

**Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas
Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini**

Yenda Puspita¹, Muthmainah², Joni³, Amin Yusi Nur Sa'ida⁴

Info Artikel	Abstract				
Keywords: Educational Games; Used Goods; Early Childhood; Language Development;	This study aims to develop educational play equipment (APE) made from recycled materials as a learning medium that can support the language development of early childhood at Pembina 2 Pekanbaru State Kindergarten. The research method used is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall development model. The resulting product is a learning medium made from recycled materials designed to stimulate children's language skills. The results of the study indicate that this learning medium is considered feasible and practical for use by experts, teachers, and students. These findings confirm that the recycled material-based media developed is effective in supporting the improvement of early childhood language skills while instilling the values of creativity and environmental awareness.				
Kata kunci: Alat Permainan Edukatif; Barang Bekas; Anak Usia Dini; Perkembangan Bahasa;	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak usia dini di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dari barang bekas yang dirancang untuk merangsang kemampuan berbahasa anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai layak dan praktis digunakan oleh ahli, guru, maupun peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa media berbasis barang bekas yang dikembangkan efektif mendukung peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini sekaligus menanamkan nilai kreativitas dan kepedulian lingkungan.				
Artikel Histori: <table><tr><td>Disubmit: 18 Juli 2025</td><td>Direvisi: 05 September 2025</td><td>Diterima: 06 September 2025</td><td>Dipublish: 10 September 2025</td></tr></table>		Disubmit: 18 Juli 2025	Direvisi: 05 September 2025	Diterima: 06 September 2025	Dipublish: 10 September 2025
Disubmit: 18 Juli 2025	Direvisi: 05 September 2025	Diterima: 06 September 2025	Dipublish: 10 September 2025		
Cara Mensitasi Artikel: Puspita, Y., Muthmainah, M., Joni, J., & Nur Sa'ida, A. Y. (2025). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal Ar-Raihanah, 5 (2), 317-326, https://doi.org/10.53398/arraihanah.v5i2.723					

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang, Indonesia
Email: yenda.puspita@universitaspahlawan.ac.id

² Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
Email: muthmainah@uny.ac.id

³ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang, Indonesia
Email: joni@universitaspahlawan.ac.id

⁴ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang, Indonesia
Email: ayn.saida@gmail.com

Korespondensi Penulis: Yenda Puspita, yenda.puspita@universitaspahlawan.ac.id
DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v5i2.723>

PENDAHULUAN

Anak usia dini masih menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan mengungkapkan ide secara lisan di berbagai lembaga Pendidikan (Pratiwi, 2017). Kegiatan pembelajaran di kelas cenderung terpusat pada guru sehingga interaksi verbal anak terbatas dan kemampuan bahasa tidak berkembang secara optimal (Susanto, 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa rangsangan terhadap keterampilan berbahasa masih belum maksimal dan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif (Fauzi, 2018).

Peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini perlu dilakukan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan (Arifudin et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran yang merangsang aspek verbal sangat penting agar anak dapat lebih aktif berbicara, memahami kosakata, dan menyusun kalimat sederhana. Penelitian ini menjadi penting untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21 dalam mengembangkan kemampuan komunikasi sejak usia dini, sejalan dengan kebutuhan literasi dasar dalam kerangka Merdeka Belajar (Puspita et al., 2022 ; Wahyuni et al., 2025).

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini, khususnya pada kelompok B, masih mengalami hambatan dalam aspek perkembangan bahasa. Anak-anak terlihat pasif ketika diminta bercerita atau mengungkapkan ide secara lisan. Dalam kegiatan diskusi kelompok kecil, hanya beberapa anak yang berani berbicara, sementara lainnya cenderung diam, mengganggu, atau memberikan respons sangat singkat. Penguasaan kosakata anak tergolong terbatas. Anak cenderung menggunakan kata-kata yang sama dalam menjawab berbagai pertanyaan, bahkan untuk konteks yang berbeda. Sebagian besar anak belum mampu menyusun kalimat sederhana secara runtut. Contoh yang teramati, ketika ditanya tentang kegiatan sehari-hari, beberapa anak menjawab dengan kalimat satu kata seperti "makan", "main", atau "tidur", tanpa mampu merangkai informasi menjadi kalimat utuh seperti "Saya makan bersama ibu di rumah".

