

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DENGAN  
BARANG BEKAS UNTUK PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA  
DINI DI TK ANDANAN JEJAMA CIMANUK KABUPATEN  
PESAWARAN

<sup>1</sup>Siti Fajariyah <sup>2</sup>Dewi Yanti <sup>3</sup>Mansur

<sup>1,2,3</sup>, Universitas Islam An Nur Lampung

[<sup>1</sup>Sitibunda891@gmail.com](mailto:Sitibunda891@gmail.com) [<sup>2</sup>yantidewi040@gmail.com](mailto:yantidewi040@gmail.com) [<sup>3</sup>mansur.min20@gmail.com](mailto:mansur.min20@gmail.com)

---

**Keywords:**

Storytelling Method,  
Child Language  
Development

**Abstract**

This research is motivated by the existence of children's language skills that are not yet developed as they should be in accordance with the realm of their development. This makes the researchers want to know how the teachers do to develop the language skills of children at TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran. The general objective in this study was to determine the effect of the method of storytelling on the development of language skills of children at TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran. This research uses descriptive method and qualitative approach. Data obtained in the form of words and images. The data source consisted of 1 teacher in class A and 17 children as research subjects. After the data is collected, the data is presented and a conclusion is drawn. From the results of the study it was found that the application of the method of storytelling to develop children's language skills is very influential in children's language development in TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran which can be seen from significant developments that develop very well. Teachers are expected to pay more attention and add more creative ideas when telling stories, so that each child is able to develop optimally. The need for Bhayangkari kindergarten to provide support in the form of facilitating or reproducing story books and media that can help develop aspects of children's language.

**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. 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 (Dwi, 2011).

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 (Baik, 2017). 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, 2014). UU SPN No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menjelaskan bahwa peserta didik anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun.

TK 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. Melalui TK, 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 penerusbangsa 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 (Anita, 2010). TK 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

(Yuliani, 2013).

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 (Luluk, 2014). Mentosori 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 (Zaman, 2013). Bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus di stimulus. Bromley mendefinisikan bahasa sebagai system symbol yang teratur untuk menstransfer 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 (Rusniah, 2015).

Sumber belajar sebagai komponen atau unsur pembelajaran anak TK 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 kandungan tahap perkembangan berfikir anak TK yang masih berada pada tahap oprasi 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 (Zaman, 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*) (Mayaa, 2016).

Proses pembelajaran dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan anak usia dini. 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. 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 (Anwar, 2014).

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 TK maka pengertian APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. 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 dengan tersedianya beragam jenis alat permainan, yang dirancang dalam rangka mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Zaman, 2013).

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

demikian kelangsungan hidup yang berkelanjutan. Media modern telah memudahkan merekamemecahkan 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 bisadikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitar mereka. Akibatnya mereka menjadikurang peka terhadap potensi disekitar lingkungan mereka. Sehingga menyebabkan gurutidak 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 suatumedia (Siarni, 2016)

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 minimsekali 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) (Luluk, 2014).

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 Kabupaten Pesawaran pada tanggal 19 maret 2018 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.

Dalam meningkatkan bahasa pada anak, APE sangat di perlukan karena dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pembelajaran yang ingin dicapai. Selai 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**

### **1. Alat Peraga Edukatif (APE)**

Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak unfuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional. Ada pula yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang disiapkan dilingkungan 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 tida 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).

## 2. 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. 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 menangkappeluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif. 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 (M.Fikry Hadi, 2017). Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang

ada sehingga tidak ada kata “ tidak ada dana “ yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar (B.E.F. Montulalu, 2012).

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan median bermain atau belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal darilingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreatifitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengola berbagai masukan tentang berbagai kreatifitas. Setelah guru meneruma beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat peraga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang opimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan.

Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah faktor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di TK. Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun pengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang

berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di TK.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan sisah sebagai media bermain di TK adalah sebagai berikut: a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumberbelajar di TK.b. Memotivasi guru dan calon guru agar lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain. c. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan sisah (B.E.F. Montulalu, 2012). Di dalam kegiatan belajar telah dikatakan bahwa media bermain di TK dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisah dan bahan-bahan alam, yang tentunya semua ini tergantung dari kreatifitas dan kemauan dari calon guru dan guru itu sendiri dalam membuat media yang akan digunakan pada saat proses belajar mengajar.

Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak, maka bentuk dan penampilannyapun harus menarik pula. Maka, dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan dari pembuatnya<sup>64</sup> Hal ini adalah kunci pokok untuk berhasil. Kesenian dari barang bekas digolongkan dalam alternatif mencari penghasilan tambahan dengan membuka usaha sendiri. Akan tetapi, diperlukan pengorbanan waktu,

tenaga dan biaya apabila ternyata sistem yang dibangun gagal. Beberapa aneka ragam bahan sisahyang dapat kita manfaatkan sebagai median bermain atau sumber belajar yang berada di lingkungan sekitar kita di antaranya adalah sebagai berikut : Kertas bekas ( majalah, Koran, kantong beras dan lain), Kardus atau karton, Kain atau bahan kaos, Plastik dan kaleng, Styrofoam dan busa, Tutup botol dan karet, Tali.

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peragabuatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaikbaiknya (Siarni *et al.*, 2019).

Montulalu mengatakan di dalam kegiatan belajar telah ditekankan bahwa media bermain ditaman kanak-kanak dapat diupayakan pemenuhan kebutuhannya dengan menggunakan bahan-bahan sisi dan juga bahan-bahan alam, yang tentunya semua ini tergantung dari kreatifitas dan kemauandari guru itu sendiri dalam membuat media yang akan

digunakan pada saat proses belajar mengajar. Karena media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak maka bentuk dan penampilannya pun harus menarik pula. Maka dalam pembuatan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan ketrampilan dari si pembuatnya. Walaupun kita sudah mengikuti petunjuk cara pembuatan alat permainan tersebut, tetapi tetap saja kita tidak dapat membuat alat permainan tersebut serapi alat permainan yang dibuat oleh pabrik. Namun, kita jangan berkecil hati, bila hasil karya kita tidak terlalu indah asalkan aman bagi anak (B.E.F. Montulalu, 2012).

Dalam hal ini usaha guru adalah faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Guru lah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan maupun pengaturan waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam kegiatan bermain di taman kanak-kanak. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan barang bekas sebagai media permainan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut: a. Memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar di taman kanak-kanak. b. Memotifasi calon guru dan guru untuk lebih peka dalam

mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan suatu media bermain.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2002) yang terdiri dari empat tahapan yaitu : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kolaboratif yaitu peneliti berkolaborasi dengan guru kelas kelompok B di TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran Tahun pelajaran 2023/2024 yang berperan sebagai praktisi serta rekan diskusi dalam menganalisis data dan refleksi. Kehadiran peneliti merupakan syarat utama yang harus dipenuhi selama berlangsungnya penelitian. Peneliti bertindak sebagai perencana kegiatan, pengumpul data, penganalisa, pengamat dan pelapor hasil.

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran Tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 20 anak, 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar penilaian kemampuan sosial dan wawancara. Proses analisa data dimulai dengan menelaah data yang tersedia di

berbagai sumber yaitu dari pengamatan yang sudah tertulis, dokumen foto, dokumen rapat, dan form penilaian. Teknik analisa data dalam penelitian ini dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif berdasarkan analisis dari dokumentasi penelitian dan wawancara, sedangkan deskripsi kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran dalam pembelajaran yang ada di lapangan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Pengembangan Bahasa**

Berdasarkan hasil observasi tersebut masih banyak indikator penilaian yang belum dicapai oleh anak-anak di TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran. Dari hasil observasi awal maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di Roudhotul atfhal al-ishlah suka damai Natar Lampung Selatan. Data yang didapat dari asesmen awal menunjukkan masih rendahnya keterampilan sosial dan berbicara anak yang belum optimal.

Berdasarkan hasil siklus pertama ini, anak juga dapat berimajinasi dengan peran-peran yang sudah pernah ia lihat. Pada siklus dua, sudah terlihat peningkatan yang berarti dalam bahasa dan keterampilan berbicara anak, guru juga sudah dapat melaksanakan prosedur dalam merencanakan dan melaksanakan metode bermain peran. Pada siklus 3 ini,

anak-anak sudah dapat bermain bersama-sama, turut serta dalam percakapan teman-temannya. Anak juga sudah dapat mewakili dirinya dalam imajinasi tertentu.

