

**Pengembangan Alat permainan Edukatif Dengan Barang Bekas untuk
Mengembangkan Bahasa anak Usia dini Di Tk Andanan Jejama
Cimanuk Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran
Tahun Ajaran 2024/2025**

Ida Nurlatifah¹, Ismun Ali², Miftahul Anwar³

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

Keywords:

Educational play tools,
recycled materials, children's
language, early childhood.

Kata kunci:

Alat Permainan Edukatif,
Barang Bekas, Bahasa
Anak, Usia Dini.

Abstract

The development of educational play tools utilizing recycled materials is an effective solution for enhancing early childhood language skills. This study focuses on TK Andanan Jejama Cimanuk, Way Lima District, Pesawaran Regency, aiming to create educational play tools that are environmentally friendly and capable of stimulating children's language development. The research involved examining various types of recycled materials that can be utilized, and the implementation methods within the learning activities. Data were obtained through observation and interviews with teachers and parents, as well as analyzing children's performance before and after using the play tools. The results indicate a significant improvement in children's language skills, including vocabulary, speaking, and listening aspects. This research concludes that developing educational play tools from recycled materials greatly aids the language learning process, making it applicable to various educational institutions.

Abstrak

Pengembangan alat permainan edukatif dengan memanfaatkan barang bekas menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada TK Andanan Jejama Cimanuk Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran, yang bertujuan untuk menciptakan alat permainan edukatif yang tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga mampu merangsang perkembangan bahasa anak. Dalam penelitian ini, dilakukan studi terhadap berbagai jenis barang bekas yang dapat digunakan, serta metode pelaksanaan dalam kegiatan belajar mengajar. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua, serta analisis performa anak sebelum dan setelah penggunaan alat permainan tersebut. Hasilnya menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa anak yang signifikan, di antaranya dalam aspek kosakata, berbicara, dan mendengarkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif dengan barang

bekas sangat membantu proses pembelajaran bahasa, sehingga bisa diterapkan di berbagai institusi pendidikan lainnya.

PENDAHULUAN

Pada era modern ini, pembelajaran bahasa untuk anak usia dini menjadi sangat penting. Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC, 2020), kemampuan berbahasa yang baik menjadi pondasi bagi perkembangan akademis dan sosial anak di masa mendatang. Di Indonesia, perluasan akses pendidikan untuk anak usia dini semakin pesat. Namun, banyak lembaga pendidikan yang menghadapi tantangan dalam menyediakan alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah pengembangan alat permainan dengan menggunakan barang bekas.

Barang bekas yang biasanya dibuang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan alat permainan yang inovatif. Salah satu contoh adalah penggunaan botol plastik, kardus, dan kertas bekas untuk membuat alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan angka kosakata anak. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2021), penggunaan barang bekas dalam pembuatan alat permainan dapat mengurangi limbah sebesar 20%, sekaligus memberikan nilai edukasi bagi anak dalam belajar mencintai lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas, kita bukan hanya berkontribusi pada lingkungan tetapi juga pada proses pendidikan anak.

Keefektifan alat permainan edukatif sangat dipengaruhi oleh desain dan fungsinya. Menurut penelitian oleh Fisher (2019), alat permainan yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan alat permainan dari barang bekas, anak not only learn the language but also engage in creative thinking and problem-solving activities. Di Tk Andanan Jejama, guru dapat berperan aktif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan alat permainan ini.

Menerapkan pendekatan berbasis permainan dalam pengajaran bahasa juga dikenal untuk meningkatkan motivasi anak belajar. Menurut penelitian oleh Ebrahim & Shaikh (2019), siswa yang terlibat dalam belajar melalui permainan menunjukkan hasil akademis yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Oleh karena itu, pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas diharapkan dapat memberikan dampak positif pada perkembangan bahasa anak-anak di TK Andanan Jejama.

Selanjutnya, penting untuk menganalisis lebih jauh mengenai keuntungan dari penggunaan barang bekas dalam pendidikan anak. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, di mana sumber daya sering kali terbatas, inovasi seperti ini sangat relevan.

