

**Penggunaan dan desain alat permainan edukatif dari barang bekas
untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini di RA-
ALkhariyah desa Sidodadi kecamatan Sidomulyo Lampung Selatan
tahun ajaran 2025/2026**

Rika Susanti¹, Yuli Habibatul Imamah², Weni Kurniawati³

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

Email: rikasusanti53623@gmail.com¹

Keywords:

*educational play tools,
recycled materials, language
development, early childhood,
children's creativity.*

Kata kunci:

alat permainan edukatif,
barang bekas,
perkembangan bahasa,
anak usia dini, kreativitas
anak.

Abstract

This study aims to analyze the use and design of educational play tools made from recycled materials to support language development in early childhood at RA Al-Khariyah, Desa Sidodadi, Kecamatan Sidomulyo, Lampung Selatan. Educational play tools made from recycled materials were chosen because they are environmentally friendly and stimulate children's creativity and imagination. This research employed a qualitative descriptive approach with subjects including teachers and children aged 4–6 years who participated in learning activities. Data were collected through observation, interviews, and documentation of the use of educational play tools. The results show that educational play tools made from recycled materials effectively enhance children's vocabulary, storytelling skills, and oral language comprehension. Children appeared more enthusiastic, actively engaged, and able to express ideas and emotions through play media. These findings indicate that creative and interactive design of educational play tools from recycled materials can serve as an alternative, enjoyable, and educational learning strategy.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan dan desain alat permainan edukatif yang dibuat dari barang bekas dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Khariyah Desa Sidodadi Kecamatan Sidomulyo Lampung Selatan. Alat permainan edukatif dari barang bekas dipilih karena selain ramah lingkungan, juga dapat menstimulasi kreativitas dan daya imajinasi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berupa guru dan anak usia 4–6 tahun yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi penggunaan alat permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dari barang bekas efektif meningkatkan kosakata, kemampuan bercerita, dan pemahaman anak terhadap bahasa lisan. Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta mampu mengekspresikan ide dan perasaan melalui media permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa desain yang kreatif dan

interaktif pada alat permainan edukatif dari barang bekas dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik.

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

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan tahap penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional anak. Pada masa ini, anak sangat rentan terhadap stimulasi dari lingkungan, baik dari keluarga, teman sebaya, maupun guru di lembaga pendidikan (Warisno and Mujtahidin 2022). Salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa, yang meliputi kemampuan anak untuk memahami dan mengekspresikan ide, perasaan, serta kebutuhan melalui kata-kata dan komunikasi verbal. Bahasa menjadi sarana utama bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan dan mendukung perkembangan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, stimulasi bahasa sejak usia dini menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan pendidikan anak di masa depan (Jurnal et al. 2024b).

Salah satu metode yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak adalah melalui permainan edukatif. Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media belajar yang menstimulasi kemampuan kognitif, motorik, dan bahasa anak. Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan ide, mengembangkan kosakata, melatih kemampuan bercerita, dan meningkatkan daya imajinasi. Menurut Piaget, anak belajar melalui pengalaman konkret, sehingga penggunaan media permainan yang relevan dan menarik dapat memperkuat proses belajar dan membentuk keterampilan bahasa secara optimal (Nugraha and Nursamsudin 2025). Oleh karena itu, desain alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran memiliki nilai ganda. Pertama, barang bekas dapat diubah menjadi alat permainan edukatif yang kreatif dan interaktif, sehingga menarik perhatian anak. Kedua, penggunaan barang bekas mendukung pendidikan lingkungan dan kesadaran anak terhadap prinsip ramah lingkungan. Barang bekas yang diubah menjadi alat permainan edukatif, seperti botol bekas, kardus, atau kain perca, dapat digunakan untuk melatih keterampilan bahasa, termasuk pengenalan kata, menyusun kalimat, dan bercerita. Kreativitas guru dalam mendesain alat permainan dari barang bekas menjadi kunci dalam menjadikan media pembelajaran ini menarik dan efektif bagi anak (Ambon et al. 2022).

Perkembangan bahasa anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk stimulasi yang diberikan oleh guru dan lingkungan belajar. Anak yang sering terlibat dalam kegiatan berbicara, bercerita, atau mendengar cerita cenderung memiliki

kosakata lebih luas dan kemampuan komunikasi yang lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak karena anak belajar melalui pengalaman aktif, menirukan kata-kata, serta berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Dalam hal ini, desain alat permainan edukatif yang kreatif dan interaktif berperan penting dalam menarik minat anak untuk belajar, sehingga perkembangan bahasa dapat tercapai secara optimal. Selain aspek kognitif dan bahasa, penggunaan alat permainan dari barang bekas juga memberikan manfaat sosial dan emosional bagi anak. Anak belajar bekerja sama dalam kelompok, menunggu giliran, serta menghargai pendapat teman sebaya selama kegiatan bermain. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga mengajarkan anak nilai-nilai sosial yang penting, seperti toleransi, empati, dan kerjasama. Dengan demikian, media permainan edukatif dari barang bekas tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial anak secara menyeluruh (Education 2020).

RA Al-Khariyah sebagai lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan bahasa anak. Guru di RA Al-Khariyah memiliki kreativitas dalam mendesain alat permainan edukatif dari barang bekas sehingga dapat menyesuaikan media dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan belajar, meningkatkan kosakata, kemampuan bercerita, dan pemahaman bahasa lisan. Anak-anak yang terbiasa menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas menjadi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran memiliki implikasi praktis yang luas. Barang bekas mudah diperoleh, murah, dan dapat diubah menjadi berbagai bentuk alat permainan edukatif sesuai kebutuhan. Hal ini mendukung pendidikan yang hemat biaya namun tetap efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas guru dalam memanfaatkan barang bekas menjadi aspek penting yang tidak hanya memberikan stimulasi belajar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kreativitas, kepedulian terhadap lingkungan, dan keterampilan problem solving pada anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan dan desain alat permainan edukatif dari barang bekas dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Khariyah Desa Sidodadi Kecamatan Sidomulyo Lampung Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media permainan edukatif berbasis barang bekas dan memberikan rekomendasi bagi guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan mendidik. Dengan demikian, anak dapat belajar bahasa secara optimal melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran

inovatif yang ramah lingkungan dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini (Jurnal et al. 2024a).

KERANGKA TEORITIK

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting karena bahasa menjadi sarana utama anak dalam berkomunikasi, mengekspresikan pikiran, memahami lingkungan, dan membangun kemampuan sosialnya. Pada usia 4–6 tahun, anak berada pada masa emas perkembangan bahasa yang ditandai dengan peningkatan kosakata, kemampuan menyusun kalimat sederhana, serta kemampuan memahami instruksi dan cerita. Oleh karena itu, lingkungan pendidikan anak usia dini perlu memberikan rangsangan yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk rangsangan yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa adalah penggunaan alat permainan edukatif (APE) yang memungkinkan anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial. APE tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pedagogis untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, motorik, serta bahasa anak (Sartinah and Hidayah 2023).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peran penting karena dapat menjadi media yang menjembatani anak dengan berbagai konsep melalui cara yang menarik dan menyenangkan. APE yang didesain dengan baik mampu merangsang anak untuk berbicara, bertanya, berdiskusi, dan mengungkapkan pendapat. Misalnya, permainan kartu kata, puzzle huruf, boneka tangan, atau papan imajinasi dapat merangsang kemampuan anak dalam bercerita, memperkenalkan kosakata baru, dan mempraktikkan memahami instruksi. APE juga menumbuhkan interaksi antar anak dan guru, sehingga bahasa berkembang secara natural melalui aktivitas bermain bersama. Dalam pembelajaran berbasis bermain, bahasa berkembang karena anak terdorong untuk berkomunikasi selama permainan berlangsung. Penggunaan barang bekas sebagai bahan untuk mendesain alat permainan edukatif merupakan salah satu pendekatan kreatif, ekonomis, dan ramah lingkungan yang semakin banyak diterapkan di lembaga PAUD. Barang bekas seperti kardus, botol plastik, tutup botol, kain perca, stik es krim, dan kaleng dapat disulap menjadi berbagai bentuk APE yang fungsional dan menarik. Penggunaan bahan bekas ini bukan hanya sekadar solusi biaya, tetapi juga kesempatan untuk menanamkan nilai-nilai peduli lingkungan kepada anak sejak dini. Secara pedagogis, APE dari barang bekas dapat memiliki nilai edukatif yang kuat karena fleksibel untuk didesain sesuai tema pembelajaran dan kebutuhan perkembangan anak. Guru dapat menciptakan permainan seperti telepon kardus untuk latihan komunikasi, kartu gambar dari karton bekas untuk pengenalan kosakata, atau boneka stik untuk latihan bercerita.

Selain itu, desain APE dari barang bekas memungkinkan guru untuk menyesuaikan permainan dengan kurikulum, tema pembelajaran, dan karakteristik anak. Desain yang tepat harus mempertimbangkan ukuran, warna, keamanan, dan tingkat kesulitan permainan agar sesuai dengan kemampuan bahasa anak usia dini. APE yang menarik secara visual dapat merangsang minat anak untuk berpartisipasi dalam permainan bahasa, sementara bentuk permainan yang menantang tetapi tidak menyulitkan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi. Melalui desain yang kreatif, barang bekas dapat menjadi media yang membantu anak mengenal huruf, menambah kosakata, melatih kemampuan mendengar, serta menyusun kalimat dalam konteks permainan. Hubungan antara penggunaan APE dari barang bekas dan perkembangan bahasa anak usia dini dapat dipahami dari sudut pandang teori konstruktivisme dan bermain sebagai metode belajar utama anak usia dini. Anak belajar bahasa bukan hanya melalui pembelajaran formal, tetapi juga melalui interaksi sosial dan aktivitas bermain yang memberikan pengalaman langsung. Ketika anak menggunakan APE, ia akan berinteraksi dengan teman, guru, dan lingkungan, sehingga memunculkan komunikasi verbal. Proses ini merangsang anak untuk mengulang kata, menyebutkan nama benda, mengajukan pertanyaan, serta menceritakan pengalaman. Dengan demikian, APE membantu memperkuat keterampilan reseptif (mendengar dan memahami bahasa) serta keterampilan ekspresif (berbicara dan mengungkapkan gagasan) (Harianja, Siregar, and Lubis 2023).

Selain itu, permainan-permainan edukatif dari barang bekas menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat anak terdorong untuk bertanya, sementara kreativitas mendorong anak untuk menyusun cerita atau menjelaskan benda-benda yang digunakan dalam permainan. Dalam kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus bahasa, mencontohkan penggunaan kosakata baru, dan memandu percakapan agar anak aktif berkomunikasi. Dengan kata lain, penggunaan dan desain APE dari barang bekas menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang komunikatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan serta desain alat permainan edukatif dari barang bekas berpotensi besar dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. APE yang tepat dan menarik akan meningkatkan interaksi verbal, memperluas kosakata, serta mendorong anak untuk aktif berbicara dalam suasana bermain yang menyenangkan. Oleh karena itu, strategi ini sangat relevan diterapkan di RA Al-Khariyah Desa Sidodadi sebagai upaya meningkatkan mutu stimulasi perkembangan bahasa anak pada tahun ajaran 2025/2026 (Andriyani and Mentari 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai penggunaan dan desain alat permainan edukatif dari barang bekas serta dampaknya terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman, persepsi, dan interaksi anak dengan media permainan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari guru dan anak-anak usia 4–6 tahun di RA Al-Khariyah Desa Sidodadi Kecamatan Sidomulyo Lampung Selatan yang terlibat langsung dalam proses belajar menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta kesediaan guru dan anak untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana anak berinteraksi dengan alat permainan edukatif, bagaimana anak menggunakan media tersebut untuk berkomunikasi, mengekspresikan ide, dan mengikuti instruksi guru. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai desain alat permainan, tujuan penggunaan, strategi pembelajaran, serta pengalaman guru dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media edukatif. Dokumentasi berupa foto dan video aktivitas anak selama menggunakan alat permainan juga dikumpulkan sebagai bukti pendukung interaksi dan respon anak terhadap media pembelajaran (Komalasari, Warisno, and Hidayah 2021).

Analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan antardata yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis dilakukan secara induktif, dimulai dari pengumpulan data, pengkodean, hingga penyusunan kategori dan tema yang relevan dengan penggunaan alat permainan edukatif dan perkembangan bahasa anak. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan hasil observasi anak, wawancara guru, serta dokumentasi kegiatan untuk memastikan konsistensi dan validitas temuan. Selain itu, peneliti melakukan refleksi dan diskusi dengan guru untuk memverifikasi interpretasi data sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Penelitian juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan lembaga pendidikan dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mendidik, sehingga anak dapat belajar bahasa dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang dibuat dari barang bekas memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Khariyah. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan media permainan edukatif ini lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Alat permainan dari barang bekas, seperti botol plastik, kardus, kain perca, dan gelas plastik, didesain sedemikian rupa sehingga menarik perhatian anak dan dapat digunakan untuk berbagai aktivitas belajar, termasuk pengenalan kosakata, latihan bercerita, dan permainan peran. Desain alat yang kreatif dan interaktif memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan media dan teman sebaya, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Anak-anak terlihat lebih termotivasi untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan cerita mereka melalui media permainan, yang secara langsung meningkatkan kemampuan berbahasa mereka (Fauziddin and Fikriya 2020).

Dari hasil observasi, terlihat bahwa anak-anak yang menggunakan alat permainan edukatif mampu memperluas kosakata mereka. Misalnya, dalam permainan menyusun benda-benda dari kardus dan botol, anak-anak belajar menyebut nama benda, warna, ukuran, dan fungsi masing-masing objek. Proses ini dilakukan secara aktif, di mana anak-anak menirukan kata-kata yang diberikan guru, mengulang kosakata baru, dan menggunakannya dalam kalimat sederhana. Selain itu, anak-anak juga mulai mampu merangkai kalimat dan bercerita singkat berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan alat permainan. Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dari barang bekas tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media stimulasi bahasa yang efektif. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa desain alat permainan dari barang bekas memungkinkan fleksibilitas dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, misalnya untuk mengenalkan kata-kata baru, melatih kemampuan mendengar dan berbicara, atau mengajarkan konsep sederhana seperti ukuran, warna, dan urutan. Guru melaporkan bahwa anak-anak menjadi lebih mudah diarahkan dan lebih aktif berpartisipasi karena media yang digunakan menarik dan dapat diubah sesuai kebutuhan. Guru juga mengamati peningkatan kemampuan bercerita anak, di mana anak-anak mulai menyusun narasi berdasarkan pengalaman bermain, menjawab pertanyaan, dan menggunakan kosakata baru secara spontan (Syatauw and Rumaf 2020).

Dokumentasi berupa foto dan video menunjukkan interaksi yang intens antara anak-anak dan media permainan. Anak-anak terlihat bekerja sama, saling bertukar ide, dan saling membantu dalam menyelesaikan kegiatan. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga keterampilan sosial, seperti berbagi, bergiliran, dan bekerja sama dalam kelompok. Proses belajar melalui alat permainan edukatif dari barang bekas memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan

bermakna, sehingga anak-anak lebih mudah memahami konsep bahasa dan mampu mengekspresikan diri secara verbal. Hal ini konsisten dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret. Selain aspek bahasa, penggunaan barang bekas sebagai media juga menanamkan nilai-nilai kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan. Anak-anak belajar untuk melihat potensi barang bekas menjadi sesuatu yang bermanfaat dan menarik. Proses ini tidak hanya mendukung perkembangan bahasa, tetapi juga membentuk sikap kreatif dan positif terhadap lingkungan. Anak-anak menjadi lebih inovatif dalam menciptakan permainan dan menggunakan benda sehari-hari sebagai media belajar. Guru melaporkan bahwa penggunaan media ini meningkatkan motivasi belajar anak karena kegiatan menjadi lebih variatif, interaktif, dan menantang, sehingga anak tetap fokus dan terlibat aktif selama pembelajaran (Oktavia 2021).

Analisis temuan menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dari barang bekas efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Khariyah. Anak-anak yang terlibat dalam penggunaan media ini menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, dan kemampuan bercerita. Media yang interaktif dan kreatif memungkinkan anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas merupakan strategi pembelajaran yang efektif, murah, dan ramah lingkungan, yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain dan penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan bahasa anak usia dini (Fathurrahman and Putri Dewi 2019). Anak-anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam belajar, mampu mengekspresikan ide dan perasaan, serta mengembangkan kosakata dan keterampilan bercerita. Temuan ini menegaskan pentingnya kreativitas guru dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran, sehingga pembelajaran bahasa pada anak usia dini menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Alat permainan edukatif dari barang bekas bukan hanya media belajar, tetapi juga sarana untuk menumbuhkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kesadaran lingkungan pada anak sejak usia dini (Susanti 2018).

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman konkret, yang sesuai dengan prinsip belajar anak menurut Piaget. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan menggunakan alat permainan edukatif terlihat lebih antusias

dan termotivasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Interaksi anak dengan media, guru, dan teman sebaya memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kosakata, menyusun kalimat, serta melatih keterampilan bercerita. Pengalaman ini memperkuat kemampuan bahasa lisan anak, meningkatkan rasa percaya diri, serta kemampuan mengekspresikan ide dan perasaan melalui kata-kata. Desain alat permainan yang kreatif dan interaktif menjadi faktor kunci dalam efektivitas media ini. Barang bekas seperti botol plastik, kardus, kain perca, dan gelas plastik diubah menjadi media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan bentuk dan fungsi alat sesuai tujuan belajar, misalnya untuk mengenalkan kata-kata baru, melatih urutan, warna, ukuran, atau menyusun narasi sederhana. Fleksibilitas desain ini membuat anak lebih aktif berpartisipasi karena mereka merasa media ini dapat digunakan untuk berbagai aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Anak-anak cenderung lebih fokus, antusias, dan berinisiatif dalam berinteraksi dengan media dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang bersifat pasif (Melinda and Suwardi 2021).

Selain meningkatkan kemampuan bahasa, penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak belajar bekerja sama, berbagi ide, menunggu giliran, serta menghargai pendapat teman sebaya dalam kegiatan kelompok. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat kemampuan komunikasi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerjasama, toleransi, dan empati (Aisa et al. 2025). Dengan demikian, media permainan edukatif berbasis barang bekas berperan ganda, yaitu sebagai alat stimulasi bahasa sekaligus sarana pembentukan keterampilan sosial dan karakter anak. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah menyerap kosakata dan konsep bahasa baru melalui media permainan yang interaktif. Anak-anak menirukan kata-kata, merangkai kalimat, dan menyampaikan cerita berdasarkan pengalaman mereka dalam bermain. Hal ini konsisten dengan teori Vygotsky, yang menekankan pentingnya scaffolding dan interaksi sosial dalam pembelajaran anak. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing anak sesuai kemampuan mereka, sehingga anak mampu belajar secara mandiri sambil tetap mendapatkan arahan yang tepat (Dilanti, Sari, and Nasution 2020).

