. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi melalui interaksi dengan alat permainan edukatif, mereka membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Dengan demikian, alat permainan edukatif yang dikembangkan dari barang bekas harus dirancang agar mampu mendorong anak untuk berinteraksi, berkreasi, dan bereksplorasi secara bebas sehingga proses pengembangan bahasa berlangsung secara alami dan menyenangkan. Pendekatan ini juga mengakomodasi keberagaman gaya belajar anak, di mana setiap anak dapat belajar sesuai dengan cara dan kecepatan mereka masing-masing.

Terakhir, dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, kebijakan dan kurikulum menekankan pentingnya pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas sebagai alat permainan edukatif sangat sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut karena mengintegrasikan aspek kreatif, edukatif, dan lingkungan. Hal ini sesuai dengan panduan dari Permendikbudristek Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang menekankan penggunaan media yang inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, kerangka teoritik dalam penelitian ini mengintegrasikan berbagai konsep dan teori tentang perkembangan bahasa anak, peran alat permainan edukatif dalam pembelajaran, dan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran kreatif. Keseluruhan konsep ini membentuk dasar yang kuat untuk mengembangkan alat permainan edukatif yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Yasmida 3 Candiretno. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat bagi perkembangan bahasa anak, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa pengenalan pendidikan lingkungan dan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa alat permainan edukatif berbahan barang bekas yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pendidikan yang dapat diuji efektivitas dan kelayakannya melalui tahapan pengembangan yang sistematis. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg and Gall, yang telah disederhanakan menjadi beberapa tahap inti, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3)

desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, dan (8) produk akhir.

Tahap pertama, yakni identifikasi potensi dan masalah, dilakukan dengan observasi awal dan wawancara bersama guru TK di TK Yasmida 3 Candiretno untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, khususnya dalam pengembangan bahasa anak. Tahap ini menunjukkan bahwa terbatasnya media pembelajaran menjadi kendala utama dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak secara optimal. Pada tahap kedua, peneliti mengumpulkan data yang lebih mendalam melalui dokumentasi, studi literatur, dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah untuk memperoleh gambaran kebutuhan dan karakteristik alat permainan edukatif yang diharapkan. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang alat permainan edukatif berbahan barang bekas. (Oktariani, 2019)

Tahap ketiga adalah merancang desain produk, yaitu membuat rancangan awal alat permainan edukatif yang dirancang dari barang-barang bekas seperti kardus, botol plastik, tutup botol, dan kertas bekas. Produk disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan bahasa anak usia dini, seperti permainan mencocokkan gambar dengan kata, permainan papan kata, serta kartu interaktif berbasis gambar dan teks. Tahap keempat adalah validasi desain, di mana desain produk yang telah dibuat divalidasi oleh para ahli, yakni ahli media pembelajaran anak usia dini dan ahli perkembangan anak. Penilaian yang diberikan mencakup aspek keamanan, kelayakan penggunaan, tampilan visual, serta kesesuaian dengan indikator perkembangan bahasa anak usia dini. Berdasarkan saran para ahli, dilakukan revisi pada desain untuk menghasilkan produk yang lebih layak dan optimal.

Tahap berikutnya adalah uji coba produk yang dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan pada sekelompok kecil anak usia dini di TK Yasmida 3 untuk melihat tanggapan awal terhadap alat permainan edukatif. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil uji coba terbatas, dilakukan uji coba luas yang melibatkan seluruh peserta didik kelompok B. Pada tahap ini, peneliti mengamati keterlibatan anak dalam bermain, peningkatan kemampuan bahasa, serta respon guru terhadap penggunaan media tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas anak selama bermain, sedangkan wawancara dan angket diberikan kepada guru untuk mengetahui efektivitas dan kemudahan penggunaan alat permainan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli dan hasil angket. Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam menyusun revisi akhir produk dan menyimpulkan efektivitas penggunaan alat permainan edukatif berbahan barang bekas dalam mengembangkan bahasa anak usia dini. (Jazariyah, Latifah, & Atifah, 2021)