Memanfaatkan barang bekas tidak hanya mengurangi biaya, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai keberlanjutan kepada anak sejak dini, yang mana sesuai dengan tujuan pendidikan holistik yang diharapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Kemdikbud, 2022) (American Psychological Association, 2020).

Rumusan Masalah: Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana caranya mengembangkan alat permainan edukatif dari barang bekas yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Andanan Jejama?
2. Apa saja jenis barang bekas yang efektif digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif untuk perkembangan bahasa anak?

Tujuan Masalah: Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan alat permainan edukatif yang memanfaatkan barang bekas untuk membantu pengembangan bahasa anak usia dini di TK Andanan Jejama.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis barang bekas yang dapat digunakan secara efektif dalam pembuatan alat permainan edukatif untuk anak-anak di lingkungan pendidikan.

Manfaat Penelitian

Pengembangan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas memiliki sejumlah manfaat yang signifikan, baik secara langsung bagi anak-anak maupun secara lebih luas untuk lingkungan dan masyarakat. Salah satu manfaat utama dari penelitian ini adalah kemampuan alat permainan tersebut untuk merangsang perkembangan bahasa anak usia dini. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bahasa merupakan salah satu aspek vital yang mempengaruhi keterampilan sosial dan intelektual mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kagan (2018), anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif berbasis bahasa menunjukkan kemampuan berbahasa yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak. Hal ini menunjukkan pentingnya alat permainan edukatif dalam mendukung perkembangan bahasa.

Selain itu, penggunaan barang bekas dalam pengembangan alat permainan juga mengajarkan anak-anak tentang pentingnya daur ulang dan pengelolaan sampah. Dengan menggunakan barang bekas, anak-anak tidak hanya berkreasi tetapi juga memahami konsep keberlanjutan lingkungan. Sebuah studi oleh Riana dan Sari (2020) menyebutkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan daur ulang cenderung memiliki kesadaran lingkungan yang lebih baik. Ini memberikan dimensi tambahan pada permainan edukatif yang dikembangkan, menghubungkan antara pembelajaran bahasa dan kesadaran lingkungan.

Secara sosial, penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dan

masyarakat dalam proses pendidikan anak. Ketika alat permainan dibuat dari barang bekas, ada peluang bagi orang tua untuk berkontribusi dalam proses pembuatan alat tersebut. Menurut Arjun et al. (2019), keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak dapat memperkuat hubungan emosional dan meningkatkan motivasi belajar anak. Dengan cara ini, penelitian ini tidak hanya berfokus pada perkembangan bahasa, tetapi juga pada penguatan ikatan sosial antara anak, orang tua, dan komunitas. Di samping itu, alat permainan edukatif ini dirancang untuk dapat diadaptasi dengan beragam konteks pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh berbagai kelompok usia dan tingkat kemampuan. Dengan pendekatan ini, penelitian mendukung inklusivitas dan mempromosikan pemahaman multikultural di antara anak-anak. Ketika anak-anak bermain dengan alat yang dapat disesuaikan, mereka belajar untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang merupakan keterampilan penting di dunia yang semakin kompleks.

Pentingnya penelitian ini juga terlihat dari potensi dampak jangka panjangnya dalam pendidikan. Dengan mengembangkan alat permainan edukatif yang efektif, kita dapat menciptakan fondasi yang kuat bagi keterampilan bahasa anak-anak yang akan berdampak pada fase pembelajaran mereka berikutnya, termasuk di tingkat pendidikan formal. Penelitian ini karenanya berusaha memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di daerah yang membutuhkan, seperti TK Andanan Jejama Cimanuk.

KERANGKA TEORITIK

Upaya adalah "bagian yang dimainkan oleh orang atau bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan" (Peter Salim dan Yeni Salim 1992). Berdasarkan pengertian di atas dapat diperjelas bahwa upaya adalah bagian dari peranan yang harus dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam dalam pembinaan akhlaqul karimah belajar peserta didik. Pada umumnya guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya di depan kelas. Di samping itu guru merupakan orang yang telah memberikan bimbingan pengajaran yaitu yang berkenaan dengan pengetahuan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor.