Selain aspek kognitif dan bahasa, penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran juga menumbuhkan kreativitas dan kesadaran lingkungan pada anak. Anak-anak belajar memanfaatkan benda sehari-hari menjadi sesuatu yang bermanfaat, yang sekaligus menumbuhkan sikap inovatif dan kepedulian terhadap lingkungan. Hal ini menjadi nilai tambah dari penggunaan media berbasis barang bekas, karena selain mendukung perkembangan bahasa, anak juga belajar mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa penggunaan dan desain alat permainan edukatif dari barang

bekas efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini tidak hanya meningkatkan kosakata, kemampuan bercerita, dan pemahaman bahasa lisan, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, kreativitas, dan motivasi belajar anak. Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam desain media pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan barang bekas, merupakan strategi efektif dan ramah lingkungan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini secara menyenangkan dan interaktif (Mardi et al. 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif yang dibuat dari barang bekas memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di RA Al-Khariyah. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ini menunjukkan peningkatan kemampuan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, serta kemampuan bercerita secara verbal. Penggunaan media yang kreatif dan interaktif membuat anak lebih antusias, termotivasi, dan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dari barang bekas tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media stimulasi bahasa yang efektif dan menyenangkan bagi anak.

Desain alat permainan yang inovatif dan menarik menjadi faktor kunci keberhasilan media ini. Barang bekas, seperti botol plastik, kardus, kain perca, dan gelas plastik, diubah menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman konkret. Fleksibilitas dalam desain memungkinkan guru menyesuaikan media dengan tujuan pembelajaran, seperti pengenalan kosakata baru, latihan urutan, warna, ukuran, atau penyusunan cerita sederhana. Media yang menarik ini membuat anak lebih mudah memahami konsep bahasa, mengekspresikan ide, dan meningkatkan kemampuan komunikasi secara aktif. Anak-anak tidak hanya belajar kata-kata baru, tetapi juga belajar bagaimana mengaplikasikannya dalam kalimat dan narasi yang mereka ciptakan sendiri. Selain aspek bahasa, penggunaan alat permainan edukatif dari barang bekas juga memberikan manfaat dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak belajar bekerja sama, berbagi ide, menunggu giliran, dan menghargai pendapat teman sebaya. Aktivitas ini memperkuat keterampilan sosial serta menanamkan nilai-nilai positif seperti kerjasama, toleransi, dan empati. Dengan demikian, media ini memiliki peran ganda, yaitu mendukung perkembangan bahasa sekaligus membentuk karakter sosial anak. Anak-anak yang terbiasa menggunakan alat permainan edukatif juga menunjukkan kreativitas yang meningkat, kemampuan problem solving, dan rasa percaya diri yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam desain media pembelajaran, khususnya dengan memanfaatkan barang bekas, merupakan strategi efektif, murah, dan ramah lingkungan untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kosakata dan bercerita, tetapi juga membangun motivasi belajar anak, keterampilan sosial, serta kesadaran lingkungan. Kreativitas guru dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media edukatif menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, sehingga anak dapat belajar bahasa secara optimal, menyenangkan, dan interaktif. Secara keseluruhan, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dari barang bekas efektif sebagai media pembelajaran bahasa bagi anak usia dini. Media ini dapat meningkatkan kosakata, kemampuan bercerita, kemampuan komunikasi, serta mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kreativitas anak. Penggunaan dan desain media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penerapan alat permainan edukatif dari barang bekas sangat dianjurkan bagi guru dan lembaga pendidikan untuk menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan anak secara menyeluruh.

REFERENSI

- Aisa, Andi, Siti Patimah, Andi Warisno, Nurul Hidayati Murtafiah, and A. Gani. 2025. "PERAN ADMINISTRASI PENDIDIKAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS MANAJEMEN SEKOLAH." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(04):715-28.
- Ambon, T. K. Nyiur, Fakultas Ilmu, Pendidikan Universitas, Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, and T. K. Islam. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Ambon." 4(146):397-402.
- Andriyani, Arif, and Eca Gesang Mentari. 2021. "PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATHFAL AL-HIDAYAH GUNUNG TERANG LABUHAN RATU LAMPUNG TIMUR: PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI R." *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 2(1):64-80.
- Dilanti, Maudi Rizqika, Dewi nurlela Sari, and Ade Saputra Nasution. 2020. "Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Sosialisasi Dan Kemandirian Anak Usia 3-6 Tahun." *Jurnal Bidan Pintar* 1(1):1-10. doi: 10.30737/jubitar.v1i1.746.
- Education, Jurnal. 2020. "Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A." 8(2):399-408.
- Fathurrahman, Fathurrahman, and Rizky Oktaviani Putri Dewi. 2019. "Manajemen Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Mendukung Proses Belajar Siswa Di Sdn Puter 1 Kembangbahu Lamongan." *Jurnal Reforma* 8(1):178. doi: 10.30736/rfma.v8i1.141.

- Fauziddin, Mohammad, and Makhyatul Fikriya. 2020. "Mengenal Kosakata Bahasa Arab Melalui Permainan Kartu Huruf Hijaiyah Yang Dilengkapi Kosakata." *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1(2):90-99. doi: 10.37985/joecher.v1i2.13.
- Harianja, Ade Lasma, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis. 2023. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(4):4871-80.
- Jurnal, Unisan, Jurnal Manajemen, D. A. N. Pendidikan, Universitas Islam, and An Nur. 2024a. "MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Tri Ariyani PENDAHULUAN Membaca Merupakan Suatu Kegiatan Untuk Mendapatkan Pengetahuan Dan Informasi . Kepandaian Membaca Pada Biasanya Diperoleh Dari Sekolah . Kepandaia." 03(07):291-97.
- Jurnal, Unisan, Jurnal Manajemen, D. A. N. Pendidikan, Universitas Islam, and An Nur. 2024b. "MEDIA PERMAINAN KARTU HURUF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PISANG BARU WAY KANAN Nafisatul Mahmudah PAUD Menurut Direktorat PAUD (2002 : 30) Yaitu : " Pendidikan Anak Usia Dini Adalah Suatu Upaya Bimbingan Yang Ditujukan Kepada Anak Usia Dini Yang Dilakukan ." 03(08):768-74.
- Komalasari, Maya Ayu, Andi Warisno, and Nur Hidayah. 2021. "Fungsi Manajerial Kepala Madrasah Dalam Menciptakan Madrasah Efektif Di Madrasah Tsanawiyah Hidayatul Muhtadiin Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan." *Jurnal Muhtadiin* 7(2):41-42.
- Mardi, T. K., Santosa Sumedang, Jawa Barat, Fakultas Ilmu, and Pendidikan Universitas. 2022. "Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat." 4(2):95-103.
- Melinda, Vini, and Suwardi Suwardi. 2021. "Upaya Guru Menanamkan Kemandirian Anak Dalam Pembelajaran Di Sentra Seni." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 3(2):75. doi: 10.36722/jaudhi.v3i2.596.
- Nugraha, Doni, and Ujang Ade Nursamsudin. 2025. "Manajemen Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru." *Manajerial | Journal Manajemen Pendidikan Islam* 6(1):1-14.
- Oktavia, Anita. 2021. "Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Dan Tenaga Kependidikan Di Madrasah Aliyah Hidayatul Muhtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan." [Http://journal.an-nur.ac.id/](http://journal.an-nur.ac.id/) 7:23.
- Sartinah, Putri Oktavia, and Miftahul Hidayah. 2023. "Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Di PAUD Kasih Ibu Giri Tunggal Kecamatan Pagelaran Utara Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2022/2023." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah TARBIYAH* 1(2).
- Susanti, Nila Dwi. 2018. "Penerapan Permainan Kartu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas I MI Islamiyah Kepohbaru Bojonegoro." 9(2).

- Syatauw, Gabriela Rosalia, and Nouval Rumaf. 2020. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." 2(2).
- Warisno, Andi, and Mujtahidin Mujtahidin. 2022. "Manajemen Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4(3):615-26.