Kemampuan bahasa anak usia dini berkaitan erat dengan rangsangan dari lingkungan belajar, termasuk alat permainan yang digunakan (Rofi'i & Susilo, 2022). Anak-anak lebih mudah belajar bahasa ketika berinteraksi dengan objek konkret yang mereka sentuh, lihat, dan mainkan (Veronica & Gupita, 2020). Stimulasi melalui alat permainan edukatif telah terbukti meningkatkan aspek bahasa reseptif dan ekspresif pada anak-anak prasekolah (Susanti, 2019 ;Primastuty & Asmawulan, 2024).

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak, dunianya adalah dunia bermain (Ester & Giamulia, 2021). Menurut Susanti, (2019) anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Bermain merupakan sarana untuk anak belajar mengenal lingkungannya dan merupakan kebutuhan yang paling penting dan mendasar bagi anak usia dini (Vickerius & Sandberg, 2016). Melalui kegiatan bermain, aspek-aspek perkembangannya akan terpenuhi. Bermain memiliki nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan sosial anak (Version, 2010). Bermain juga dapat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan (Hayati & Putro, 2021). Dalam kegiatan bermain dibutuhkan alat untuk bermain. Menurut Mulyati, (2019) menyatakan bahwa keberhasilan seorang pendidik dilihat dari kemampuannya mengelola alat permainan untuk mengembangkan aspek yang dimiliki setiap anak. Alat permainan yang dimaksud adalah yang mengacu kepada alat permainan edukatif (Sunan & Yogyakarta, 2022).

Alat permainan edukatif suatu sarana permainan dikembangkan untuk kepentingan Pendidikan. Nasirun et al., (2021) menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif sebagai media berbasis simulasi dapat memberikan alternatif kegiatan bermain sambil belajar, sehingga anak menjadi terampil dan mandiri. Selain itu bagi guru, penggunaan Alat Permainan Edukatif dapat menjadikan guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai perkembangan anak (Hasanah & Prameswari, 2023). Alat Permainan Edukatif yang dirancang oleh guru atau dosen harus sesuai dengan perkembangan usia dan minat anak, sehingga guru dan dosen hendaknya memperhatikan bahwa Alat Permainan Edukatif yang digunakan aman baik dari segi bentuk, ukuran, jenisnya sertanyaman bagi anak (Rulismi, 2023). Hasanah & Prameswari, (2023) menyatakan seorang pendidik dalam menciptakan Alat Permainan Edukatif untuk kegiatan pembelajaran sebaiknya memperhatikan bahwa Alat Permainan Edukatif tidak membahayakan anak didik yaitu aman, tidak mudah rusak dan rapuh, Alat Permainan Edukatif bersifat meningkatkan stimulus anak, dan Alat Permainan Edukatif beragam dengan berbagai tingkat kesulitan. Selain itu, pembuatan Alat Permainan Edukatif dapat memanfaatkan sumber daya alam yang ada disekitar lingkungan yang sesuai dan menunjang pembelajaran anak usia dini (Ratna et al., 2023; Saputra et al., 2020).

Ummah et al., (2022) membagi pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam 5 prinsip yaitu prinsip bahan, prinsip bentuk, prinsip warna, prinsip manfaat dan prinsip kebutuhan. Prinsip bahan mengacu pada bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif tidak mengandung zat kimia (Miller & Kocurek, 2017). Bentuk Alat Permainan Edukatif yang sederhana, menarik, mudah digunakan serta memiliki warna-warna yang cerah menjadi daya tarik bagi anak didik untuk memainkannya sehingga meningkatkan stimulus dan perkembangan anak (Ummah et al., 2022). Alat Permainan Edukatif yang baik memiliki prinsip manfaat yaitu memberikan manfaat dalam mengoptimalkan kecerdasan, keterampilan, dan kemampuan kognitif anak (Bellotti et al., 2018). Prinsip terakhir yaitu prinsip kebutuhan dimana Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan peserta didik atau guru harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak didik (Damari, 2023).

Pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif akan berjalan dengan baik dan relevan apabila Alat Permainan Edukatif yang digunakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sesuai dengan prinsip-prinsip dan karakteristik Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini, serta memiliki prosedur penggunaan Alat Permainan Edukatif yang jelas. Perencanaan pengajaran oleh guru PAUD sangat diperlukan agar proses pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif dapat berjalan dengan baik dan sistematis (Damari, 2023). Apsari et al., (2020) menambahkan terdapat beberapa hal yang diperlukan dalam pengembangan Alat Permainan Edukatif yaitu, 1) berdasarkan tahap perkembangan anak; 2) mendukung kegiatan aktif anak; (3) bersifat terbuka; (4) memberi banyak tujuan; (5) aman dan awet; (6) dapat diduplikasi; serta (7) non-gender dan non-rasis. Kemampuan anak dapat optimal bila guru mampu menyediakan sarana alat permainan yang mampu menstimulus seluruh perkembangan anak.

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas memiliki potensi besar dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini karena memberikan pengalaman langsung melalui objek konkret. Anak dapat memanipulasi, menyusun, atau mengombinasikan benda sederhana seperti botol plastik, kardus, tutup botol, dan stik es krim yang diolah menjadi media belajar. Kegiatan ini mendorong anak mengaitkan kata dengan benda nyata sehingga kosakata lebih mudah dipahami.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi beberapa

tahapan inti, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data awal, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba terbatas, revisi produk, dan uji coba lapangan. Model ini digunakan karena dapat memandu peneliti dalam menghasilkan produk pembelajaran yang tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini (Sugiyono, 2021).

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru yang terdiri dari 15 anak. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi tiga jenis utama: (1) data kebutuhan dan potensi media pembelajaran berdasarkan observasi awal; (2) data kelayakan media dari hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa; serta (3) data efektivitas media berdasarkan hasil pretest dan posttest kemampuan bahasa anak setelah menggunakan alat permainan edukatif yang dikembangkan. Instrumen penelitian terdiri atas: (a) lembar observasi perkembangan bahasa anak, dikembangkan dari indikator kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini menurut Permendikbud PAUD (2020) dan dimodifikasi sesuai aktivitas APE; (b) angket penilaian kelayakan media untuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; serta (c) panduan wawancara semi-terstruktur untuk guru. Validitas isi instrumen diuji melalui Content Validity Index (CVI) dengan penilaian tiga pakar. Reliabilitas instrumen angket diuji menggunakan *Cronbach's alpha*, sedangkan reliabilitas lembar observasi antar-rater dianalisis menggunakan *Cohen's Kappa*. Instrumen observasi bahasa anak dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini menurut Permendikbud PAUD (2020), dengan modifikasi item pernyataan yang disesuaikan dengan aktivitas spesifik dalam penggunaan APE berbahan barang bekas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, angket tertutup, dan wawancara semi-terstruktur. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli: ahli materi pendidikan anak usia dini, ahli desain media pembelajaran, dan ahli bahasa anak. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase kelayakan. Analisis data validasi ahli menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase kelayakan. Data kemampuan bahasa anak dianalisis menggunakan uji t berpasangan bila data berdistribusi normal atau uji Wilcoxon Signed Rank Test bila data tidak normal. Selain signifikansi (p-value), ukuran efek dilaporkan dengan Cohen's d (untuk data parametrik) atau r (untuk data nonparametrik). Kriteria efektivitas ditentukan apabila terjadi peningkatan skor minimal 20% pada aspek menyimak, merespons, dan berbicara secara aktif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru dengan tujuan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Proses penelitian mengikuti tahapan Research and Development model Borg and Gall yang meliputi: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi awal, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba kelompok kecil, revisi produk lanjutan, dan uji coba lapangan.

