

**Desain Dan Implementasi Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas  
Untuk Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di PAUD  
Darul Ulum Sungai Bilida Tahun Ajaran 2025/2026**

**Iningsih<sup>1</sup>, Juhainah<sup>2</sup>, Ami Latifah<sup>3</sup>**

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

Email: Ningsihiningsih906@gmail.com<sup>1</sup>

---

**Keywords:**

*Educational Games, Used  
Goods, Language  
Development*

**Kata kunci:**

Permainan Edukatif,  
Barang Bekas,  
Pengembangan Bahasa

---

**Abstract**

*This study aims to describe the design and implementation process of educational game tools (APE) from used goods to support the language development of early childhood at PAUD Darul Ulum Sungai Bilida in the 2025/2026 academic year. The use of used goods as APE materials was chosen because in addition to being environmentally friendly and economical, it is also able to provide creative and innovative learning experiences for children. The types of used goods used include cardboard, plastic bottles, scraps of cloth, and bottle caps which are then designed into game media such as word cards, tin telephones, syllable boards, and simple hand puppets. This study uses a qualitative approach with observation, interview, and documentation techniques to explore the media design process, implementation in learning activities, and its impact on children's language development. The results of the study showed that APE made from recycled materials can improve children's language skills, especially in aspects of insight, listening skills, speaking courage, and the ability to construct simple sentences. Teachers play an active role in providing stimulation, guiding the use of media, and creating a pleasant learning atmosphere. In addition, children appear more enthusiastic and actively involved in learning activities because the media used are attractive, colorful, and close to everyday life. Thus, the design and implementation of APE from recycled materials has proven effective as an alternative learning medium that supports the language development of early childhood.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan dan implementasi alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini di PAUD Darul Ulum Sungai Bilida tahun ajaran 2025/2026. Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan APE dipilih karena selain ramah lingkungan dan ekonomis, juga mampu memberikan pengalaman belajar yang kreatif dan inovatif bagi anak. Jenis barang bekas yang digunakan antara lain kardus, botol plastik, potongan kain, dan tutup botol yang kemudian didesain menjadi media permainan seperti kartu kata, telepon kaleng, papan suku kata, dan boneka tangan sederhana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengeksplorasi proses perancangan

media, implementasi dalam kegiatan pembelajaran, dan dampaknya terhadap perkembangan bahasa anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa APE berbahan barang bekas mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, terutama dalam aspek wawasan, kemampuan menyimak, keberanian berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat sederhana. Guru berperan aktif dalam memberikan stimulasi, membimbing penggunaan media, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, anak terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan menarik, berwarna, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, desain dan implementasi APE dari barang bekas terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa anak usia dini.

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

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, maupun nilai moral. (Rahmi, Dersa, and Hasballah 2022) Pada usia 0–6 tahun, anak berada pada masa keemasan (golden age) di mana seluruh potensi dasar berkembang dengan sangat cepat. Oleh karena itu, stimulasi melalui kegiatan pembelajaran harus dirancang dengan tepat agar setiap aspek perkembangan dapat tumbuh secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting adalah kemampuan bahasa. (Oktaviani and Setiyono 2022) Kemampuan berbahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai dasar bagi anak untuk berpikir, memahami konsep, dan berinteraksi dengan lingkungan. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kualitas stimulasi yang diberikan, baik melalui kegiatan bermain, interaksi dengan guru, maupun penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif (APE) memegang peranan penting sebagai sarana untuk menstimulasi kemampuan anak. (Ambarwati 2024) APE membantu anak belajar melalui pengalaman langsung, observasi, interaksi, dan eksplorasi. Sayangnya, masih banyak lembaga PAUD yang memiliki kendala dalam pengadaan APE karena faktor ekonomi dan ketersediaan fasilitas.