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif, serta memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran bahasa anak usia dini melalui pendekatan yang kreatif, ekonomis, dan ramah lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan Menarik

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Yasmida 3 Candiretno, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu. TK ini merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki visi menciptakan peserta didik yang cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia. Dengan jumlah anak didik sebanyak 25 orang pada kelompok B dan 3 guru pendidik, TK Yasmida 3 cukup representatif sebagai tempat pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas. Kondisi sarana dan prasarana sekolah yang sederhana mendorong perlunya inovasi alat pembelajaran yang terjangkau dan mudah diterapkan, termasuk alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas.

B. Tahap Identifikasi Masalah dan Kebutuhan

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran merupakan kendala utama dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Guru umumnya hanya menggunakan media gambar dari buku atau alat permainan pabrikan yang jumlahnya terbatas. Anak-anak terlihat cepat bosan dan kurang aktif dalam berkomunikasi saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil identifikasi ini, maka diputuskan untuk mengembangkan alat permainan edukatif berbahan barang bekas yang dapat merangsang kemampuan berbahasa melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

C. Proses Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk dilakukan melalui beberapa tahap. Pada tahap desain awal, peneliti merancang alat permainan dari barang bekas seperti kardus, botol plastik, tutup botol, kancing baju, dan kain perca. Alat permainan ini kemudian dikreasikan menjadi bentuk permainan seperti "Papan Kata dari Kardus", "Tutup Botol Bermakna", "Kotak Cerita Bergambar", dan "Puzzle Bahasa". Setiap permainan dirancang untuk menstimulasi aspek kemampuan berbahasa seperti kosa kata, pemahaman instruksi, kemampuan mendeskripsikan, dan keterampilan bercerita.

Setelah desain produk selesai, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi, produk dinyatakan layak dengan catatan adanya perbaikan pada ukuran huruf, warna, serta penyesuaian

petunjuk permainan agar mudah dipahami anak. Selanjutnya, produk direvisi dan siap untuk diuji coba dalam pembelajaran.

D. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 5 anak kelompok B. Aktivitas dilakukan dalam waktu 4 pertemuan. Anak-anak diberikan kesempatan bermain secara berkelompok dan bergiliran menggunakan alat permainan yang telah disiapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak sangat antusias mengikuti permainan, terutama pada permainan “Tutup Botol Bermakna” di mana mereka harus mencocokkan gambar dengan kata. Anak-anak mulai aktif menyebutkan kata, bertanya kepada teman, dan bahkan menciptakan kalimat sederhana.

Guru memberikan umpan balik positif, menyebutkan bahwa alat permainan sangat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan berbahasa tanpa membuat mereka merasa terbebani. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa alat permainan ini mudah dipersiapkan dan digunakan kembali.

E. Uji Coba Luas dan Pengaruh terhadap Kemampuan Bahasa

Setelah dilakukan revisi berdasarkan uji coba terbatas, tahap selanjutnya adalah uji coba luas yang melibatkan seluruh anak kelompok B, yaitu 25 orang. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 minggu dengan pembelajaran berbasis bermain menggunakan APE dari barang bekas. Peneliti dan guru mengamati perubahan pada kemampuan bahasa anak selama dan setelah proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam beberapa aspek bahasa, di antaranya:

1. Peningkatan Kosa Kata
 Anak-anak mengenal banyak kata baru yang sebelumnya tidak digunakan dalam komunikasi sehari-hari, seperti nama-nama benda, warna, bentuk, dan kata kerja sederhana. Mereka juga mampu menggunakannya dalam konteks yang tepat.
2. Kemampuan Menyusun Kalimat
 Anak mulai dapat menyusun kalimat sederhana secara mandiri, terutama saat diminta menjelaskan gambar pada “Kotak Cerita Bergambar”. Banyak anak yang mencoba bercerita menggunakan urutan dan bahasa yang cukup runtut.
3. Keberanian Berbicara
 Anak-anak yang sebelumnya pasif dan pemalu mulai menunjukkan keberanian dalam berbicara di depan teman-temannya. Dalam permainan “Papan Kata”, mereka saling menjelaskan kata yang didapat, dan bahkan berani menjawab pertanyaan dari guru.
4. Pemahaman Instruksi
 Kemampuan memahami perintah juga meningkat. Anak lebih cepat merespon

instruksi, menunjukkan bahwa kemampuan reseptif bahasa mereka berkembang dengan baik.