Hasil Validasi Ahli

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis barang bekas yang dirancang secara tematik melalui pendekatan cerita, dengan tujuan utama untuk mendukung pengembangan bahasa reseptif dan ekspresif pada anak usia dini. Sebelum dilakukan uji coba kepada anak, media terlebih dahulu divalidasi oleh tiga orang ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli perkembangan bahasa anak usia dini, untuk memastikan kelayakan isi, bentuk, serta fungsionalitas media dalam konteks pembelajaran di PAUD.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas yang difungsikan sekaligus sebagai media pembelajaran dan sarana bermain untuk menstimulasi perkembangan bahasa serta kreativitas anak usia dini. Tahapan penelitian diawali dengan studi pendahuluan atau eksploratif guna mengkaji,

menyelidiki, dan mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan permainan edukatif di Taman Kanak-kanak yang ada di Riau. Studi ini penting dilakukan untuk memperoleh deskripsi faktual mengenai praktik pembelajaran, model permainan yang diterapkan guru, serta kondisi nyata kemampuan bahasa dan kreativitas anak usia dini.

Studi pendahuluan dilaksanakan melalui wawancara dengan guru dan observasi kelas. Teknik observasi digunakan untuk menggali informasi terkait kegiatan pembelajaran, pemanfaatan media permainan, serta model interaksi guru-anak. Observasi juga diarahkan untuk mengidentifikasi kondisi kemampuan bahasa anak usia dini, khususnya aspek kosakata, struktur kalimat, dan partisipasi verbal anak dalam diskusi kelas. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada tanggal 16 Juni 2025 di beberapa Taman Kanak-kanak di Kecamatan Tampan dan Tuah Madani, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar anak masih mengalami keterbatasan bahasa. Anak cenderung pasif saat bercerita, menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat, serta belum mampu merangkai kalimat sederhana secara runtut. Guru juga menyampaikan bahwa media yang digunakan selama ini terbatas pada buku cerita bergambar dan peralatan konvensional, sehingga diperlukan alternatif media baru yang lebih menarik, kontekstual, sekaligus murah dan mudah dibuat.

Temuan pada studi pendahuluan inilah yang kemudian menjadi dasar dalam merancang dan mengembangkan APE berbahan barang bekas. Produk ini dirancang tidak hanya sebagai media pembelajaran bahasa, tetapi juga sebagai wahana permainan kreatif yang memungkinkan anak untuk menyusun, memanipulasi, dan berinteraksi dengan objek konkret. Dengan demikian, pengembangan APE diharapkan dapat menjawab kebutuhan nyata di lapangan, mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, sekaligus menumbuhkan nilai kreativitas dan kepedulian lingkungan sejak usia dini.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak usia dini di lokasi penelitian masih berada pada tingkat yang rendah. Anak belum mampu menyimak secara penuh ketika guru bercerita atau memberi instruksi, sehingga informasi yang diterima sering tidak lengkap. Dari segi pemahaman, sebagian anak hanya menanggapi instruksi sederhana, sementara kalimat yang lebih kompleks belum dapat dipahami dengan baik. Dalam percakapan kelas, anak cenderung pasif dan kurang responsif, jawaban yang diberikan sering berupa satu kata atau hanya berupa isyarat tubuh. Aspek ekspresif juga tampak lemah, ditandai dengan terbatasnya perbendaharaan kosakata, ketidakmampuan menyusun kalimat sederhana secara runtut, dan kesulitan menceritakan kembali pengalaman atau isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Bahkan, beberapa anak belum terbiasa menggunakan intonasi dan ekspresi lisan yang tepat saat berbicara. Kondisi ini menunjukkan bahwa rangsangan bahasa yang diperoleh anak masih kurang optimal, baik dari sisi metode pengajaran maupun media pembelajaran yang tersedia. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media berupa alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas yang mampu menghadirkan pengalaman bermain sekaligus belajar. Melalui APE tersebut, anak diharapkan dapat lebih terlibat aktif dalam kegiatan menyimak, merespons, memperkaya kosakata, menyusun kalimat, serta berani mengungkapkan cerita, sehingga perkembangan bahasa mereka dapat meningkat secara lebih menyeluruh dan bermakna.

Uji kelayakan terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan bahwa alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas dinilai memenuhi standar kelayakan dari sisi isi, desain visual, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Hasil validasi para ahli yang melibatkan pakar PAUD, pakar media pembelajaran, serta ahli bahasa anak memberikan skor tinggi dengan nilai indeks Aiken's V di atas 0,80, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Para validator sepakat bahwa APE yang dirancang mampu memberikan rangsangan positif bagi pengembangan kemampuan bahasa, terutama dalam memperkuat keterampilan menyimak, merespons secara lisan, memperkaya kosakata, serta melatih anak menyusun kalimat sederhana. Sejalan dengan itu, guru juga memberikan tanggapan yang positif

terhadap media, dengan menekankan kemudahan penggunaan, keamanan bahan, dan daya tarik yang mampu membuat anak lebih aktif berinteraksi dan berkomunikasi di kelas.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Skor (%)	Kategori	Catatan Ahli
Ahli Materi	87%	Sangat Layak	Konten sesuai indikator bahasa, kontekstual, alur logis, stimulasi konkret.
Ahli Media	82%	Sangat Layak	Visual menarik, ergonomis, aman, mudah digunakan guru, berbahan daur ulang.
Ahli Bahasa Anak Usia Dini	75%	Layak	Kaya kosakata, sesuai usia, catatan: variasi kalimat pemandu perlu ditambah

Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 87%, yang dikategorikan dalam kriteria "sangat layak". Penilaian dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting, seperti kesesuaian konten cerita dan kegiatan bermain dengan indikator perkembangan bahasa anak usia dini, keterpaduan materi dengan konteks lokal anak (misalnya tokoh atau benda yang dekat dengan kehidupan anak), serta alur cerita yang logis dan mudah dipahami oleh anak. Ahli materi menekankan bahwa APE ini memberikan stimulus konkret melalui visualisasi karakter dan properti cerita yang relevan, sehingga mampu meningkatkan minat anak dalam menyimak, merespons, dan mengekspresikan gagasan secara verbal. Dengan demikian, media ini dipandang dapat menjadi jembatan yang efektif dalam memfasilitasi proses internalisasi bahasa secara alami melalui interaksi bermain.

Validasi dari ahli media menghasilkan skor sebesar 82%, yang juga berada pada kategori "sangat layak". Aspek yang dinilai meliputi kualitas visual dan fisik media, termasuk ketajaman warna, bentuk yang ergonomis untuk anak usia dini, serta daya tarik visual yang mendorong anak untuk terlibat secara aktif. Selain itu, ahli juga menilai kepraktisan penggunaan media, di mana APE dinyatakan mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan kelas tanpa membutuhkan alat bantu tambahan yang kompleks. Penilaian juga mencakup keamanan bahan, mengingat APE ini berbasis barang bekas seperti kardus, botol plastik, dan tutup botol. Semua bahan yang digunakan telah melalui proses pembersihan dan modifikasi agar tidak memiliki sudut tajam atau komponen yang membahayakan anak. Dari sisi desain, bentuk karakter yang dibuat dari bahan daur ulang dinilai cukup menarik, imajinatif, serta mudah dimanipulasi oleh anak, sehingga memungkinkan terjadinya eksplorasi dan interaksi yang mendalam.

Validasi yang dilakukan oleh ahli perkembangan bahasa anak menghasilkan skor sebesar 75%, yang masuk dalam kategori "layak". Fokus penilaian dalam aspek ini meliputi kekayaan kosakata yang ditawarkan media, keterkaitan antara objek visual dengan cerita dan ekspresi verbal, serta potensi media dalam mendorong anak untuk berbahasa secara aktif. Meskipun media dinilai cukup baik secara keseluruhan, ahli memberikan catatan perbaikan minor pada bagian pemanduan guru selama bermain, khususnya pada variasi kalimat yang digunakan untuk menstimulasi anak. Kalimat pemandu dinilai perlu disusun lebih fleksibel dan variatif agar mampu menjangkau rentang kemampuan bahasa anak yang beragam. Meski demikian, ahli menilai bahwa secara umum, media sudah sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun, baik dari segi struktur bahasa, konteks cerita, maupun gaya interaksi.

Penilaian Guru dan Respon Peserta Didik

Respon guru di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru menunjukkan apresiasi yang tinggi terhadap media yang dikembangkan. Berikut table penilaian guru dan respon peserta didik :

Tabel 2. Penilaian Guru dan Respon Peserta Didik

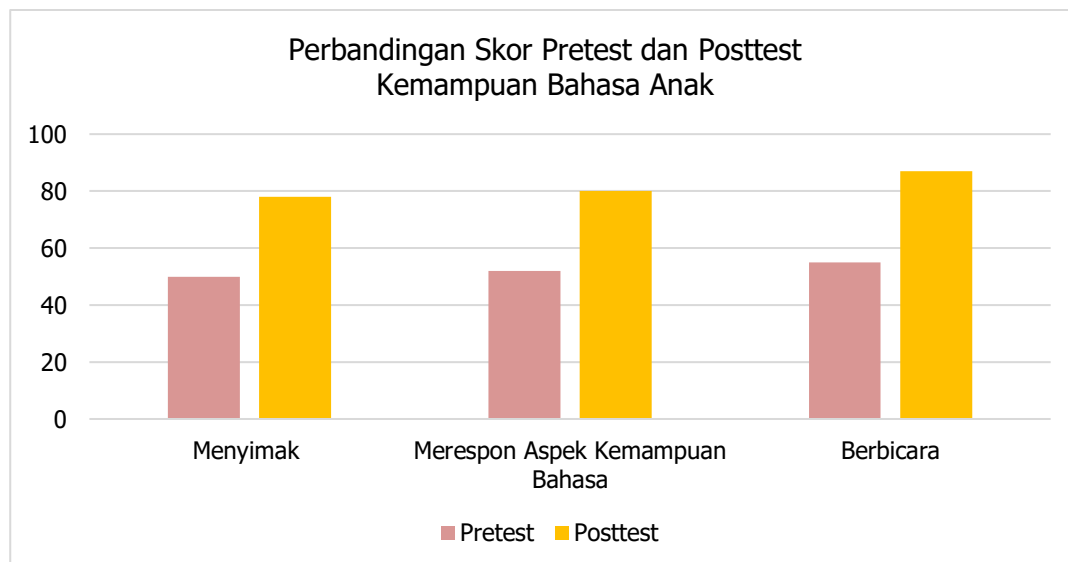
Responden	Skor (%)	Kategori	Catatan
Guru	78%	Sangat Layak	Media mempermudah penyampaian materi, fleksibel, tidak butuh alat elektronik.
Peserta Didik	80%	Sangat Layak	Anak antusias, aktif menyebut benda, menyusun cerita, bertanya, lebih percaya diri.

Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor 78%, yang tergolong sangat layak. Guru menyampaikan bahwa alat permainan edukatif ini mempermudah dalam menyampaikan materi cerita serta membangun interaksi yang lebih hidup dengan peserta didik. Selain itu, guru merasa terbantu karena media ini bisa digunakan secara fleksibel dan tidak membutuhkan alat elektronik, sehingga cocok dengan kondisi pembelajaran di kelas TK.

Peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses uji coba media. Berdasarkan hasil observasi dan angket sederhana, diperoleh skor 80%, dalam kategori sangat layak. Anak terlihat aktif menyebutkan nama-nama benda yang digunakan dalam media, menyusun cerita sendiri berdasarkan alat permainan, serta menjawab pertanyaan guru dengan percaya diri. Beberapa anak yang sebelumnya cenderung pendiam mulai menunjukkan minat untuk berbicara dan bertanya. Fenomena ini menunjukkan bahwa APE berbahan barang bekas efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang komunikatif.

Uji Coba Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji coba terbatas dilakukan pada enam anak yang tergabung dalam satu kelompok kecil sebagai bagian dari tahapan validasi awal produk. Aktivitas bermain yang dilaksanakan memadukan metode bercerita dan bermain peran, dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti. APE tersebut mengusung unsur visual, karakter cerita, dan properti miniatur yang menarik serta disesuaikan dengan konteks kehidupan anak usia dini. Selama pelaksanaan uji coba, peneliti melakukan observasi langsung terhadap partisipasi anak dalam aktivitas bermain.



Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Bahasa Anak

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh anak terlibat aktif dalam menyimak cerita, menjawab pertanyaan, dan menirukan dialog karakter. Secara khusus, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan menyusun kalimat sederhana yang terdiri dari dua hingga tiga kata. Contoh konkret yang terekam dalam proses ini antara lain seperti: "ini kucing besar", "saya makan nasi", dan "bola warna merah". Kemampuan tersebut menunjukkan adanya respons positif terhadap pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Anak terlihat antusias dan tertarik pada media yang digunakan, serta mulai menunjukkan ekspresi verbal yang lebih beragam dibandingkan sebelum uji coba dilakukan.

Hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa anak, baik dalam aspek menyimak, merespon, maupun berbicara. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbandingan skor pretest dan posttest observasi kemampuan bahasa anak, yang menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 78%. Anak-anak menjadi lebih terbiasa mengungkapkan pendapat secara verbal, menceritakan kembali isi cerita yang telah disimak, serta menggunakan kosakata baru yang mereka peroleh selama kegiatan berlangsung. Penggunaan APE berbasis cerita dan peran ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga memperkuat interaksi sosial antar anak, meningkatkan kepercayaan diri saat berbicara, dan memperkaya pengalaman belajar mereka secara menyenangkan dan bermakna.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan awal dari uji coba terbatas tersebut, peneliti melakukan revisi minor terhadap desain APE, khususnya pada aspek visualisasi karakter dan penambahan variasi dialog sederhana. Setelah proses revisi, dilaksanakan uji coba lapangan yang melibatkan 15 anak dari kelompok B di lembaga PAUD tempat penelitian berlangsung. Aktivitas pembelajaran tetap menggunakan pendekatan bermain peran dan bercerita, dengan skenario yang dikembangkan lebih sistematis dan berjenjang sesuai tingkat kemampuan bahasa anak.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas secara signifikan mampu mendukung pengembangan bahasa anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yafie et al., 2020) yang menyebutkan bahwa media konkret dan interaktif dapat memperkaya kosakata serta mendorong anak berbicara aktif. Selain itu, penelitian ini juga mendukung pandangan Affandi et al., (2023) bahwa media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman multisensoris yang mempercepat penguasaan bahasa. Penggunaan barang bekas sebagai bahan dasar media memiliki keunggulan edukatif dan ekonomis (Fatimah et al., 2023). Di satu sisi, anak belajar tentang fungsi benda dan pentingnya daur ulang di sisi lain, guru terbantu dalam menyediakan media tanpa harus mengeluarkan biaya besar. Hal ini memperkuat konsep pendidikan berkelanjutan yang juga direkomendasikan dalam program Merdeka Belajar Kemendikbudristek (Ashadi, 2022).

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa guru memiliki peran strategis dalam memfasilitasi eksplorasi bahasa anak. Ketika guru terlibat aktif dalam mendampingi anak bermain, maka kegiatan tersebut menjadi pengalaman belajar yang utuh. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak menggantikan peran guru, tetapi menjadi alat bantu yang memperkaya metode pembelajaran. Pengembangan alat permainan edukatif dari barang bekas ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dan efektivitas, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap implementasi pendidikan yang inklusif, kreatif, dan berwawasan lingkungan di jenjang pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru, pengembangan alat permainan edukatif (APE) berbahan barang bekas terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, dengan validasi ahli dan tanggapan guru serta peserta didik yang positif, serta

adanya peningkatan signifikan pada aspek menyimak, merespons, dan berbicara anak. APE ini juga menumbuhkan nilai edukatif lain seperti kreativitas, keberanian mengungkapkan pendapat, dan kepedulian terhadap lingkungan melalui pemanfaatan barang bekas. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya penyusunan panduan penggunaan APE yang berisi langkah bermain dan strategi scaffolding untuk guru, penyediaan modul pembuatan media berbahan bekas yang sederhana dan dapat direplikasi, serta perhatian pada aspek keamanan seperti kebersihan bahan, ukuran komponen, dan permukaan benda agar aman digunakan anak. Dengan demikian, APE berbahan barang bekas tidak hanya menjanjikan sebagai sarana pengembangan bahasa, tetapi juga dapat langsung diimplementasikan oleh praktisi PAUD untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif, aman, interaktif, ramah lingkungan, dan selaras dengan semangat Merdeka Belajar.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Affandi, L., Sappaile, B. I., Warwer, F., Widianingsih, B., Nugroho, W., Yana, M., & Kirom, A. (2023). Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Bermain sambil Belajar. *Journal Global Education*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.152>
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Abdimas Siliwangi*, 03(01), 38–47.
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (C. W. M. Utama (ed.)). www.penerbitwidina.com
- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Bellotti, F., Berta, R., Gloria, A. De, Ott, M., Arnab, S., Freitas, D., & Kiili, K. (2018). Designing Serious Games for education: from Pedagogical principles to Game Mechanisms. *Jurnal Technology*, 2(1), 1–9.
- Damari, N. (2023). Peran Game Edukatif Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Intelektual*, 1(3), 36–48.
- Ester, E., & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 35–45. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.103>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fauzi, F. (2018). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 15(3), 386–402. <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Hasanah, F. F., & Prameswari, W. (2023). Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Waladunia*, 6(2), 108–124.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. In P. R. Rosdakarya (Ed.), *Generasi Emas*.
- Miller, J. L., & Kocurek, C. A. (2017). Principles for educational game development for young children. *Journal of Children and Media*, 11(3), 314–329. <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1308398>
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Pemintan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 277–294.
- Nasirun, M., Suprpti, A., Daryati, M. E., & Indrawati, I. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>

- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Primastuty, I., & Asmawulan, T. (2024). The Use of Audio-Visual Media to Improve Early Childhood Language Development. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 3(1), 884–890. <https://doi.org/10.23917/iseth.4045>
- Puspita, Y., Hanum, F., Rohman, A., Fitriana, F., & Akhyar, Y. (2022). Pengaruh Faktor Lingkungan Keluarga untuk Perkembangan Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia 2 Tahun 5 Bulan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4888–4900. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2500>
- Ratna, D. N., Mega, P., & Yayu, M. P. S. (2023). Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 30–47. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Rofi'i, A., & Susilo, S. V. (2022). Kesulitan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1593–1603.
- Rulismi, D. (2023). Use Of Interactive Learning Media To Improve Language Capabilities Early Children. *Journal of Basic Education*, 5(3), 250. <https://doi.org/10.37728/ijobe.v5i3.643>
- Saputra, V. H., Pasha, D., & Afriska, Y. (2020). Design of English Learning Application for Children Early Childhood. *Journal Proc*, 3(April), 661–665.
- Sunan, U. I. N., & Yogyakarta, K. (2022). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Hamka Pendidikan Islam*, 2(July), 115–125.
- Susanti, D. (2019). Konsep Belajar Melalui Bermain Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal Al-Ibtida'*, 07(02), 120–135.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Ummah, S., Subroto, D. E., Hamzah, M. Z., & Fentari, R. (2022). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(1), 1–12.
- Veronica, N., & Gupita, N. (2020). Electronic media and language development of early childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012106>
- Version, D. (2010). Aalborg Universitet Designing an Educational Game Design Principles from a Holistic Perspective Bjørner, Thomas; Hansen, Charina Benedikte Sjøgaard. *Journal Of Lerrling*, 1(2).
- Vickerius, M., & Sandberg, A. (2016). The significance of play and the environment around play. *Journal Early Child Development and Care*, 176(2), 207–217. <https://doi.org/10.1080/0300443042000319430>
- Wahyuni, G., Pebriani, S. I., Lestari, S. A., Lesbatta, D., & Herman, H. (2025). The Influence of Image Media on Early Childhood Learning Motivation. *Journal La Edusci*, 6(1), 48–60. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v6i1.1880>
- Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, S. (2020). Pengaruh Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Keterampilan Mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Bahan Bekas. *Jurnal Abdimas Pedagogi*, 3(2), 124–135.