Kondisi ini menuntut kreativitas guru untuk menciptakan media pembelajaran alternatif yang murah, mudah didapat, dan tetap memiliki nilai edukatif yang tinggi. Salah satu solusi yang efektif dan inovatif adalah memanfaatkan barang bekas sebagai bahan dasar dalam pembuatan alat permainan edukatif. (Aliyatuz Zulfa et al. 2024) Barang bekas seperti botol plastik, kardus, tutup botol, kertas koran, kain perca, dan kaleng dapat diolah menjadi berbagai bentuk APE yang menarik, aman, dan

fungsional. Selain memberikan manfaat edukatif bagi anak, penggunaan barang bekas juga mendukung upaya menjaga lingkungan dengan mengurangi sampah yang sulit terurai. (Ikhlas 2025) Dengan kreativitas guru, barang bekas dapat didesain menjadi media permainan seperti kartu kata dari kardus, telepon kaleng dari bekas kemasan, boneka tangan dari kain perca, papan huruf dari tutup botol, serta berbagai permainan fonetik yang dapat menstimulasi kemampuan bahasa anak. Media tersebut tidak hanya memfasilitasi proses pembelajaran, tetapi juga menarik perhatian anak, meningkatkan antusiasme, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. (Negara and Fauziah 2022)

PAUD Darul Ulum Sungai Bilida sebagai salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di Lampung Selatan juga menghadapi tantangan dalam penyediaan APE yang memadai. Kondisi sarana yang terbatas menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, guru di PAUD Darul Ulum mulai mengembangkan berbagai APE dengan memanfaatkan barang bekas sebagai inovasi. APE yang diciptakan kemudian diimplementasikan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, terutama pada pengembangan bahasa anak usia dini. Pengembangan bahasa anak usia dini meliputi beberapa aspek, antara lain kemampuan menyimak, berbicara, memperkaya pemahaman, memahami instruksi sederhana, serta kemampuan mengekspresikan ide atau perasaan melalui bahasa lisan. (Baharun et al. 2020) Barang bekas berbahan APE yang dirancang dengan baik dapat memberikan stimulasi yang tepat, misalnya melalui permainan tebak suara, menyusun kata, dialog menggunakan boneka tangan, atau permainan membaca gambar. Dengan media yang menarik, anak menjadi lebih fokus dan terdorong untuk berbicara, berinteraksi, serta mengolah kata. Proses ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak. (490-File Utama Naskah-1480-1-10-20220728 n.d.)

Selain itu, penggunaan APE dari barang bekas juga memberikan manfaat pedagogis bagi guru. Guru dapat lebih bebas menyesuaikan desain media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak, serta tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang dibuat dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kelas, sehingga pembelajaran lebih fleksibel, kreatif, dan variatif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD yang bersifat kontekstual, menyenangkan, dan berbasis eksplorasi. Implementasi APE dari barang bekas juga memberikan dampak sosial bagi anak, seperti menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini. (Masturoh, Mufarochah, and Yuliani 2024) Melalui cerita dan kegiatan bermain, guru dapat menanamkan nilai bahwa barang bekas dapat dimanfaatkan kembali menjadi sesuatu yang bermanfaat. Hal ini merupakan langkah awal untuk mengembangkan perilaku hidup bersih dan berkelanjutan. Meskipun demikian, proses desain dan implementasi APE dari barang bekas memerlukan perencanaan yang matang. (Nasirun et al. 2021)

Guru harus memastikan bahwa bahan yang digunakan aman, tidak berbahaya, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, media implementasi harus diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran bahasa benar-benar tercapai.(Kartina and Harjani 2022)

Berdasarkan fenomena tersebut, penting untuk mengkaji bagaimana desain dan implementasi alat permainan edukatif dari barang bekas yang dilakukan di PAUD Darul Ulum Sungai Bilida Tahun Ajaran 2025/2026 dalam rangka mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai kreativitas guru, proses pembuatan APE, implementasi strategi, serta dampak media pembelajaran terhadap kemampuan bahasa anak.(Auliyatun Najah et al. 2023) Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi lembaga PAUD lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis barang bekas sebagai alternatif inovasi pendidikan.