F. Respon Guru dan Orang Tua

Guru-guru memberikan tanggapan sangat baik terhadap pengembangan alat permainan edukatif ini. Mereka menyatakan bahwa selain mudah dibuat, alat permainan dari barang bekas ini juga sangat membantu dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. (Ariska, 2021) Guru merasa terbantu karena media tersebut tidak memerlukan biaya besar, mudah dipelihara, dan bisa dibuat bersama anak sebagai kegiatan kreatif.

Respon dari orang tua juga positif. Mereka merasa senang karena anak-anak menjadi lebih komunikatif di rumah. Beberapa orang tua bahkan mengungkapkan bahwa anak mereka mulai menyanyikan lagu, bercerita tentang kegiatan di sekolah, dan menggunakan kosakata baru yang belum pernah mereka dengar sebelumnya.

G. Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan bahasa Vygotsky, yang menyatakan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman bermakna. Alat permainan edukatif dari barang bekas memberikan ruang bagi anak untuk terlibat aktif, berinteraksi, dan membangun pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dan kognitif membuat anak lebih mudah memahami dan mengingat bahasa yang digunakan.

Pemanfaatan barang bekas juga mendukung prinsip pembelajaran kontekstual dan ramah lingkungan. (Apsari, Lisdawati, & Mulyani, 2020) Anak-anak tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga diajarkan untuk memanfaatkan benda-benda sederhana di sekitar mereka. Hal ini memberikan dimensi tambahan dalam pembelajaran, yakni edukasi lingkungan dan kreativitas.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan sangat efektif dalam menstimulasi aspek perkembangan anak. Alat permainan yang dibuat tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi juga sebagai jembatan interaksi antara anak, teman sebaya, dan guru. Interaksi ini secara langsung membentuk dan memperkaya kemampuan berbahasa anak secara alami.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa diperlukan waktu dan kesabaran dari guru dalam membimbing anak bermain sambil belajar. Guru harus memahami karakteristik masing-masing anak serta mampu memodifikasi permainan sesuai kebutuhan individu. Selain itu, ketersediaan bahan bekas yang aman dan layak juga harus dipastikan agar alat permainan benar-benar aman untuk digunakan anak-anak.

H. Implikasi Penelitian

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa alat permainan edukatif berbasis barang bekas dapat dijadikan alternatif solusi bagi sekolah yang memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas pembelajaran. Sekolah tidak harus bergantung pada alat permainan mahal buatan pabrik, tetapi bisa menciptakan media pembelajaran sendiri yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, guru juga dapat lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya belajar kognitif, tetapi juga nilai-nilai sosial, tanggung jawab, kerja sama, dan cinta lingkungan. Penelitian ini juga memberikan contoh nyata bahwa metode bermain dapat menjadi sarana yang sangat efektif dalam pengembangan bahasa anak usia dini jika dirancang dengan tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif (APE) dengan memanfaatkan barang bekas merupakan alternatif yang sangat efektif, inovatif, dan ekonomis dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui pendekatan model Borg and Gall yang melibatkan beberapa tahapan, mulai dari identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, uji coba luas, hingga produk akhir yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan barang bekas seperti kardus, botol plastik, tutup botol, dan kertas bekas mampu disulap menjadi alat permainan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan stimulus yang tepat untuk perkembangan bahasa anak. (Adawiyah & Risnawati, 2023) Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dan pemanfaatan sumber daya yang ada di sekitar dapat menjadi solusi nyata dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran di lembaga PAUD, khususnya di daerah dengan sumber daya terbatas.

