

Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak 5-6 Tahun Melalui Permainan Edukatif Barang Bekas Di TK Ghuftron Faqih

Husnul Hotimal

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : husnul.2341@mhs.unesa.ac.id

Yes Matheos Lasarus Malaikosa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : matheosmalaikosa@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun melalui permainan edukatif berbahan barang bekas di TK Ghuftron Faqih Surabaya. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbahasa anak serta terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, serta angket untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan di setiap aspek. Aktivitas guru meningkat dari 60% pada pra-siklus menjadi 75% pada siklus I, dan 90% pada siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat dari 58% pada pra-siklus menjadi 73% pada siklus I, dan 88% pada siklus II. Sementara itu, manfaat media pembelajaran yang awalnya dinilai 55% pada pra-siklus meningkat menjadi 72% pada siklus I, dan 85% pada siklus II. Permainan edukatif dari barang bekas terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pengembangan kemampuan bahasa secara optimal.

Kata kunci: kemampuan bahasa, anak usia dini, permainan edukatif, barang bekas, PTK

Abstract

This research is a Classroom Action Research (PTK) which aims to improve the language skills of children aged 5-6 years through educational games made from used goods at Ghuftron Faqih Kindergarten Surabaya. The background of this research is the low language ability of children and the limited learning media that are interesting and contextual. This research was carried out in two cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. Data was collected through observation of teacher and student activities, as well as questionnaires to measure the effectiveness of learning media. The data analysis technique uses a quantitative descriptive approach. The results of the study show an improvement in every aspect. Teacher activity increased from 60% in the pre-cycle to 75% in the first cycle and 90% in the second cycle. Student activity also increased from 58% in the pre-cycle to 73% in the first cycle and 88% in the second cycle. Meanwhile, the benefits of learning media, which were initially assessed at 55% in the pre-cycle, increased to 72% in the first cycle and 85% in the second cycle. Educational games made from used items have been proven to be able to increase student engagement and support the development of language skills optimally.

Keywords: language skills, early childhood, educational games, second-hand goods, PTK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, berpikir, dan pemecahan masalah di masa depan. Menurut Sugihartono (2007), perkembangan bahasa mencakup aspek reseptif (pemahaman) dan ekspresif (pengungkapan), yang keduanya harus distimulasi sejak dini agar anak mencapai kemampuan

bahasa yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2011) yang menyatakan bahwa stimulasi lingkungan yang kaya bahasa akan mendorong anak membangun kosakata lebih cepat dan meningkatkan kemampuan komunikasi.

Anak usia 5–6 tahun berada dalam fase perkembangan pesat, termasuk dalam hal kemampuan

bahasa. Pada tahap ini, anak sudah mampu menyusun kalimat sederhana, bercerita, dan memahami instruksi yang lebih kompleks (Berk, 2012). Harlock (2010) menekankan bahwa guru dan orang tua memiliki peran penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan bahasa, terutama melalui aktivitas bermain yang sesuai usia.

Data di TK Ghuftron Faqih Surabaya menunjukkan bahwa dari 15 anak yang diteliti, hanya 4 anak tergolong Berkembang Sangat Baik (BSB), 4 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara 7 anak lainnya masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Temuan ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari populasi anak membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Hurlock (2008), anak-anak dalam kategori MB memerlukan stimulasi lebih untuk mengejar ketertinggalan bahasa mereka, sedangkan anak-anak BSB dan BSH tetap harus diberi tantangan agar tetap berkembang.

Permainan edukatif menjadi salah satu alternatif strategis untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Menurut Frost (2010) dan Smilansky (1990), permainan edukatif bukan hanya mendukung penguasaan kosakata, tetapi juga melatih anak bernegosiasi, mengutarakan pendapat, serta memahami perspektif orang lain. Penelitian oleh Indrayani dan Sunaryo (2020) juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain terstruktur secara signifikan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Pemanfaatan barang bekas sebagai media permainan edukatif mencerminkan prinsip pembelajaran kreatif dan ramah lingkungan. Menurut Fauziah (2018), pemanfaatan barang bekas dapat merangsang kreativitas anak sekaligus menanamkan nilai keberlanjutan sejak dini. Hasil penelitian Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa permainan berbasis barang bekas meningkatkan antusiasme anak dalam belajar, karena anak merasa terlibat langsung dalam proses menciptakan media bermain.

Guru memiliki peran krusial dalam mendesain permainan edukatif yang efektif. Frost (2010) menekankan bahwa guru perlu memahami karakteristik perkembangan anak agar dapat memilih jenis permainan yang sesuai, sedangkan Berk (2012) menggarisbawahi pentingnya keterlibatan aktif anak dalam aktivitas belajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru yang mampu mengintegrasikan kreativitas ke dalam kegiatan bermain akan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Selain peran guru, dukungan orang tua juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peningkatan kemampuan bahasa anak. Menurut Santrock (2011), stimulasi bahasa yang konsisten di rumah memperkuat hasil pembelajaran di sekolah. Hurlock (2008) menambahkan bahwa anak-anak yang sering diajak berdialog oleh orang tua cenderung memiliki kemampuan bahasa yang lebih baik dibandingkan anak yang jarang terlibat percakapan di rumah.

Permainan edukatif tidak hanya membantu anak dalam aspek bahasa, tetapi juga aspek sosial-emosional. Smilansky (1990) menyatakan bahwa melalui permainan,

anak belajar bergiliran, bekerja sama, serta mengatasi konflik kecil. Indrayani dan Sunaryo (2020) menekankan bahwa permainan yang dirancang secara tepat akan membantu anak mengekspresikan emosi mereka secara sehat, sekaligus mengembangkan kemampuan memahami emosi orang lain.

Penggunaan media berbasis barang bekas dalam permainan edukatif memiliki manfaat tambahan dalam mengajarkan anak tentang pemanfaatan ulang dan pengurangan sampah. Fauziah (2018) menyoroti bahwa kegiatan ini dapat memupuk rasa tanggung jawab lingkungan pada anak sejak dini. Rahmawati (2021) juga menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam proses pembuatan mainan dari barang bekas menunjukkan rasa bangga dan kepemilikan yang lebih tinggi terhadap hasil karyanya.

Penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan media kreatif dalam pembelajaran bahasa menunjukkan hasil yang menggembirakan. Penelitian oleh Vinata (2022) tentang penggunaan digital storytelling meningkatkan kemampuan anak bercerita dan menyusun alur cerita yang runtut. Studi Indrayani dan Sunaryo (2020) juga menegaskan bahwa variasi media pembelajaran, termasuk barang bekas, dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan mendorong kemampuan bahasa yang lebih baik.

Karakteristik anak usia 5–6 tahun yang senang bermain, aktif bergerak, serta mudah bosan memerlukan pendekatan belajar yang interaktif dan menarik. Frost (2010) menyebutkan bahwa anak pada usia ini belajar paling baik melalui pengalaman langsung, sedangkan Berk (2012) menekankan pentingnya pembelajaran multisensori untuk mempertahankan perhatian anak. Guru di TK Ghuftron Faqih Surabaya perlu memanfaatkan strategi ini agar pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif.

Peran lingkungan belajar juga memengaruhi perkembangan bahasa anak. Santrock (2011) mengungkapkan bahwa lingkungan yang kaya bahasa, seperti kelas yang penuh poster kata-kata, buku cerita, dan aktivitas percakapan, mendorong anak untuk lebih sering menggunakan bahasa. Hurlock (2008) menegaskan bahwa anak belajar bahasa secara alami melalui interaksi sehari-hari, sehingga lingkungan belajar harus mendukung terciptanya interaksi yang bermakna.

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan data empiris mengenai efektivitas permainan edukatif berbasis barang bekas dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Indrayani dan Sunaryo (2020) dan Rahmawati (2021) sama-sama menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan hasil positif dalam pengembangan bahasa anak, sehingga penelitian lebih lanjut di TK Ghuftron Faqih Surabaya dapat memperkuat temuan ini. Penelitian ini juga dapat membantu sekolah lain mengembangkan strategi pembelajaran serupa.

Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi guru dan siswa, tetapi juga bagi orang tua yang dapat menerapkan metode serupa di rumah. Santrock (2011) menekankan pentingnya kesinambungan antara pembelajaran di sekolah dan di rumah untuk hasil yang maksimal. Hurlock (2008) menyebutkan bahwa ketika anak menerima stimulasi bahasa secara konsisten di kedua

lingkungan, perkembangan bahasa mereka cenderung lebih cepat.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai peningkatan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun melalui permainan edukatif dari barang bekas di TK Ghufroon Faqih Surabaya menjadi sangat relevan. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman mendalam tentang metode pembelajaran yang efektif, tetapi juga berpotensi memberikan dampak positif jangka panjang bagi anak-anak dalam membangun dasar komunikasi mereka. Peneliti berharap temuan dari studi ini dapat menjadi salah satu kontribusi nyata dalam bidang pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun melalui permainan edukatif dari barang bekas di TK Ghufroon Faqih Surabaya, Jawa Timur. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas anak saat bermain dan pengumpulan hasil interaksi bahasa selama kegiatan berlangsung, yang kemudian dianalisis untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa. Arikunto (2009) PTK merupakan penelitian yang dilaksanakan secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi terhadap tindakan nyata di kelas dengan tujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti memilih PTK karena dapat dilakukan tanpa meninggalkan tempat kerja, memungkinkan guru dan peserta didik merasakan langsung hasil tindakan yang diberikan, serta sebagai upaya pemecahan masalah pembelajaran yang praktis dan berkelanjutan.

Jumlah subjek penelitian sebanyak 12 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Media pembelajaran berupa alat permainan edukatif dari barang bekas pada lingkungan sekolah, berupa boneka tangan dari kain perca, kartu kata dari kardus bekas dan kaleng bekas dikreasikan sebagai permainan tebak suara. Penggunaan barang bekas memancing kreativitas anak.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kemampuan bahasa anak melalui permainan edukatif dari barang bekas. Instrumen penelitian terdiri dari lembar aktivitas guru, lembar aktivitas anak dan lembar kemampuan bahasa anak. Indikator dikatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ BSH dilihat pada jumlah anak yang mendapat nilai minimal skor 3 pada kemampuan bahasa yang telah ditentukan yaitu:

- Menyebutkan kata dengan benar
- Menggunakan kata dalam kalimat sederhana
- Memahami dan merespons instruksi guru
- Berpartisipasi aktif dalam permainan edukatif dari barang bekas

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan bahasa anak masih rendah, dengan skor sekitar 2,2–2,4 atau 55–60%. Pelafalan banyak yang tidak jelas, terutama untuk kata-kata baru atau panjang. Intonasi

terdengar datar, anak-anak tidak menunjukkan variasi nada yang menandakan emosi atau penekanan pesan. Kelancaran berbicara terganggu oleh keraguan, berhenti di tengah kalimat, atau bahkan lupa apa yang ingin dikatakan

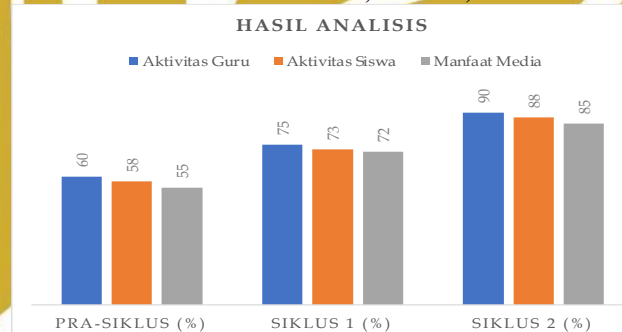
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan bahasa anak-anak, dengan skor rata-rata mencapai 3,5–4,0 (90–100%). Pelafalan semakin jelas, anak-anak mulai memperhatikan artikulasi kata, terutama saat mereka sadar teman-temannya mendengarkan. Intonasi berbicara menjadi lebih bervariasi, terlihat dari cara mereka menirukan suara boneka atau menyampaikan emosi dalam cerita.

Tabel 1
Presentase Hasil Penelitian Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus 2

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Pelafalan	55%	70%	90%
Intonasi	55%	70%	90%
Kelancaran	55%	70%	90%
Penyampaian Info	55%	70%	90%
Ekspresi	55%	70%	90%

Gambar 1
Hasil Penelitian Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II



Kelancaran berbicara meningkat pesat; anak-anak jarang berhenti di tengah kalimat, mereka tampak lebih percaya diri, bahkan berani mengimprovisasi cerita. Penyampaian informasi semakin runtut, anak mulai bisa menyusun cerita dari awal, tengah, hingga akhir, meskipun masih sederhana. Ekspresi wajah dan gerakan tubuh juga jauh lebih hidup, mendukung cerita yang mereka sampaikan.

Gambar



SIMPULAN

Aktivitas guru mengalami peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus 2. Dengan penerapan metode yang lebih variatif, penggunaan media yang menarik, serta peningkatan keterampilan dalam mengelola kelas, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Hal ini memperkuat teori Vygotsky, Bruner, dan Bandura yang menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dan model dalam pembelajaran anak usia dini.

Aktivitas anak meningkat seiring dengan penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan edukatif dari barang bekas. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan berani dalam menggunakan bahasa secara lisan. Temuan ini selaras dengan teori Piaget, Gardner, dan Skinner, yang menekankan bahwa pembelajaran yang konkret, menyenangkan, dan didukung oleh reinforcement positif dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan bahasa anak.

Manfaat yang Signifikan dalam Pengembangan Bahasa Anak. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, konkret, dan interaktif terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa. Media dari barang bekas memberikan pengalaman belajar yang bermakna, merangsang imajinasi, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hal ini mendukung teori Dale, Bruner, dan Vygotsky yang menyatakan bahwa media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, P. (2018). Pembelajaran bahasa melalui lagu dan permainan. *Jurnal Anak Usia Dini*.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi VI). Rineka Cipta.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Berk, L. E. (2012). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Dewi, M. (2018). Strategi guru menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Endraswara, S. (2004). *Metodologi penelitian: Penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Graha Ilmu.
- Fauziah, N. (2018). Pemanfaatan barang bekas sebagai media permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 120–130.
- Fauziah, N. (2019). Peran guru dalam pembelajaran bahasa kreatif. *Jurnal Guru dan Anak*, 6(1).
- Frost, J. L. (2010). *A History of Children's Play and Play Environments: Toward a Contemporary Child-saving Movement*. Routledge.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2012). *Play and child development* (4th ed.). Pearson.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Harlock, S. (2010). The role of play in language development for early childhood. *Early Childhood Journal*, 38(4), 321–329.
- Hartini, S. (2021). Pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Penelitian PAUD*, 4(2).
- Hapsari, S. (2016). Penerapan permainan peran dalam pembelajaran bahasa anak. *Jurnal PAUD Nusantara*.
- Hasanah, I. (2021). Pemanfaatan barang bekas untuk media belajar di TK. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 10(2).
- Hurlock, E. B. (2008). *Developmental Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Indrayani, L., & Sunaryo, S. (2020). Pengaruh permainan terstruktur terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 45–57.
- Karti, A. (2020). *Pengukuran dan evaluasi pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Lestari, S. (2016). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Nugraheni, R. (2020). Media daur ulang dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Kreativitas Anak*.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Prasetyo, B. (2017). Kreativitas guru dalam memodifikasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru*.
- Putri, D. (2018). Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran PAUD. *Jurnal PAUD Indonesia*.
- Rahmawati, D. (2021). Efektivitas permainan edukatif berbasis barang bekas dalam meningkatkan motivasi belajar anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 78–89.
- Rahmawati, Y. (2019). Penggunaan permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 3(4).
- Riyanto, S. (2011). *Manajemen Keuangan*. BPFE.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, D. (2017). Evaluasi efektivitas permainan edukatif pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(1).
- Setyarini, P. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Graha Ilmu.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Smilansky, S. (1990). *Facilitating play: A medium for promoting cognitive, socio-emotional and*

academic development in young children.
Psychology Press.

- Sugihartono. (2007). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar statistik pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Susanti, E. (2019). Efektivitas permainan edukatif digital untuk anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2).
- Utami, R. (2020). Penggunaan media lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*.
- Vinata, I. G. (2022). Penggunaan digital storytelling untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 105–115.
- Widodo, A. (2017). Efektivitas pembelajaran kreatif di TK. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans.). Harvard University Press.
- Yuliawati, F., dkk. (2012). *Penelitian tindakan kelas*. Universitas Negeri Surabaya Press.



UNESA