## KERANGKA TEORITIK

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media atau alat bantu belajar yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak melalui aktivitas bermain. Menurut teori pembelajaran anak usia dini, bermain adalah sarana utama bagi anak untuk belajar, bereksplorasi, dan memahami dunia sekitar. APE memiliki fungsi penting dalam merangsang aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas, serta motorik anak. Dalam konteks PAUD, APE harus memenuhi prinsip edukatif, aman, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. APE tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat stimulasi yang mempermudah anak memahami konsep dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Barang bekas merupakan bahan yang dapat didaur ulang atau dimanfaatkan kembali menjadi APE kreatif yang memiliki nilai edukatif. Pemanfaatan barang bekas sejalan dengan konsep pembelajaran ramah lingkungan dan kreativitas berbasis guru. Menurut teori konstruktivisme, anak belajar melalui pengalaman nyata dan interaksi langsung dengan lingkungan.(Indrawati et al. 2025)

APE dari barang bekas memungkinkan anak menyentuh, melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan objek nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Barang bekas seperti kardus, botol plastik, kaleng, tutup botol, dan kain perca dapat didesain menjadi permainan fonetik, kartu kata, boneka tangan, papan huruf, dan telepon kaleng. Barang bekas berbahan APE tidak hanya menekan biaya, tetapi juga mendukung kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Bahasa menjadi sarana anak untuk memahami dunia, mengekspresikan pikiran dan perasaan, serta menjalin interaksi sosial.(Masyarakat 2025) Menurut teori Piaget, perkembangan bahasa sangat berkaitan

dengan perkembangan kognitif, di mana anak belajar melalui pengalaman konkret. Teori Vygotsky juga menekankan bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan dukungan dari orang dewasa dalam zone of proximal development (ZPD). Pada usia dini, anak membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, memperkaya pemahaman, serta merangkai kalimat sederhana. APE dari barang bekas memberikan pengalaman visual, auditori, dan kinestetik yang dapat mempercepat perkembangan bahasa anak.

Barang bekas berbahan APE memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Permainan seperti telepon kaleng membantu anak melatih kemampuan mendengar dan berbicara melalui percakapan sederhana. Boneka tangan memungkinkan anak bercerita, berdialog, dan mengekspresikan diri secara bebas. Papan huruf dari tutup botol dapat meningkatkan kemampuan fonetik, pengenalan huruf, serta pemahaman awal terhadap konsep membaca. Kartu kata dari kardus meningkatkan ketajaman dan kemampuan menghubungkan kata dengan objek. Dengan rangsangan yang menyenangkan dan menarik, anak terdorong untuk lebih aktif berbicara dan berinteraksi sehingga perkembangan bahasanya meningkat. Desain APE dari barang bekas harus memperhatikan tujuan pembelajaran, kebutuhan anak, keamanan bahan, dan kesesuaian dengan tema. Dalam implementasinya, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak, memberi contoh, dan membimbing penggunaan media. (Rohaeti, Ratna, and Fitri 2025)

Implementasi APE harus dilakukan melalui kegiatan bermain yang terstruktur, misalnya bermain peran, bermain fonetik, permainan tebak suara, atau membaca gambar. Guru perlu memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan mampu memberikan peluang bagi anak untuk berkomunikasi, bertanya, memecahkan masalah, dan mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, APE dari barang bekas tidak hanya menjadi media pendukung, tetapi juga alat utama dalam pembelajaran bahasa. Dalam konteks PAUD Darul Ulum Sungai Bilida, penggunaan APE dari barang bekas menjadi strategi efektif mengingat keterbatasan sarana dan kebutuhan akan media pembelajaran yang kreatif. Dengan adanya desain dan implementasi APE yang tepat, guru dapat memberikan stimulasi bahasa yang optimal, meningkatkan keterlibatan anak, serta menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses desain dan implementasi alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas serta pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di PAUD Darul Ulum Sungai Bilida Tahun Ajaran 2025/2026. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami fenomena