METODE PENELITIAN

Pengembangan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas merupakan strategi yang menarik dalam konteks pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peranan penting dalam pembentukan dasar bahasa, kognitif, dan sosial anak. Menurut data dari UNICEF, sekitar 90% perkembangan otak anak terjadi sebelum usia lima tahun (UNICEF, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan dan stimulasi yang tepat selama periode ini sangat menentukan perkembangan selanjutnya.

Penggunaan barang bekas dalam pembelajaran tidak hanya mengajarkan kreativitas tetapi juga menjaga lingkungan. Dengan semakin meningkatnya isu

sampah plastik dan dampaknya terhadap lingkungan, pendidikan yang berbasis pada daur ulang dapat menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini. Menurut laporan dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan, limbah plastik di Indonesia mencapai 6,2 juta ton per tahun, dan hanya 9% yang didaur ulang (KLHK, 2021). Oleh karena itu, kreativitas dalam penggunaan barang bekas untuk alat bermain edukatif menjadi solusi yang inovatif.

Di TK Andanan Jejama Cimanuk, pendekatan ini diharapkan bisa dilakukan melalui pelatihan bagi guru untuk menciptakan alat permainan dari barang bekas yang ada. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh menggunakan pendekatan kreatif dalam mendidik anak, yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas kreatif cenderung memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik (Anderson & Dill, 2000). Dengan memperkenalkan konsep permainan yang bervariasi, anak-anak dapat belajar mengeksplorasi bahasa dalam konteks yang menyenangkan.

Keterlibatan orang tua juga sangat penting dalam proses ini. Melalui workshop atau pelatihan yang melibatkan orang tua dalam menciptakan alat permainan, dapat merangsang interaksi dan komunikasi yang lebih baik antara orang tua dan anak. Ini sesuai dengan teori komunikasi yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang berkualitas dapat meningkatkan kemampuan bahasa (Vygotsky, 1978). Oleh karena itu, penting untuk melibatkan keluarga dalam program ini.

Evaluasi dari penggunaan alat permainan edukatif yang tercipta tidak hanya terfokus pada hasil akhir, tetapi juga proses pengembangan ketrampilan dan bahasa anak. Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan yang berlandaskan pada kebutuhan dan konteks lokal dapat meningkatkan efektivitas belajar anak (Berk & Winsler, 1995). Dengan demikian, pengembangan alat permainan edukatif dengan barang bekas dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan bahasa dan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi alat permainan edukatif yang dikembangkan dari barang bekas di TK Andanan Jejama Cimanuk menunjukkan hasil yang signifikan dalam perkembangan bahasa anak. Penelitian ini melibatkan 30 anak usia 4-6 tahun yang terlibat langsung dalam berbagai aktivitas permainan. Menggunakan metode observasi dan wawancara dengan guru dan orang tua, kami mengumpulkan data tentang perkembangan kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah penggunaan alat permainan edukatif.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbicara dan memahami bahasa. Data menunjukkan bahwa 80% anak menunjukkan kemajuan dalam kosakata mereka setelah berpartisipasi dalam permainan yang menggunakan alat dari barang bekas. Sebuah studi oleh National Institute for Early Education Research (NIEER) menyatakan bahwa interaksi melalui

permainan dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak (NIEER, 2019). Hal ini terjadi karena permainan memberikan konteks yang kaya untuk berlatih berbicara dan mendengarkan.

Salah satu contoh alat permainan yang dikembangkan adalah “Papan Cerita” yang terbuat dari kardus bekas. Anak-anak diminta untuk menceritakan cerita menggunakan gambar yang ada di papan tersebut. Kegiatan ini memungkinkan mereka untuk berlatih merangkai kalimat dan mengembangkan imajinasi. Menariknya, saat sesi evaluasi, 75% guru melaporkan bahwa anak-anak tampak lebih percaya diri dalam berbicara di depan teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa alat permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai mediator perkembangan sosial.

Di sisi lain, keterlibatan orang tua dalam proses ini terbukti meningkatkan dukungan dan motivasi anak. Dalam wawancara, banyak orang tua yang merasa lebih dekat dengan anak mereka dan memahami pentingnya peran mereka dalam mendukung pendidikan anak. Menurut penelitian oleh Fantuzzo et al. (2004), keterlibatan orang tua berhubungan dengan hasil akademis yang lebih baik di berbagai bidang, termasuk bahasa.

Namun, tantangan dalam implementasi ini juga ada, termasuk keterbatasan waktu dalam melakukan pelatihan kepada guru dan orang tua. Beberapa guru mengemukakan kebutuhan untuk lebih banyak pelatihan agar dapat mendukung adanya variasi permainan yang dapat dilakukan. Mengatasi tantangan ini sangat penting untuk memastikan keberlanjutan program dan mendukung pengembangan bahasa anak ke depannya, sehingga menuntut kerjasama yang erat antara sekolah, orang tua, dan masyarakat.

Dengan dilaksanakannya pengembangan alat permainan edukatif berbasis barang bekas, sejumlah hasil yang signifikan diharapkan dapat dicapai. Pengamatan awal menunjukkan adanya peningkatan partisipasi anak selama sesi pembelajaran ketika menggunakan alat permainan yang dikembangkan. Menurut hasil observasi, anak-anak menjadi lebih aktif dalam berinteraksi satu sama lain, dan banyak di antaranya yang menunjukkan keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif dan bahasa anak.

Alat permainan yang dikembangkan juga mencakup berbagai bentuk media, seperti alat musik dari barang bekas, puzzle bahasa, dan permainan peran. Penelitian oleh Rojas dan Rojas (2018) mendapati bahwa kegiatan bermain terstruktur dapat membantu anak dalam membangun kosakata dan kemampuan gramatikal mereka. Dengan menggunakan alat-alat ini, anak-anak di TK Andanan Jejama Cimanuk dapat belajar mengenal dan menggunakan kata-kata baru dalam konteks yang menyenangkan.

Sebagai contoh, ketika anak-anak menggunakan alat musik dari barang bekas, *Volume 1, Nomor 5 2025*

mereka diharapkan tidak hanya belajar tentang ritme dan melodi, tetapi juga mengenal istilah-istilah terkait musik. Keterlibatan dalam aktivitas tersebut mendorong mereka untuk bereksplorasi dengan bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Hal ini dapat dilihat dari hasil catatan guru yang mencatat bahwa banyak anak yang mulai tertarik pada kegiatan bercerita dan menggambar setelah terlibat dalam permainan musik.

Selain itu, alat permainan yang berbasis pada permainan peran memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar berkomunikasi dan bernegosiasi. Dalam permainan ini, anak-anak berlatih menggunakan bahasa dalam berbagai situasi sosial. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa kemampuan bercakap-cakap dan mendengarkan anak-anak mengalami perkembangan yang positif. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bialystok (2001), yang menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bahasa dan kognitif.

Namun, terdapat juga tantangan yang muncul selama pelaksanaan. Beberapa anak masih menunjukkan rasa ragu dalam berinteraksi. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memberikan dorongan dan dukungan lebih bagi anak-anak tersebut. Dari pengalaman di lapangan, peneliti menyarankan agar pendidik lebih aktif dalam membimbing dan memberi pujian kepada anak saat berani mencoba berbicara. Dengan cara ini, diharapkan setiap anak akan merasa lebih percaya diri dalam mengembangkan kemampuan bahasanya.

KESIMPULAN

Pengembangan alat permainan edukatif berbasis barang bekas di TK Andanan Jejama Cimanuk memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Dengan melibatkan orang tua dan masyarakat dalam proses pembuatan dan penggunaan alat permainan, anak-anak tidak hanya belajar secara aktif tetapi juga memahami pentingnya keberlanjutan lingkungan. Pembelajaran berbasis pengalaman ini ternyata mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan keterampilan bahasa anak.

Keberhasilan pengembangan alat permainan edukatif ini tidak lepas dari kolaborasi antara guru, orang tua, dan komunitas. Melalui kerjasama yang erat, semua pihak dapat berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan pengembangan alat permainan edukatif ini dapat menjadi model bagi lembaga pendidikan lain, guna menciptakan pendidikan yang lebih berkualitas dan menyenangkan. Keberhasilan alat permainan ini menunjukkan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran bahasa, di mana anak-anak diberikan ruang untuk berbicara dan berkolaborasi. Peningkatan kosakata dan kemampuan berbicara anak merupakan indikator bahwa metode ini dapat diimplementasikan lebih luas dalam pendidikan anak usia dini. Dengan adanya dukungan dari guru dan orang tua, diharapkan kegiatan ini dapat berlanjut dan berkembang lebih jauh di masa mendatang.

Dari data yang diperoleh, terlihat jelas bahwa alat permainan yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan anak serta kemampuan berbicaranya. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pendidikan anak usia dini. Melalui pemanfaatan barang bekas, anak-anak tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga menyadari nilai-nilai lingkungan sekitar.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif bukan hanya sekadar kegiatan, tetapi merupakan investasi jangka panjang bagi masa depan anak-anak. Sebagaimana dinyatakan oleh Burchinal et al. (2011), investasi dalam pendidikan anak usia dini memiliki dampak positif yang tinggi baik untuk individu maupun masyarakat secara keseluruhan.

Sebagai langkah lanjutan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan anak usia dini. Dengan menggunakan barang bekas, tidak hanya dapat mengurangi sampah, tetapi juga memberikan manfaat edukatif yang besar bagi anak. Peningkatan kemampuan berbahasa anak diharapkan dapat mendukung mereka dalam proses belajar selanjutnya.

REFERENSI

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Agustianti, Rifka, Lissiana Nussifera, L. Angelianawati, Igit Meliana, Effi Alfiani Sidik, Qomarotun Nurlaila, Nicholas Simarmata, Irfan Sophan Himawan, Elvis Pawan, and Faisal Ikham. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. TOHAR MEDIA.
- Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). *Play and Development*. New York: Longman.
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2021).
- Bialystok, E. (2001). *Bilingualism in Development: Language, Literacy, and Cognition*. Cambridge University Press.
- Burchinal, M., Janus, M., & Leach, K. (2011). Quality of Early Childhood Programs and Child Outcomes: A Meta-Analysis. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 32(6), 401-411.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Chiat, S. (2022). Language Development in Children: Stages and Milestones. *Journal of Child Psychology*, 45(3), 120-135.
- Fantuzzo, J. W., McWayne, C. M., & Perry, M. A. (2004). The impact of parental involvement on children's education: The role of parent-teacher relationships. *Educational Psychology*, 24(2), 123-139.
- Fisher, K. (2019). *Play and Learning: Evidence and Implications*.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks*. International Publishers.
- Ismail, R., Ahmad, S. Z. S., & Saad, N. (2019). The Impact of Creating Educational Toys from Recycled Materials on Language Development of Early Childhood Children. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 120-132.

- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020).
Ebrahim, U., & Shaikh, A. (2019). The Role of Play in Early Childhood Education.
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2022). Pedoman Pendidikan Anak Usia Dini.bd268
KLHK. (2021). Laporan Kinerja Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.
NIEER. (2019). The State of Preschool 2019: State Preschool Yearbook. National Institute for Early Education Research.
Rojas, M., & Rojas, A. (2018). The Role of Structured Play in Language Development in Children: A Review of Literature. *Developmental Review*, 51, 5-14.
Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (2000). From Neurons to Neighborhoods: The Science of Early Childhood Development. National Academy Press.
Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.