Pemanfaatan APE dengan barang bekas untuk mengembangkan bahasa anak di TK Andanan Jejama Cimanuk Kabupaten Pesawaran kelas B, terlihat dari anak-anak yang tadinya ragu ketika bermain peran dan berinteraksi serta berbicara sudah tidak ragu lagi untuk memainkan perannya, anak sudah dapat melakukan kontak mata serta merespon pembicaraan, ikut serta dalam kegiatan kelompok dan anak sudah dapat berbicara dengan leluasa.

Sebelum pemberian tindakan, diadakan penilaian pra tindakan guna mengetahui kemampuan awal bahasa dengan mengamati kegiatan menggunakan APE. Pada pra tindakan yang dilakukan APE belum pernah dilaksanakan di Taman Kanak-kanak. Berikut ini hasil penilaian peningkatan keterampilan sosial anak selama penelitian.

Tabel 1. Hasil Penialaian Perkembangan Bahasa Melalui APE Pra tindakan, siklus I, siklus II.

Siklus	Nilai Perkembangan Keterampilan Sosial Anak				Prosentase Ketuntasan Anak
	I	II	III	IV	
Pra	6	7	5	2	35 %
I	4	5	7	4	55 %
II	0	3	4	13	85 %

Tabel 1, prosentase taraf keterampilan sosial anak tuntas pada pra

tindakan mencapai 35 %, siklus I mencapai 55 % dan siklus II mencapai 85 %. Prosentase anak tuntas pada siklus II mencapai 85 %, hal ini sudah memenuhi standart dalam meningkat keterampilan sosial anak yang ditetapkan di Roudhotul atfhal al-ishlah yaitu minimal 75% untuk itu penelitian tindakan dikatakan berhasil/ tuntas.

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.

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 (Khosiah & Hidayah, 2023).

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 saransaran dari dosen validasi yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi lebih layak.

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.

Perkembangan bahasa siswa merupakan hal yang penting dalam pendidikan. Penggunaan alat permainan edukatif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk memfasilitasi perkembangan bahasa siswa (Anis Maisaroh, 2018). Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan mengenai bagaimana alat permainan edukatif dapat berkontribusi dalam perkembangan bahasa siswa. Pertama-tama, alat permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam menggunakan alat permainan edukatif, siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas bermain yang melibatkan penggunaan bahasa. Mereka dapat berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam konteks yang bermakna dan menarik. Hal ini membantu siswa untuk mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka dengan cara yang efektif. Juga harapannya cara efisien digunakan dan dimanfaatkan (Zulfa Nur Aini, 2018).

Selain itu, alat permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar dengan antusias. Mereka merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa senang dalam mencoba dan mengembangkan keterampilan bahasa

mereka. Motivasi yang tinggi ini dapat meningkatkan hasil belajar bahasa siswa secara keseluruhan (Muhamad, Z, 2019). Penggunaan alat permainan edukatif juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi mereka. Dalam bermain dengan teman sekelas, siswa diajak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Mereka belajar untuk mengungkapkan pendapat, mendengarkan dengan baik, dan berkolaborasi dengan orang lain. Hal ini memperkuat keterampilan berbicara dan mendengarkan siswa serta meningkatkan pemahaman mereka tentang komunikasi yang efektif.

Dalam konteks pendidikan Islam, alat permainan edukatif juga memiliki nilai tambah. Alat permainan edukatif yang didesain khusus untuk pendidikan Islam dapat membantu siswa memahami ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Mereka dapat belajar tentang nilai-nilai agama, kisah-kisah Islami, dan praktek-praktek ibadah melalui alat permainan yang menyenangkan. Hal ini membantu siswa memperkuat identitas Islam mereka dan memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik. Siswa perlu mendisiplinkan diri dengan waktu yang ditentukan (Wathon, 2019) Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran perlu didukung dengan manajemen pendidikan yang baik. Pendidik perlu memastikan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran,

memfasilitasi perkembangan bahasa siswa dengan baik, dan terintegrasi dengan kurikulum dan konteks pendidikan Islam secara keseluruhan.