secara alamiah dan menggali informasi secara komprehensif melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian.(Abdussamad and Sik 2021) Subjek penelitian terdiri dari guru kelas, peserta didik kelompok bermain dan kelompok A, serta kepala PAUD Darul Ulum Sungai Bilida. Lokasi penelitian bertempat di lembaga tersebut yang berada di Kecamatan Katibung, Lampung Selatan. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa PAUD ini telah menerapkan penggunaan APE dari barang bekas sebagai media pembelajaran bahasa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Observasi, digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembuatan APE, pelaksanaan pembelajaran, interaksi anak dengan media, serta perkembangan kemampuan bahasa mereka. Wawancara mendalam, dilakukan kepada guru, kepala sekolah, dan beberapa orang tua untuk memperoleh informasi tentang desain APE, implementasi strategi, dan perubahan perilaku berbahasa anak. Dokumentasi, meliputi foto kegiatan, catatan perkembangan anak, RPPH, dan contoh media APE yang digunakan. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan: Reduksi data, yaitu proses memilah, mengarahkan, dan memfokuskan data sesuai tujuan penelitian.(Roosinda et al. 2021) Penyajian data, berupa deskripsi naratif, tabel, dan gambar untuk memudahkan penarikan makna. Penarikan kesimpulan, yaitu menyusun temuan penelitian secara sistematis berdasarkan pola dan informasi yang diperoleh selama penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik agar data yang diperoleh valid, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Hasil Penelitian mengenai Desain dan Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dari Barang Bekas untuk Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di PAUD Darul Ulum Sungai Bilida Tahun Ajaran 2025/2026 menghasilkan beberapa temuan utama yang menggambarkan proses perancangan media, pelaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap perkembangan bahasa anak. Temuan ini diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAUD Darul Ulum memiliki kreativitas yang tinggi dalam memanfaatkan barang bekas sebagai bahan dasar pembuatan alat permainan edukatif. Barang bekas yang digunakan sebagian besar adalah kardus, tutup botol plastik, botol bekas, kain perca, kertas koran, dan kaleng susu. Semua bahan ini dikumpulkan melalui kerja sama antara guru, orang tua, dan warga sekitar sekolah.

Guru merancang APE berdasarkan tema pembelajaran yang berlaku, seperti tema lingkungan, keluarga, makanan, hewan, dan profesi. Beberapa APE yang dibuat

antara lain: Boneka tangan dari kain perca, Media ini digunakan untuk kegiatan bercerita, dialog sederhana, dan permainan peran yang melatih anak mengenali wawasan baru serta menyampaikan gagasan secara verbal. Telepon kaleng dari bekas kemasan susu Digunakan sebagai alat untuk melatih kemampuan menyimak dan berbicara. Anak diminta mengirimkan pesan sederhana melalui telepon, sehingga kemampuan komunikasi dua arah berkembang. Kartu kata dan kartu gambar dari kardus bekas Media ini digunakan untuk mengenalkan kosakata, nama benda, warna, bentuk, dan aktivitas. Kartu gambar sangat efektif meningkatkan kemampuan anak menghubungkan gambar dengan kata-kata yang mereka ucapkan.

Papan huruf dari tutup botol Tutup botol diberi label huruf kemudian digunakan sebagai media permainan menyusun suku kata dan kata sederhana. Kotak fonetik dari kardus bekas Digunakan untuk kegiatan mengenali bunyi huruf melalui permainan memasukkan huruf ke kotak yang sesuai dengan gambar. Semua APE tersebut dirancang dengan memperhatikan prinsip keamanan, ukuran yang sesuai dengan anak, warna yang menarik, serta kemudahan penggunaan. Implementasi APE dilakukan pada berbagai kegiatan pembelajaran bahasa, baik dalam kegiatan terstruktur (RPPH) maupun kegiatan spontan. Guru mengintegrasikan penggunaan APE ke dalam kegiatan pembukaan, inti, maupun penutup pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru memberikan instruksi yang jelas, memperagakan cara menggunakan media, dan mendampingi anak selama kegiatan berlangsung. Misalnya, saat menggunakan boneka tangan, guru mulai memperkenalkan tokoh boneka, kemudian mengajak anak-anak terlibat dalam dialog singkat. Anak sangat antusias menirukan suara boneka, memperkenalkan diri, dan menceritakan pengalaman mereka.

Pada saat menggunakan telepon kaleng, guru membimbing anak bermain secara berpasangan. Anak diminta menyampaikan pesan sederhana, seperti “Bu guru, saya suka bermain”, “Nama saya Dina”, atau “Saya punya kucing”. Permainan ini mendorong anak untuk berbicara lebih jelas dan percaya diri. Kartu kata digunakan dalam permainan mencocokkan gambar dengan kata-kata. Guru menyebutkan nama benda, lalu anak mencari kartu yang tepat. Permainan ini membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali kata dan memperluas wawasan. Papan huruf dari tutup botol digunakan dalam kegiatan menyusun kata sederhana seperti ibu, baju, sapi, dan bola. Meski sederhana, kegiatan ini memberikan pengalaman awal membaca dan kemampuan anak dalam mengenali suku kata. Secara keseluruhan, penerapan APE berlangsung dengan baik dan didukung oleh suasana belajar yang menyenangkan. Anak terlihat aktif, termotivasi, dan terlibat langsung dalam seluruh kegiatan.

