



Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud Al Ma'arif Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran

Khosiah¹, Putri Octavia², Miftahul Hidayah³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Pemanfaatan Barang Bekas, Alat Permainan Edukatif, Bahasa Anak

*Correspondence Address:

khosiahaja305@gmail.com

Abstract: Dalam pembelajaran anak TK, penting untuk menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dikelas. Seorang pendidik harus memiliki pilihan untuk memberikan media pembelajaran yang bervariasi dan unik yang menarik minat anak-anak sehingga dapat menyebabkan anak-anak memiliki energi yang tinggi dan ingin belajar. Jenis penelitian yang dipergunakan adalah Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata baik tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Dengan wilayah penelitian dilakukan di Kecamatan Kedondong Pesawaran, Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang mengajar di PAUD Al - Ma'arif terutama guru kelompok usia 5-6 tahun yang memanfaatkan APE khususnya dalam mengembangkan motorik halus. Dengan sampel penelitian 36 orang guru kelompok A dan Kelompok B yang tersebar di lembaga PAUD Al -Ma'arif. Kelayakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult untuk mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun berdasarkan penilaian dari ahli media dengan skor 97% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi dengan skor 92% dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa papan magnet bercerita boneka botol yakult ini layak untuk dilakukan uji coba.

INTRODUCTION

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.

Mutu pendidikan itu bersifat multidimensi yang meliputi aspek input, proses dan keluaran (*output* dan *outcomes*). Oleh karena itu, indikator dan standar mutu pendidikan dikembangkan secara holistic mulai dari input, proses dan keluaran. Dengan demikian yang dimaksud dengan Mutu Institusi Pendidikan adalah kebermutuan dari berbagai pelayanan/*services* yang diberikan oleh institusi pendidikan kepada peserta didik maupun kepada tenaga staf pengajar untuk terjadinya

proses pembelajaran yang bermutu sehingga lulusan dapat berguna dan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh masyarakat sesuai dengan bidangnya (Andi Warisno 2022).

Pengembangan media bagi anak merupakan salah satu penentu kemajuan pembelajaran, melalui media pengalaman kegiatan pembelajaran dapat menjadi sangat menarik dan menyenangkan (joyfull learning) dengan memanfaatkan media kemajuan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dan pendidik, diharapkan dapat memaksimalkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar anak (Sa'diyah, Warisno, and Hidayah 2021).

Dari sekian banyak aspek perkembangan anak usia dini tersebut, salah satu yang sebenarnya harus untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa pada anak yaitu mengenai kemampuan bicara anak karena dengan perkembangan bahasa, anak dapat berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya serta dapat mengekspresikan pikiran atau pendapatnya kepada orang lain sehingga orang lain tersebut dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Perkembangan bahasa ini meliputi berbagai aspek seperti menyimak, mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Dengan berbicara anak juga akan mendapatkan kosakata yang lebih banyak. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, psikis, sosial, moral, spiritual maupun emosionalnya (Damayanti, Muslih, and Rahman 2022).

Dalam pembelajaran anak TK, penting untuk menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dikelas. Seorang pendidik harus memiliki pilihan untuk memberikan media pembelajaran yang bervariasi dan unik yang menarik minat anak-anak sehingga dapat menyebabkan anak-anak

memiliki energi yang tinggi dan ingin belajar. Menurut (Astini et al. 2017), salah satu penyebab hasil pendidikan dan pengalaman pendidikan adalah pemanfaatan media atau perantara dalam pembelajaran, karena kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Rasa bosan dan kurang tertariknya anak terhadap pembelajaran melalui bercerita dapat disiasati dengan menggunakan alat atau media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak. Menurut Dhieni, peranan alat atau media dalam bercerita dengan alat peraga dapat membantu mengembangkan imajinasi anak terhadap isi cerita/objek dalam sebuah cerita yang didalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar ataupun daya pikir anak.

Alat permainan edukatif suatu sarana permainan yang sengaja dikembangkan untuk kepentingan pendidikan. Menurut Zaman Badru menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Alat permainan merupakan sumber belajar yang dirancang secara khusus dalam pembelajaran anak. Prinsip pembelajaran anak adalah bermain (Binsa and Lestari 2021). 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. Alat permainan edukatif dapat dirancang dengan menggunakan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak sebagai alat peraga.

Barang bekas adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa dimanfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran secara benar dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada anak. Untuk itu, pengadaan dan pemanfaatan media dari bahan bekas atau daur ulang perlu dilakukan agar proses belajar anak dapat terjadi secara optimal. Barang bekas yang sering kita abaikan bila dijadikan barang baru dan dimanfaatkan dengan baik bisa menjadi sumber belajar bagi anak. Sumber belajar sebagai komponen atau unsur pembelajaran anak TK memegang peran penting dalam 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 (Tika Kartina 2022).

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Dan Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang

dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Nasirun et al. 2021).

Banyak media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, salah satunya adalah boneka dari barang bekas. Dengan menggunakan alat bantu boneka dari barang bekas dalam metode bercerita, peneliti meyakini bahwa anak akan tertarik dengan cerita yang disajikan, mendengarkan cerita dan dapat menimbulkan dampak positif pada perkembangan bahasa anak terutama pada kemampuan berbicara anak. Dengan bercerita melalui boneka dari barang bekas, pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara, dengan menambah perbendaharaan kosa kata, kemampuan mengucap kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya (Junaria 2021). Boneka sebagai alat bantu cerita yang memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak. Pada kenyataannya pemanfaatan boneka dari barang bekas sebagai media untuk mengembangkan bahasa anak belum dilakukan dengan maksimal di RA Al - Ma'arif Kedondong Kabupaten Pesawaran, sehingga kemampuan berbahasa anak masih rendah. Dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) boneka para guru dapat membuat dari barang-barang bekas yang ada di sekitar lingkungan seperti botol yakult. Dengan menggunakan barang bekas maka guru

dapat menekan pengeluaran untuk menyediakan alat permainan edukatif (APE) sehingga dengan demikian anak dapat memperoleh pengetahuan meskipun berasal dari bahan yang sederhana.

THEORETICAL SUPPORT

Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional

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. Taman Kanak-kanak tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta.

Pemanfaatan APE dalam pengembangan Bahasa anak lebih dominan menggunakan APE yang berasal dari bahan barang bekas seperti boneka, hal ini menunjukkan suatu hal yang baik karena akan dapat menghemat biaya dan anak dibiasakan untuk memanfaatkan lingkungan sebagai media dan sumber belajar. Anak-anak juga tidak menjadi asing dengan lingkungannya. Hanya saja dalam proses pembelajaran guru perlu menegaskan atau membuat rancangan kegiatan bermain yang menunjukkan suatu tahapan atau kriteria (SOP) kegiatan main sehingga terjadi stimulasi tumbuh kembang anak terjadi secara sistematis dan berkelanjutan (Hasanah et al. 2022).

Pemanfaatan APE yang kadang-kadang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran sesungguhnya merupakan APE yang multi guna dalam stimulasi tumbuh kembang anak. Multi guna akan dapat terjadi bila pendidik atau guru mampu mengkreasi kegiatan main yang membutuhkan proses berpikir dan anak butuh waktu yang cukup untuk

menyelesaikan kegiatannya karena kegiatan main menstimulasi tumbuh kembang anak secara simultan (Hayati and Amilia 2020).

Penggunaan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional. Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Anggraini 2018).

Lebih jauh lagi alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: Ditujukan untuk anak usia TK, Berfungsi mengembangkan aspek perkembangan anak TK, Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, Aman bagi anak, Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreatifitas, Bersifat konstruksi atau ada yang dihasilkan (David Triatna 2022).

APE lain yang sesungguhnya sangat besar manfaatnya untuk stimulasi tumbuh kembang motorik halus anak jarang dimanfaatkan guru diantaranya balok-balok, platisin, playdog, gunting penggaris dan bahan pinger painting. APE ini jarang dimanfaatkan oleh guru disebabkan oleh berbagai hal. Yang juga

termasuk jarang dimiliki guru atau lembaga adalah APE buatan guru yang dapat digunakan menstimulasi perkembangan motorik halus anak misalnya bahan-bahan yang terbuat dari tanah liat, dari tepung dan sebagainya. Fazel juga termasuk APE yang mudah didapat atau mudah dapat dikembangkan oleh guru selain untuk pengembangan kognitif dan emosi anak sangat besar fungsinya untuk pengembangan motorik halus. Finger painting dan pemanfaatan penggaris dan pensil sebagai dasar-dasar untuk pengembangan kemampuan menulis hanya kadang-kadang dimanfaatkan guru, pada hal guru banyak berharap anak didiknya supaya cepat bisa menulis dengan baik (Abu Bakar 2021).

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. Alat permainan edukatif untuk anak rentang usia 4-5 tahun tentu berbeda untuk anak usia rentang 5-6 tahun. Contohnya puzzle, puzzle untuk anak usia 4-5 tahun memiliki bentuk yang sederhana dan potongan yang tidak terlalu banyak kepingannya. Jumlah kepingan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun lebih banyak lagi. Jadi memang APE dirancang untuk rentang usia tertentu. Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak. Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna (Rusmala Dewi 2018). Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang suatu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Misalnya, mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam bentuk, ukuran serta dengan warna yang disukai anak-anak

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya penggunaan cat yang digunakan tidak beracun, dan tidak mudah mengelupas. Jika menggunakan sudut maka sudut mainan tidak runcing atau tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing anak. APE juga mendorong anak untuk beraktivitas yang bersifat membangun atau menghasilkan sesuatu. Berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan Radio yang membuat anak pasif yaitu hanya melihat dan mendengarkan, dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu. Misalnya bermain logo atau membangun balok-balok. Departemen pendidikan dan kebudayaan melalui Subdirektorat pendidikan TK juga telah mengembangkan APE untuk digunakan pada lembaga-lembaga pendidikan TK. APE yang dikembangkan Depdikbud ini diantaranya adalah balok bangunan, papan pengenalan warna, pohon hitung, kotak kubus, puzzle, loto padanan sejenis, dan masih banyak lagi. Dewasa ini pengembangan TK mengembirakan dimana lembaga pendidikan TK telah mampu mengembangkan APE yang lain disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

Strategi dan atau cara guru menstimulasi tumbuh kembang motorik halus anak dengan memanfaatkan APE melalui kegiatan bermain masih belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan data yang disampaikan guru berkaitan dengan pemanfaatan APE, guru memberikan tugas dan mengajak anak melakukan aktifitas yang tunggal tanpa tampak guru mengatur strategi bermain lewat tahapan atau cara memainkan APE tertentu untuk mencapai tujuan perkembangan anak (Jazariyah, Latifah, and Atifah 2021). Kegiatan main yang dilakukan guru masih berupa tugas dan atau anak mengerjakan

sesuatu sesuai dengan contoh yang diberikan guru. Misalnya memanfaatkan bahan alam untuk pengembangan motorik halus kegiatan utamanya berupa “kolase”. Kegiatan kolase yang dicanangkan untuk anak tanpa disertai dengan cara-cara mengerjakan atau bermain agar terstimulasi motorik halus yang diharapkan.

METHOD

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. Sugiyono berpendapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) (Zuchri Abdussamad 2021). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.

Jenis penelitian yang dipergunakan adalah Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata baik tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Dengan wilayah penelitian dilakukan di Kecamatan Kedondong Pesawaran, Lampung. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru yang mengajar di PAUD Al-Ma'arif terutama guru kelompok usia 5-6 tahun yang memanfaatkan APE khususnya dalam mengembangkan motorik halus. Dengan sampel penelitian 36 orang guru kelompok A dan Kelompok B yang tersebar di lembaga PAUD Al-Ma'arif. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Sedangkan analisis data menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara

mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi .

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan mulai dari perancangan hingga evaluasi produk. APE papan magnet bercerita boneka botol yakult membutuhkan waktu yang relatif lama. Hal ini tentu saja berkaitan dengan perancangan dan pengembangan produk yang membutuhkan ide kreatifitas serta kecermatan yang tinggi dalam mengubah barang bekas botol yakult menjadi APE papan magnet bercerita boneka botol yakult yang layak untuk dijadikan media pembelajaran anak usia dini.

Penelitian pengembangan ini membutuhkan biaya produksi yang lumayan meskipun terbuat dari barang bekas tetap membutuhkan biaya untuk mengubahnya menjadi barang baru sehingga peneliti memiliki kendala dalam biaya untuk penggandaan produk guna penyebaran disekolah lain. Hal ini juga dikarenakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult belum diperjual belikan secara komersial.

Alat permainan edukatif dibuat dengan bahan dasar barang bekas berupa botol yakult dan kayu bekas. Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu: 1) Analysis: analisis kebutuhan pengembangan produk dari barang bekas untuk mengurangi rasa bosan anak saat metode bercerita dan mengembangkan kemampuan berbicara anak. 2) Design: boneka dibuat lengkap dari mata, telinga, tangan, kaki sehingga lebih menarik untuk dilihat. Sedangkan papannya dibuat menggunakan kain kassa putih juga kayu bekas yang dibentuk seperti papan tulis. Magnet digunakan untuk menggerakkan boneka dari belakang agar tidak terlihat bergerak sehingga anak akan tertarik akan keajaiban ini. 3) Development: Bentuk

kayu menjadi papan. Gulung benang woll ke botol yakult sampai semua bagian botol yakult tertutup lalu hiaslah boneka. Terakhir tempelkan magnet dibelakang boneka. Setelah pengembangan produk selesai dilakukan, langkah selanjutnya validasi produk oleh ahli materi dan ahli media. 4) Implementation: Selanjutnya peneliti melakukan uji coba. Peneliti memberi tugas kepada anak agar mencoba bercerita satu-persatu.

Cerita yang disampaikan anak boleh bebas seperti keadaan disekitarnya, pengalamannya, maupun cerita dongeng yang pernah didengar. Kemudian akan terlihat siapa anak yang berani, percaya diri dan mampu berekspresi ketika menceritakan cerita yang dia sampaikan. 5) Evaluation: peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama di implementasikan APE papan magnet boneka botol yakult di PAUD Al -Ma'arif. Masukan serta saran-saran dari dosen validasi yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi lebih layak.

Kelayakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult untuk mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun berdasarkan penilaian dari ahli media dengan skor 97% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi dengan skor 92% dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa papan magnet bercerita boneka botol yakult ini layak untuk dilakukan uji coba. Respon kelayakan dari kepala sekolah dan guru kelompok B PAUD Al -Ma'arif menghasilkan 99% yang dikategorikan sangat praktis. Peneliti melakukan uji coba pemakaian produk kepada siswa kelas B PAUD Al -Ma'arif dengan hasil 93,08% yang dikategorikan sebagai sangat baik dan media ini dapat mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan sebelum menggunakan APE didapat hasil persentase perkembangan bahasa anak

adalah 67,5% dan setelah menggunakan APE didapat presentase sebesar 93,08%.

Manfaat penggunaan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult dalam proses pembelajaran bahasa anak usia dini yaitu untuk dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak dalam hal berbicara terutama berbicara secara lisan, karena dengan menggunakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult ini akan menjadikan anak lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran bercerita dikelas, sehingga perkembangan anak akan meningkat dengan baik dan media ini juga dapat membuat anak lebih memiliki perbendaharaan kosakata yang bertambah banyak, sehingga dalam menyampaikan sesuatu anak tidak mengalami kesulitan.

CONCLUSION

Berdasarkan data hasil penelitian diatas kepemilikan APE untuk stimulasi tumbuh kembang motorik halus untuk mengembangjan Bahasa anak melalui metode boneka telah dimiliki oleh lembaga dan dimanfaatkan guru dalam pembelajaran, hanya pemanfaatannya belum maksimal sesuai dengan peruntukannya. Disamping itu rasio antara jumlah anak dengan APE yang dimiliki belum terpenuhi. Dilapangan bila kita amati dan lakukan kunjungan ke TK kondisi ini terlihat nyata tidak terpenuhi rasio anak dengan jumlah APE yang dimiliki.

Dalam pembelajaran guru lebih dominan memberikan contoh dan kemudian menyuruh anak melakukan sesuai dengan contoh dan pada saat anak mengerjakan sesuai dengan contoh dari guru banyak anak menunggu giliran dan atau guru menjelaskan pada sebagai anak yang akan mengerjakan dan anak yang lain menunggu pejelasan guru untuk kegiatan lain/ berbeda dan atau kegiatan yang sama. Kondisi ini menyebabkan tidak efektifnya pemanfaatan APE yang dimiliki untuk stimulasi tumbuh kembang

motorik halus anak. Kondisi ini didukung dengan data hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE dalam stimulasi tumbuh kembang motorik halus anak tidak jelas peruntukannya atau kegiatan main yang dicanangkan guru dalam memanfaatkan APE belum jelas aspek dan indikator motorik halus yang dikembangkannya.

Kelayakan APE papan magnet bercerita boneka botol yakult untuk mengembangkan bahasa anak usia 5-6 tahun berdasarkan penilaian dari ahli media dengan skor 97% dengan kategori sangat valid, hasil dari ahli materi dengan skor 92% dengan kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berupa papan magnet bercerita boneka botol yakult ini layak untuk dilakukan uji coba. Respon kelayakan dari kepala sekolah dan guru kelompok B PAUD Al -Ma'arif menghasilkan 99% yang dikategorikan sangat praktis. Peneliti melakukan uji coba pemakaian produk kepada siswa kelas B PAUD Al -Ma'arif dengan hasil 93,08% yang dikategorikan sebagai sangat baik dan media ini dapat mengembangkan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan sebelum menggunakan APE didapat hasil persentase perkembangan bahasa anak adalah 67,5% dan setelah menggunakan APE didapat presentase sebesar 93,08%.

REFERENCES

- Abu Bakar. 2021. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS DIPAUD NUSANTARA KUALA TUNGKAL."
- Andi Warisno. 2022. "Konsep Mutu Pembelajaran Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya."
- Anggraini, Dian. 2018. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BARANG BEKAS UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI RA AL-HIDAYAH KECAMATAN KASUI KABUPATEN WAYKANAN."
- Astini, Baik Nilawati, Nurhasanah -, Ika Rachmayani, and I Nyoman Suarta. 2017. "IDENTIFIKASI PEMANFAATAN 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>.
- Binsa, Ucik Hidayah, and Suci Ayu Lestari. 2021. "IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI DI PAUDAR-ROHIM DESA SUMBERBENING KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN NGAWI." *Kurikula: Jurnal Pendidikan* 6 (1): 28–47. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v6i1.711>.
- Damayanti, Peby Dwi, Heri Yusuf Muslihin, and Taopik Rahman. 2022. "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *AS-SABIQUN* 4 (2): 443–55. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i2.1780>.
- David Triatna. 2022. "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS (PAPAN MAGNET

- BERCERITA BONEKA BOTOL YAKULT) UNTUK MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK B R A R RAFIF.”
- Hasanah, Uswatun, Kisno Kisno, Aneka Aneka, Revina Rizqiyani, Eka Mei Ratna Sari, Alifia Luqiana Ansory, and Finka Indriyani. 2022. “Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru.” *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2 (2): 106–15. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i2.213>.
- Hayati, Khadijah, and Fitri Amilia. 2020. “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini” 6.
- Jazariyah, Jazariyah, Ervina Latifah, and Nur Zahra Atifah. 2021. “Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.” *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2 (2): 180–90. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>.
- Junaria, Siti. 2021. “Mengembangkan Enam Aspek Perkembangan dengan Alat Permainan Edukatif Boling di RA Khoiron Teluk Betung.”
- Nasirun, M., Anni Suprapti, Melia Eka Daryati, and Indrawati Indrawati. 2021. “Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4 (3): 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>.
- Rusmala Dewi. 2018. “PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BARANG BEKAS DI TK SRIWIJAYA SUKARAME BANDAR LAMPUNG.”
- Sa’diyah, Halimatus, Andi Warisno, and Nur Hidayah. 2021. “IMPLEMENTASI KEPALA MANAJEMEN MADRASAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI MADRASAH TSANAWIYAH HIDAYATUL MUBTADIIN DESA SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2020/202” 7 (2).
- Tika Kartina. 2022. “Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak (Penelitian Kualitatif Di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi).”
- Zuchri Abdussamad. 2021. “Metode Penelitian Kualitatif.” In .