Dalam kesimpulan, penggunaan alat permainan edukatif dapat memberikan kontribusi positif dalam perkembangan bahasa siswa. Alat permainan edukatif menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis melalui penggunaan alat permainan edukatif. Selain itu, alat permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami ajaran Islam. Oleh karena itu, penggunaan alat permainan edukatif dalam pendidikan Islam dapat menjadi strategi yang efektif dalam memfasilitasi perkembangan bahasa siswa.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa manfaat (Rohayati et al., 2023). Pertama, alat permainan edukatif dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam belajar bahasa. Kedua, alat permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang interaktif, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam penggunaan bahasa. Melalui interaksi dengan alat permainan dan teman sekelas, siswa dapat meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara praktis. Ketiga, alat permainan edukatif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep

bahasa dengan cara yang lebih konkret dan terapan.

Namun, penting untuk diingat bahwa alat permainan edukatif bukanlah satu-satunya metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa siswa. Pendekatan yang holistik dan terintegrasi dalam pengajaran bahasa juga perlu diterapkan, dengan mempertimbangkan berbagai aspek pembelajaran bahasa seperti tata bahasa, kosakata, dan konteks penggunaan bahasa. Selain itu, pendidik perlu memilih alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, serta memastikan bahwa alat permainan tersebut terintegrasi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa terlibat dalam permainan yang menarik dan menyenangkan, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif (Warisno, 2016). Mereka merasa terlibat dan tertantang oleh permainan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran bahasa. Namun, penting juga untuk diingat bahwa alat permainan edukatif hanyalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi perkembangan bahasa siswa. Pendekatan yang holistik dan terintegrasi dalam pengajaran bahasa juga perlu diterapkan, dengan mempertimbangkan berbagai aspek bahasa seperti tata bahasa, kosakata,

pemahaman kontekstual, dan penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Pendidik juga perlu memilih alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, serta memastikan bahwa penggunaan alat permainan edukatif tersebut terintegrasi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian, pemahaman perkembangan bahasa siswa melalui alat permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa siswa dalam konteks pembelajaran

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian diatas kepemilikan APE untuk stimulasi tumbuh kembang motorik halus untuk mengembangkan 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. Siklus I mencapai 55 % dan siklus II mencapai 85 %. Prosentase anak tuntas pada siklus II mencapai 85 %, hal ini sudah memenuhi standart dalam meningkat keterampilan sosial anak yang ditetapkan di Roudhotul atfhal al-ishlah yaitu meninimal 75% untuk itu penelitian tindakan dikatakan berhasil/ tuntas.

## REFERENSI

- Anis Maisaroh, A. W. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 1.
- Anita, Y. (2010). *Model Pendidikan Anak Usia Din*. Universitas Terbuka.
- Anwar, C. (2014). *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*. SUKA-Press.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- B.E.F. Montulalu. (2012). *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Baik, N. A. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangka Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6.
- Dwi, P. (2011). Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-Kader PAUD Di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1.
- Khosiah, P. O., & Hidayah, M. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud Al Ma'arif Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran. *Jurnal UNISAN*, 2.
- Luluk, A. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya.
- M.Fikry Hadi. (2017). Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Yang Bernilai Ekonomi Bagi Peningkatan Produktivitas Jiwa Entrepreneur Ibu Rumah Tangga Rt.01/Rw.12 Desa Limbungan Kecamatan Rumbai Pesisir. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Nege*, 2.
- Mayaa, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4.
- Muhamad, Z, A. W. (2019). Membangun

- Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 2.
- Rohayati, A., Warisno, A., Hidayah, N., & Pujianti, E. (2023). UPAYA GURU FIQH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MTs BAROKATUL QODIRI PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH. *UNISAN JURNAL*, 2(4), 762-771.
- Rusniah. (2015). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan Konselin*.
- Siarni. (2016). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1.
- Siarni, Pasaribu, M., & Amran Rede. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3.
- Warisno, A. (2016). Persepsi Islam Tentang pendidikan bagi Perempuan Yang berkeadilan gender. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 1(02), 188-205.
- Wathon, A. (2019). Meningkatkan Tingkat Hapalan Melalui Pembelajaran Audio. *Sistim Informasi Manajemen*, 2.
- Yuliani, N. S. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeka.
- Zaman, B. (2013). *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.
- Zulfa Nur Aini, A. W. (2018). Membangun Pembelajaran Efisien Melalui Kegiatan Bermain Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1.