## **B. Pembahasan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan APE dari barang bekas memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Perkembangan tersebut terlihat dalam beberapa indikator penting, Peningkatan kemampuan berbicara Anak menjadi lebih berani mengungkapkan pendapat, bercerita, dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman. Boneka tangan menjadi media yang sangat efektif meningkatkan kepercayaan diri anak saat berbicara. Peningkatan kemampuan menyimak Melalui permainan telepon kaleng dan kartu gambar, anak belajar mendengarkan instruksi dengan lebih baik. Guru melaporkan bahwa anak lebih fokus dan mampu memahami pesan yang disampaikan dalam kegiatan bermain. Peningkatan kosakata Anak mengenal banyak kata baru dari kartu kata dan permainan papan huruf. Mereka dapat menyebutkan nama benda, hewan, warna, dan kegiatan yang mereka lihat di media tersebut.

Kemampuan menyusun kalimat sederhana Dalam kegiatan dialog menggunakan boneka tangan, anak mulai mampu menggabungkan beberapa kata menjadi kalimat sederhana, seperti "Ini boneka saya" atau "Saya bermain dengan teman". Keterlibatan aktif dan motivasi belajar meningkat. APE yang menarik membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka tidak cepat bosan dan ingin mencoba permainan baru. Peran Guru dalam Keberhasilan Implementasi. APE Guru berperan besar dalam keberhasilan implementasi APE. Guru tidak hanya membuat media, tetapi juga merancang strategi pembelajaran yang sesuai. Guru selalu memberikan contoh penggunaan APE, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, serta memberikan penguatan positif berupa pujian dan dorongan agar anak terus berlatih berbicara. Guru juga menjaga suasana belajar tetap kondusif, sehingga pembelajaran berlangsung alami dan menyenangkan. Keaktifan guru menjadi faktor pendukung utama dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Guru merasa bahwa penggunaan media ini sangat membantu dalam pembelajaran karena mudah diproduksi, ekonomis, dan sesuai kebutuhan kelas. Anak menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media yang unik, penuh warna, dan dapat dimainkan secara langsung. Media yang dibuat dari barang bekas bersifat ramah anak dan tidak mengintimidasi. Anak bebas memegang, mencoba, dan bermain tanpa rasa takut merusak. Hal ini memunculkan rasa percaya diri dan keberanian untuk berkomunikasi. Orang tua pun ikut mendukung dengan menyediakan barang bekas dari rumah. Keterlibatan ini meningkatkan kerja sama antara orang tua dan sekolah dalam pendidikan anak. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa desain dan implementasi alat permainan edukatif dari barang bekas di PAUD Darul Ulum Sangat efektif mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini mudah dibuat, aman, menarik, dan mampu meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, serta memperkaya wawasan anak secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Desain dan Implementasi Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas untuk Mendukung Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di PAUD Darul Ulum Sungai Bilida Tahun Ajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran memiliki

kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Desain APE yang dikembangkan oleh guru menunjukkan kreativitas yang tinggi, memanfaatkan bahan-bahan sederhana seperti kardus, botol plastik, tutup botol, kain perca, dan koran bekas menjadi alat permainan edukatif yang aman, menarik, serta sesuai dengan perkembangan anak. Desain APE tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran bahasa sehingga mampu menstimulasi kemampuan menyimak, berbicara, memperkaya kosakata, dan menyusun kalimat sederhana. Implementasi APE dari barang bekas dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, guru menentukan jenis APE, tujuan pembelajaran, serta langkah penggunaan media dalam kegiatan harian. Pada tahap pelaksanaan, guru memfasilitasi pembelajaran melalui kegiatan bermain seperti permainan fonetik, telepon kaleng, kartu kata dari kardus, boneka tangan, dan papan huruf. Kegiatan tersebut terbukti meningkatkan antusiasme anak sehingga mereka lebih aktif berbicara, bertanya, dan berinteraksi dengan teman serta guru. Ada tahap evaluasi, guru mengamati perubahan kemampuan bahasa anak melalui dokumentasi, catatan perkembangan, dan hasil observasi langsung. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan APE dari barang bekas menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan kontekstual. Anak lebih tertarik pada media yang berwarna dan bertekstur unik karena berasal dari benda yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penerapan APE dari barang bekas juga menumbuhkan nilai-nilai kepedulian lingkungan dan kreativitas pada anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa APE berbahan barang bekas merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya di PAUD Darul Ulum Sungai Bilida.