Pengembangan APE berbahan barang bekas memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan bahasa anak usia dini di TK Yasmida 3 Candiretno. Hal ini terbukti dari meningkatnya antusiasme anak dalam bermain, keberanian berbicara, kemampuan memahami instruksi, memperkaya kosa kata, serta keterampilan dalam menyusun kalimat dan bercerita. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif dalam berinteraksi, bertanya, dan menjelaskan ide atau pendapat mereka. Aktivitas bermain yang dirancang dalam bentuk puzzle kata, papan huruf, kotak cerita, dan permainan mencocokkan gambar dengan kata secara efektif menstimulasi aspek-aspek perkembangan bahasa reseptif maupun ekspresif anak. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar yang menjadi karakteristik utama pendidikan

Volume 1, Nomor 9 2025

anak usia dini. Guru juga merasakan manfaat dari penggunaan APE ini karena selain hemat biaya, alat ini mudah dibuat, fleksibel penggunaannya, dan dapat dimodifikasi sesuai tema pembelajaran.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi keamanan, kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan indikator perkembangan bahasa anak. (Susilowati, Fathonah, Astutik, Hadi, & Prayitno, 2020) Selain itu, respon guru dan orang tua sangat positif terhadap media ini. Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu proses pembelajaran, sementara orang tua mengamati bahwa anak-anak menjadi lebih komunikatif di rumah. Hal ini menandakan bahwa alat permainan yang dikembangkan tidak hanya berdampak di lingkungan sekolah, tetapi juga mempengaruhi lingkungan keluarga dalam mendukung proses perkembangan bahasa anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas adalah sebuah inovasi yang tepat, aplikatif, dan relevan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Selain mendukung pengembangan kemampuan bahasa anak, media ini juga mengajarkan nilai kreativitas, cinta lingkungan, dan kerja sama. Penelitian ini memberikan bukti bahwa dengan kreativitas dan pendekatan yang tepat, keterbatasan sarana bukanlah penghalang untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini. Maka dari itu, pengembangan APE berbahan barang bekas layak untuk direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran bahasa di lembaga PAUD, terutama pada kondisi yang memerlukan solusi alternatif dengan biaya rendah dan hasil optimal.

REFERENSI

- Abidin, R., Sumriyeh, S., & Asy'ari, A. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis 3r (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222-231. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1732>
- Adawiyah, R., & Risnawati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Barang Bekas. *E-Jurnal Aksioma Al-Asas*, 4(2), 171-179.
- Apriyansyah, C., & Kurniawaty, L. (2022). Pengembangan Model Permainan Berbasis Barang Bekas untuk Membangun Kompetensi Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6837-6849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3446>
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai
- Volume 1, Nomor 9 2025*

Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 38–47.

- Ariska, K. (2021). Pemanfaatan Bahan Bekas dengan Decoupage untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Pembelajaran Online. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 189–200.
- Auliyatun Najah, Hana Shofia, Auli Nuril Arifah, & Luthfatun Nisa'. (2023). Pembuatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Robot Pintar Dengan Menggunakan Barang Bekas Untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *Al-Abyadh*, 6(1), 18–24. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v6i1.711>
- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2020). Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *As-Sabiqun*, 4(2), 443–455. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180–190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>
- Oktariani, O. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Untuk Meningkatkan Fisik Motorik Dan Bahasa Anak Di Tk Sekota Lahat. *Repository.Iainbengkulu.Ac.Id*, 1–140.
- Susilowati, E., Fathonah, N., Astutik, E. P., Hadi, S., & Prayitno, L. L. (2020). Pendampingan Bunda PAUD dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sederhana untuk Pengenalan Konsep Bangun Datar. *Jurnal SOLMA*, 9(1), 131–142. <https://doi.org/10.29405/solma.v9i1.4714>