## REFERENSI

- 490-File Utama Naskah-1480-1-10-20220728. n.d.
- Abdussamad, H. Zuchri, and M. Si Sik. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aliyatz Zulfa, Nadia, Nurita Sari, Nurlaili Dina Hafni, and A. Fahmi Zakariya. 2024. "Model Permainan Edukatif Recycle Untuk Melatih Kognitif Anak Usia Dini Di KB Al-Hidayah Tuban." *Prosiding Kolokium Perkumpulan Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 01:30–45. <https://conference.piaud.org/index.php/kolokium>.
- Ambarwati, Hafisa. 2024. "Analisis Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini." *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2(2):28–45. doi:10.61104/dz.v2i2.317.
- Auliyatun Najah, Hana Shofia, Auli Nuril Arifah, and 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. doi:10.46781/al-abyadh.v6i1.711.

- Baharun, Hasan, Zamroni Zamroni, Amir Amir, and Latifatul Saleha. 2020. "Pengelolaan Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1382–95. doi:10.31004/obsesi.v5i2.763.
- Ikhlas, Nurul. 2025. "Irfani Irfani." 21:386–407.
- Indrawati, Ni Putu Vivin, Sulastya Ningsih, I. Putu Darmayasa, Laili Hanifah, and Ni Made Sri Laksmi. 2025. "Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13(2). doi:10.20961/jkc.v13i2.103959.
- Kartina, Tika, and Haryanti Jaya Harjani. 2022. "Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak Usia 4 Tahun Sampai 5 Tahun (Penelitian Kualitatif Di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi)." *Jurnal Tunas Aswaja* 1(1):48–58. doi:10.47776/tunasaswaja.v1i1.349.
- Masturoh, Umi, Siti Mufarochah, and Naning Yuliani. 2024. "Bermain Sosiodrama Pemanfaatan Ragam Botol Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Untuk Mengenalkan Pra Keaksaraan Kepada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti* 2(1):12–21. doi:10.38048/jpicb.v2i1.3206.
- Masyarakat, Jurnal Pengabdian. 2025. "MEDIA Pendahuluan Pendidikan Anak Tidak Terlepas Dari Bermain Dan Juga Berbagai Alat Permainan." 8(2):229–38.
- Nasirun, M., Anni Suprpti, 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. doi:10.31004/aulad.v4i3.150.
- Negara, Tirta dimas wahyu, and Niswatul Hanin Fauziah. 2022. "Empowerment Edukatif Guru Paud Dalam." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 03(02):254–73.
- Oktaviani, Eva, and Imawan Eko Setiyono. 2022. "PESBOOK: Permainan Edukatif Smart Book Sebagai Media Stimulasi Motorik Halus Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5(3):335–42. doi:10.31004/aulad.v5i3.387.
- Rahmi, Putri, Reka Dersa, and Jamaliah Hasballah. 2022. "Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2(1):1. doi:10.30821/eunoia.v2i1.1296.
- Rohaeti, Tating, Sofia Ratna, and Awaliyah Fitri. 2025. "Barang Bekas Dan Bahan Alam Sebagai Alat Permainan Edukatif Di Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Tema Karya Kreatifku POS PAUD Miftahul Hidayah." 2(2):0–5.
- Roosinda, Fitria Widiyani, Ninik Sri Lestari, A. A. Gde Satia Utama, Hastin Umi Anisah, Albert Lodewyk Sentosa Siahaan, Siti Hadiyanti Dini Islamiati, Kadek Ayu Astiti, Nurul Hikmah, and Muhammad Iqbal Fasa. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing.