



## Identifikasi Pemanfaatan APE dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Rahayu Oktapilasari<sup>1\*</sup>, Baik Nilawati Astini<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini<sup>1</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PGPAUD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3185>

Received: 30 Desember, 2022

Revised: 31 Januari, 2023

Accepted: 13 Februari, 2023

**Abstract:** Educational Game Tool (APE) is a game tool specifically used for educational purposes. The purpose of this study was to identify educational game tools used to develop the language of group B children in Kindergartens throughout Sakrabarat District, East Lombok Regency in 2022. The research method used was a quantitative descriptive approach with a survey research type. The samples used were 7 Kindergartens in the Sakra Barat District with 15 respondents. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques consist of data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results showed that of the 5 APE, the APE used to develop children's language in group B listening skills was 3 APE or 60% APE. APE used to develop children's language in group B speaking skills of the 7 APE used was 5 APE or 71.42%. APE used to develop children's language in group B reading skills of the 9 APE used was 9 APE or 100%. APE used to develop children's language in group B writing skills of the 3 APE used is 3 APE or 100%.

**Keywords:** Educational Game Tools, Children's Language, Language Skills

**Abstrak:** Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang khusus digunakan dalam kepentingan pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengidentifikasi alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak kelompok B di TK Se-Kecamatan Sakrabarat Kabupaten Lombok Timur Tahun 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian survey. Sampel yang digunakan sebanyak 7 TK di Se-Kecamatan Sakra Barat dengan 15 jumlah responden. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 5 APE, APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan menyimak kelompok B sebanyak 3 APE atau 60 % APE. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan berbicara kelompok B dari 7 APE yang digunakan sebanyak 5 APE atau 71,42%. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan membaca kelompok B dari 9 APE yang digunakan sebanyak 9 APE atau 100%. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan menulis kelompok B dari 3 APE yang digunakan sebanyak 3 APE atau 100%.

**Kata Kunci :** Alat Permainan Edukatif, Bahasa Anak, Keterampilan Bahasa

### PENDAHULUAN

Kegiatan bermain bagi anak membutuhkan berbagai alat permainan yang mengandung unsur atau

nilai edukatif (Fahrudin, et al., 2022). Alat permainan yang bersifat mendidik dalam pendidikan anak usia dini dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (Nuraini, et al., 2023). Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri

Email: [rahayuoktapilasari@gmail.com](mailto:rahayuoktapilasari@gmail.com)

bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, menyempurnakan sesuai bentuk utuhnya (Rahmawati, et al., 2023). Sementara alat permainan edukatif merupakan alat yang bisa merangsang aktivitas bermain dan dapat menstimulasi serta mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (AH, 2018).

Alat Permainan edukatif merupakan alat permainan yang dirancang secara khusus dalam pendidikan (Widayati, et al., 2021). Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka diartikan pengertian alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk bertujuan dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek fisik motorik social emosional, bahasa, kognitif, dan moral (Yasbiati, 2018).

Salah satu aspek yang penting yang dapat dikembangkan pada anak kelompok B adalah aspek bahasa. Menurut Jack Ricard (Yendra, 2016), bahasa adalah sistem komunikasi manusia dari struktur penyusunan bunyi dengan membawa ekspresi kepada unit yang lebih besar yaitu makna. Adanya perkembangan bahasa, anak mampu berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi dengan orang lain, baik bersifat reseptif (diterima, dimengerti) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh dari bahasa reseptif kemampuan untuk memahami bahasa lisan yang didengar atau dibaca. Sedangkan bahasa ekspresif kemampuan untuk mengungkapkan keinginan melalui mengkomunikasikannya. Peran guru sangat penting untuk menstimulus perkembangan bahasanya agar anak juga mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan juga hasil belajar yang diharapkan pada anak dapat tercapai sebaik mungkin. Salah satu cara yang digunakan dalam mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan menyimak anak yaitu pemanfaatan APE dalam belajar pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaannya sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan bermutu bagi anak-anak.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan penelitian sebelumnya di beberapa TK se-Kecamatan Sakrabarat khususnya guru kelompok B sebagian besar APE yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan majalah. Padahal jika dilihat masih banyak APE yang tersedia tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik. APE tersebut hanya terlihat sebagai pajangan saja. Selain itu, pemahaman guru tentang pentingnya pemanfaatan APE masih tergolong rendah. Jika permasalahan ini terus dibiarkan, maka akan menghambat anak untuk bereksperimen, bereksplorasi, mengembangkan

imajinasi dan kreativitasnya sehingga aspek perkembangan dalam diri anak tercapai.

Kondisi nyata di beberapa PAUD dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aisyah, et al (2022) bahwa alat permainan edukatif yang digunakan dalam mengembangkan bahasa sebanyak 16 alat permainan edukatif yang termasuk dalam 8 item indikator terdiri dari 13 deskriptor. Alat permainan edukatif yang dominan digunakan dalam mengembangkan bahasa sebanyak 8 alat permainan edukatif dari 34 alat permainan edukatif yang termasuk dalam 4 item indikator terdiri dari 9 deskriptor. Alat permainan edukatif yang efektif digunakan dalam mengembangkan bahasa sebanyak 2 alat permainan edukatif yang termasuk dalam 2 item deskriptor terdiri dari 6 deskriptor. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, et al (2019) bahwa alat permainan edukatif yang digunakan dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun sebanyak 29 alat permainan edukatif atau dengan persentase 82,9% dari 35 alat permainan edukatif yang termasuk kedalam 4 item indikator, dan alat permainan edukatif yang dominan digunakan dalam mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun sebanyak 5 alat permainan edukatif atau dengan persentase 14,2% dari 35 alat permainan edukatif. Untuk itu sebagai pendidik perlu memanfaatkan alat permainan dalam mengembangkan bahasa anak kelompok B lebih optimal tidak hanya sebagai pajangan di dalam lemari. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian ini.

## METODE

Pelaksanaan penelitian dilakukan di TK Se-Kecamatan Sakra Barat, Lombok Timur dari tanggal 28 Oktober sampai dengan 7 November 2022. penelitian yang dilakukan di 7 TK Kecamatan Sakra Barat yang terdiri dari TK Pembina Sakra Barat, TK Dharma Wanita Rensing, TK Nurul Jihad, TK Dharma Wanita Gunung Rajak, TK Beriuk Tinjal, TK Dharma Wanita Bungtiang dan TK Hamzanwadi NW Bungtiang dengan jumlah responden 15 Guru. Jenis penelitian ini ialah penelitian survey. Menurut Sugiyono (2014) penelitian survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, dengan teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan persentase data dari

angka yang diperoleh dari hasil pertanyaan pemanfaatan APE dalam mengembangkan bahasa anak

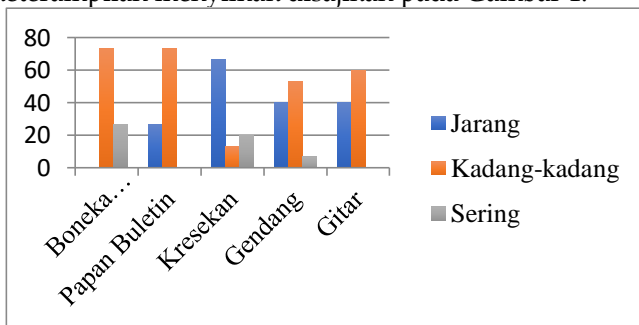
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode angket, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap persiapan langkah awal yang dilakukan yaitu survey lokasi penelitian dan menyiapkan surat izin penelitian, pembuatan instrumen penelitian, yang akan peneliti gunakan untuk mendokumentasikan sebagai bukti keberadaan alat permainan edukatif di sekolah dan telah melaksanakan penelitian serta terjun langsung ke lokasi.

### Intensitas Penggunaan APE

Hasil intensitas penggunaan APE dalam keterampilan menyimak disajikan pada Gambar 1.



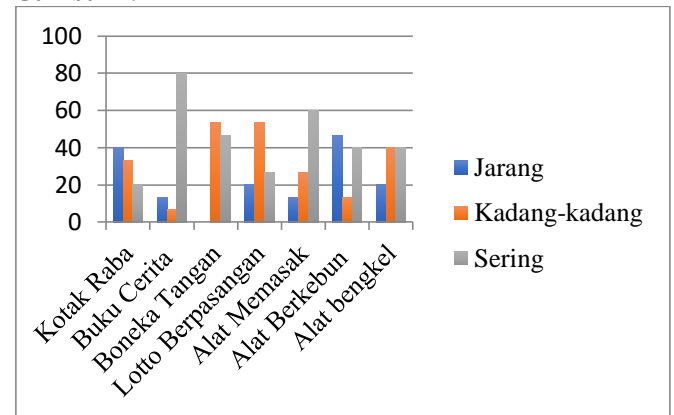
Gambar 1 Grafik Intensitas Penggunaan APE dalam Keterampilan Menyimak

Berdasarkan Gambar 1 maka dapat diketahui intensitas penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan indikator yaitu jarang, kadang-kadang dan sering. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih jarang adalah APE Boneka tangan 0 (0%) responden, Papan Buletin 4 (26,7%) responden, Kresekan 10 (66,7%) responden, Gendang 6 (40%) responden, dan gitar 6 (40%) responden.

Jumlah responden yang memilih kadang-kadang menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menyimak adalah APE Boneka tangan 11 (73,3%) responden, Papan Buletin 11 (73,3%) responden, Kresekan 2 (13,3%) responden, Gendang 8 (53,3%) responden, dan gitar 9 (60%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sering antara lain APE Boneka tangan 4 (26,7%) responden, Papan Buletin 0 (0%) responden, Kresekan 3 (20%) responden, Gendang 1 (6,7%) responden, dan gitar 0 (0%) responden. Hasil intensitas penggunaan

APE dalam keterampilan berbicara disajikan pada Gambar 2.

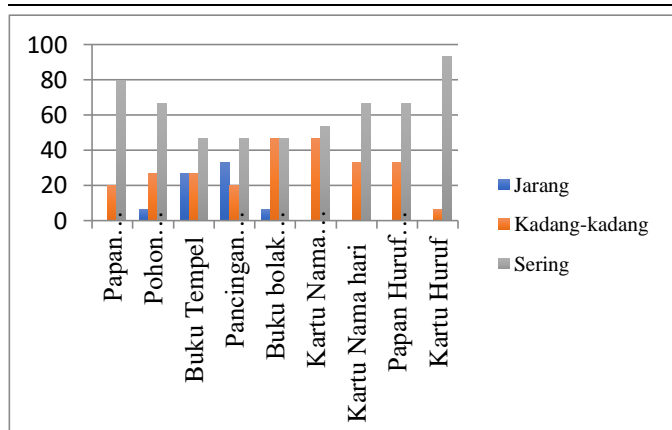


Gambar 2 Grafik Intensitas Penggunaan APE dalam Keterampilan Berbicara

Berdasarkan Gambar 2 maka dapat diketahui intensitas penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan indikator yaitu jarang, kadang-kadang dan sering. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih jarang adalah APE Kotak raba 6 (40%) responden, Buku cerita 2 (13,3%) responden, Boneka tangan 0 (0%) responden, Lotto berpasangan 3 (20%) responden, Alat memasak 2 (13,3%) responden, Alat berkebun 7 (46,7%) responden, Alat bengkel 3 (20%) responden.

Jumlah responden yang memilih kadang-kadang menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kotak raba 5 (33,3%) responden, Buku cerita 1 (6,7%) responden, Boneka tangan 8 (53,3%) responden, Lotto berpasangan 8 (53,3%) responden, Alat memasak 4 (26,7%) responden, Alat berkebun 2 (13,3%) responden, Alat bengkel 6 (40%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sering antara lain APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kotak raba 3 (20%) responden, Buku cerita 12 (80%) responden, Boneka tangan 7 (46,7%) responden, Lotto berpasangan 4 (26,7%) responden, Alat memasak 9 (60%) responden, Alat berkebun 6 (40%) responden, Alat bengkel 6 (40%) responden. Hasil intensitas penggunaan APE dalam keterampilan membaca disajikan pada Gambar 3.

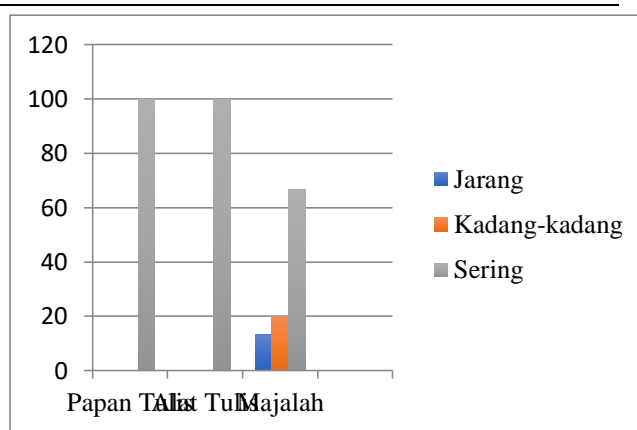


Gambar 3 Grafik Intensitas Penggunaan APE dalam Keterampilan Membaca

Berdasarkan Gambar 3 maka dapat diketahui intensitas penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan indikator yaitu jarang, kadang-kadang dan sering. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih jarang adalah APE Kartu huruf 0 (0%) responden, Papan bongkar pasang 0 (0%) responden, Pohon angka/huruf 1(6,7%) responden, Buku tempel 4 (26,7%), Pancingan huruf 5 (33,3%) responden, Buku bolak balik 1 (6,7%) responden, Kartu nama bulan 0 (0%) responden, Kartu nama hari 0 (0%) responden, Papan huruf/ angka 0 (0%) responden.

Jumlah responden yang memilih kadang-kadang menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan membaca yaitu APE Kartu huruf 1 (6,7%) responden, Papan bongkar pasang 3 (20%) responden, Pohon angka/huruf 4 (26,7%) responden, Buku tempel 4 (26,7%), Pancingan huruf 3 (20%) responden, Buku bolak balik 7 (46,7%) responden, Kartu nama bulan 7 (46,7%) responden, Kartu nama hari 5 (33,3%) responden, Papan huruf/ angka 5 (33,3%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sering antara lain APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kartu huruf 14 (93,3%) responden, Papan bongkar pasang 12 (80%) responden, Pohon angka/huruf 10 (66,7%) responden, Buku tempel 7 (46,7%), Pancingan huruf 7 (46,7%) responden, Buku bolak balik 7 (46,7%) responden, Kartu nama bulan 8 (53,3%) responden, Kartu nama hari 10 (66,7%) responden, Papan huruf/ angka 10 (66,7%) responden. Hasil intensitas penggunaan APE dalam keterampilan menulis disajikan pada Gambar 4.

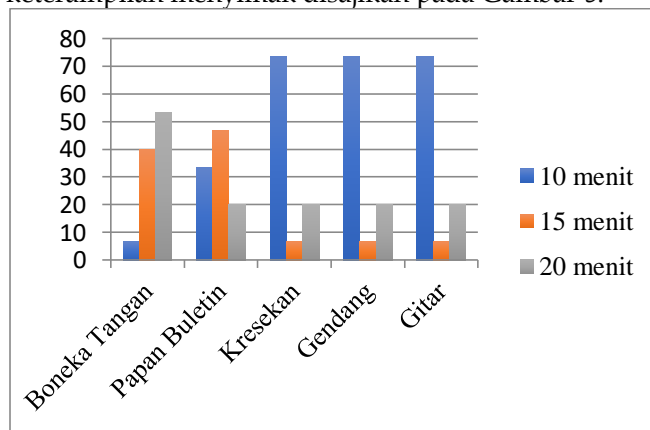


Gambar 4 Grafik Intensitas Penggunaan APE dalam Keterampilan Menulis

Berdasarkan Gambar 4 maka dapat diketahui intensitas penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan indikator yaitu jarang, kadang-kadang dan sering. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih jarang adalah APE Papan tulis 0 (0%) responden, Alat tulis 0 (0%) responden, Majalah 2 (13,3%) responden. Sedangkan jumlah responden yang memilih kadang-kadang menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menulis yaitu ada APE Papan tulis 0 (0%) responden, Alat tulis 0 (0%) responden, Majalah 3 (20%) responden. Selanjutnya jumlah responden yang memilih sering menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menulis yaitu ada APE Papan tulis 15 (100%) responden, Alat tulis 15 (100%) responden, Majalah 10 (66,7%) responden

**Durasi Penggunaan APE**

Hasil durasi penggunaan APE dalam keterampilan menyimak disajikan pada Gambar 5.



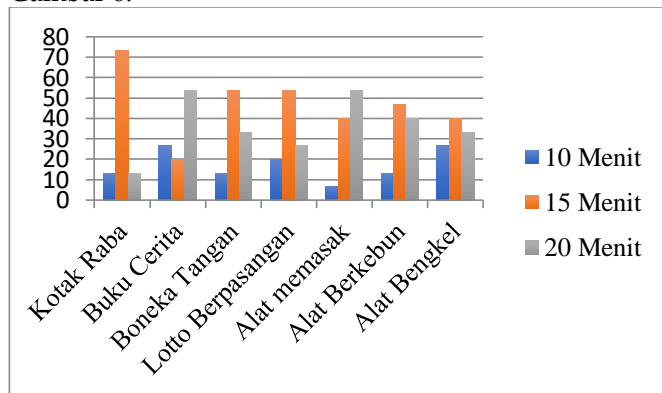
Gambar 5 Grafik Durasi Penggunaan APE dalam Keterampilan Menyimak

Berdasarkan Gambar 5 maka dapat diketahui durasi penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator yaitu 10 menit, 15 menit dan 20 menit. Dari 15 responden yang memilih jumlah

responden yang memilih 10 menit adalah APE Boneka tangan 1 (6,7%) responden, Papan Buletin 5 (33,3%) responden, Kresek 11 (73,3%) responden, Gendang 11 (73,3%) responden, dan gitar 11 (73,3%) responden.

Jumlah responden yang memilih 15 menit menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menyimak yaitu APE Boneka tangan 6 (40%) responden, Papan Buletin 7 (46,7%) responden, Kresek 1 (6,7%) responden, Gendang 1 (6,7%) responden, dan gitar 1 (6,7%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sering antara lain APE Boneka tangan 8 (53,3%) responden, Papan Buletin 3 (20%) responden, Kresek 3 (20%) responden, Gendang 3 (20%) responden, dan gitar 3 (20%) responden. Hasil intesintas penggunaan APE dalam keterampilan berbicara disajikan pada Gambar 6.



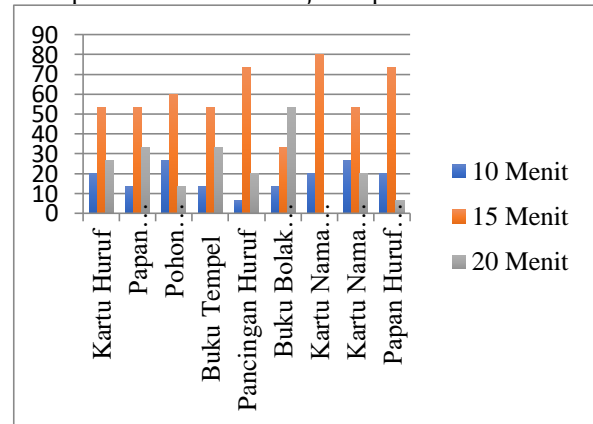
Gambar 6 Grafik Intensitas Penggunaan APE dalam Keterampilan Berbicara

Berdasarkan Gambar 6 maka dapat diketahui intensitas penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator yaitu 10 menit, 15 menit dan 20 menit. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih 10 menit adalah APE Kotak raba 2 (13,3%) responden, Buku cerita 4 (26,7%) responden, Boneka tangan 2 (13,3%) responden, Lotto berpasangan 3 (20%) responden, Alat memasak 1 (6,7%) responden, Alat berkebun 2 (13,3%) responden, Alat bengkel 4 (26,7%) responden.

Jumlah responden yang memilih 15 menit menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kotak raba 11 (73,3%) responden, Buku cerita 3 (20%) responden, Boneka tangan 8 (53,3%) responden, Lotto berpasangan 8 (53,3%) responden, Alat memasak 6 (40%) responden, Alat berkebun 7 (46,7%) responden, Alat bengkel 6 (40%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih 20 menit antara lain APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kotak raba 2 (13,3%)

responden, Buku cerita 8 (53,3%) responden, Boneka tangan 5 (33,3%) responden, Lotto berpasangan 4 (26,7%) responden, Alat memasak 8 (53,3%) responden, Alat berkebun 6 (40%) responden, Alat bengkel 5 (33,3%) responden. Hasil durasi penggunaan APE dalam keterampilan membaca disajikan pada Gambar 7.

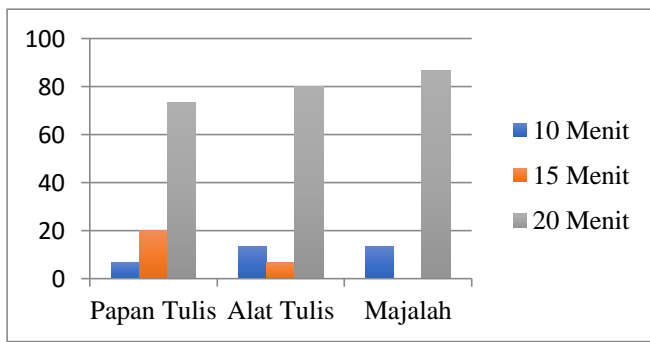


Gambar 7 Grafik Durasi Penggunaan APE dalam Keterampilan Membaca

Berdasarkan Gambar 7 maka dapat diketahui durasi penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator yaitu 10 menit, 15 menit dan 20 menit. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih 10 menit adalah APE Kartu huruf 3 (20%) responden, Papan bongkar pasang 2 (13,3%) responden, Pohon angka/huruf 4 (26,7%) responden, Buku tempel 2 (13,3%), Pancingan huruf 1 (6,7%) responden, Buku bolak balik 2 (13,3%) responden, Kartu nama bulan 3 (20%) responden, Kartu nama hari 4 (26,7%) responden, Papan huruf/angka 3 (20%) responden.

Jumlah responden yang memilih 15 menit menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan membaca yaitu APE Kartu huruf 8 (53,3%) responden, Papan bongkar pasang 8 (53,3%) responden, Pohon angka/huruf 9 (60%) responden, Buku tempel 8 (53,3%), Pancingan huruf 11 (73,3%) responden, Buku bolak balik 5 (33,3%) responden, Kartu nama bulan 12 (80%) responden, Kartu nama hari 8 (53,3%) responden, Papan huruf/angka 11 (73,3%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sering antara lain APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kartu huruf 4 (26,7%) responden, Papan bongkar pasang 5 (33,3%) responden, Pohon angka/huruf 2 (13,3%) responden, Buku tempel 5 (33,3%), Pancingan huruf 3 (20%) responden, Buku bolak balik 8 (53,3%) responden, Kartu nama bulan 0 (0%) responden, Kartu nama hari 3 (20%) responden, Papan huruf/angka 1 (6,7%) responden. Hasil intesintas penggunaan APE dalam keterampilan menulis disajikan pada Gambar 8.

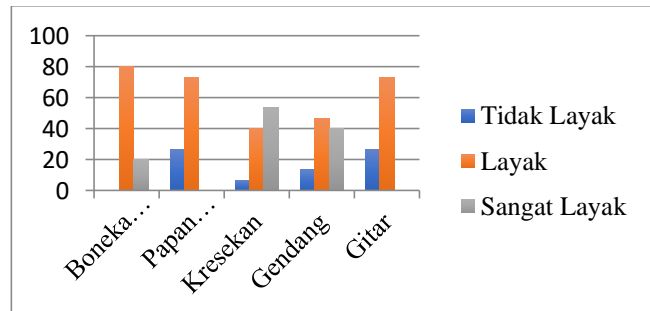


Gambar 8 Grafik Durasi Penggunaan APE dalam Keterampilan Menulis

Berdasarkan Gambar 8 maka dapat diketahui durasi penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan indikator yaitu 10 menit, 15 menit dan 20 menit. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih 10 menit adalah APE Papan tulis 1 (6,7%) responden, Alat tulis 2 (13,3%) responden, Majalah 2 (13,3%) responden. Jumlah responden yang memilih 15 menit menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menulis yaitu APE Papan tulis 3 (20%) responden, Alat tulis 1 (6,7%) responden, Majalah 0 (0%) responden. Selanjutnya jumlah responden yang memilih 20 menit menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menulis yaitu ada APE Papan tulis 11 (73,3%) responden, Alat tulis 12 (80%) responden, Majalah 13 (86,7%) responden.

**Kelayakan Penggunaan APE**

Hasil intesintas penggunaan APE dalam keterampilan menyimak disajikan pada Gambar 9.

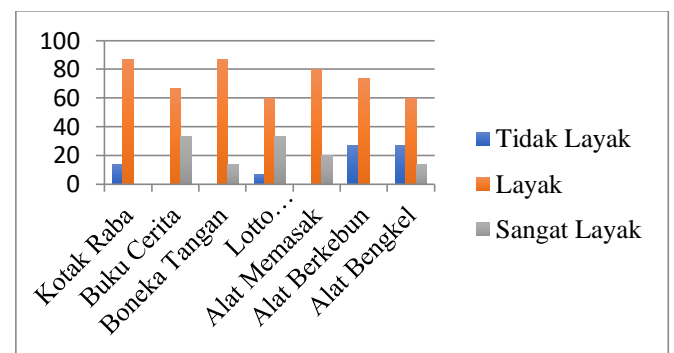


Gambar 9 Grafik Intensitas Penggunaan APE dalam Keterampilan Menyimak

Berdasarkan Gambar 9 maka dapat diketahui kelayakan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator sebagai berikut yaitu tidak layak, layak dan sangat layak. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih layak adalah APE Boneka tangan 0 (0%) responden, Papan Buletin 4 (26,7%) responden, Kresekan 1 (6,7%) responden, Gendang 2 (13,3%) responden, dan gitar 4 (26,7%) responden.

Jumlah responden yang memilih kadang-kadang menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menyimak yaitu APE Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih layak adalah APE Boneka tangan 12 (80%) responden, Papan Buletin 11 (73,3%) responden, Kresekan 6 (40%) responden, Gendang 7 (46,7%) responden, dan gitar 11 (73,3%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih tidak layak antara lain APE Boneka tangan 3 (20%) responden, Papan Buletin 0 (0%) responden, Kresekan 8 (53,3%) responden, Gendang 6 (40%) responden, dan gitar 0 (0%) responden. Hasil kelayakan penggunaan APE dalam keterampilan berbicara disajikan pada Gambar 1.



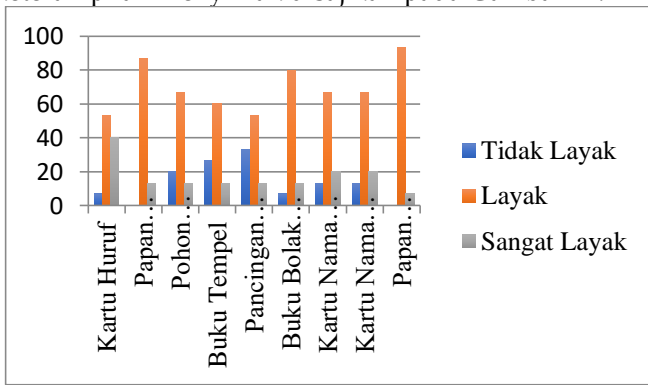
Gambar 10 Grafik Kelayakan Penggunaan APE dalam Keterampilan Berbicara

Berdasarkan Gambar 10 maka dapat diketahui kelayakan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator yaitu tidak layak, layak dan sangat layak. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih jarang adalah APE Kotak raba 2 (13,3%) responden, Buku cerita 0 (0%) responden, Boneka tangan 0 (0%) responden, Lotto berpasangan 1 (6,7%) responden, Alat memasak 0 (0%) responden, Alat berkebun 4 (26,7%) responden, Alat bengkel 4 (26,7%) responden.

Jumlah responden yang memilih layakkembangkan APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu APE Kotak raba 13 (86,7%) responden, Buku cerita 10 (66,7%) responden, Boneka tangan 13 (86,7%) responden, Lotto berpasangan 9 (60%) responden, Alat memasak 12 (80%) responden, alat berkebun 11 (73,3%) responden, alat bengkel 9 (60%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sangat layak antara lain APE dalam mengembangkan keterampilan berbicara yaitu ada APE Kotak raba 0 (0%) responden, Buku cerita 5 (33,3%) responden, Boneka tangan 2 (13,3%) responden, Lotto berpasangan 5 (33,3%) responden, alat memasak 3 (20%) responden,

Alat berkebun 0 (0%) responden, Alat bengkel 2 (13,3%) responden. Hasil kelayakan penggunaan APE dalam keterampilan menyimak disajikan pada Gambar 11.

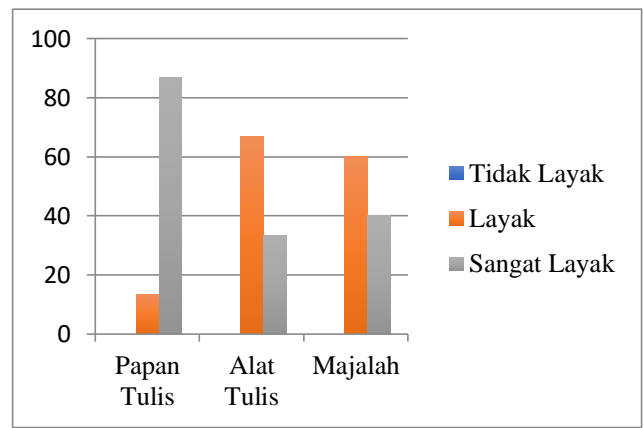


Gambar 11 Grafik Kelayakan Penggunaan APE dalam Keterampilan Membaca

Berdasarkan Gambar 11 maka dapat diketahui kelayakan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator yaitu tidak layak, layak dan sangat layak. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih tidak layak adalah APE Kartu huruf 1 (6,7%) responden, Papan bongkar pasang 0 (0%) responden, Pohon angka/huruf 3 (20%) responden, Buku tempel 4 (26,7%), Pancingan huruf 5 (33,3%) responden, Buku bolak balik 1 (6,7%) responden, Kartu nama bulan 2 (13,3%) responden, Kartu nama hari 2 (13,3%) responden, Papan huruf/angka 0 (0%) responden.

Jumlah responden yang memilih layak menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan membaca yaitu APE Kartu huruf 8 (53,3%) responden, Papan bongkar pasang 13 (86,7%) responden, Pohon angka/huruf 10 (66,7%) responden, Buku tempel 9 (60%), Pancingan huruf 8 (53,3%) responden, Buku bolak balik 12 (80%) responden, Kartu nama bulan 10 (66,7%) responden, Kartu nama hari 10 (66,7%) responden, Papan huruf/angka 14 (93,3%) responden.

Selanjutnya, jumlah responden yang memilih sering antara lain APE dalam mengembangkan keterampilan membaca yaitu APE Kartu huruf 6 (40%) responden, Papan bongkar pasang 2 (13,3%) responden, Pohon angka/huruf 2 (13,3%) responden, Buku tempel 2 (13,3%), Pancingan huruf 2 (13,3%) responden, Buku bolak balik 2 (13,3%) responden, Kartu nama bulan 3 (20%) responden, Kartu nama hari 3 (20%) responden, Papan huruf/angka 1 (6,7%) responden. Hasil kelayakan penggunaan APE dalam keterampilan menyimak disajikan pada Gambar 12.



Gambar 12 Grafik Kelayakan Penggunaan APE dalam Keterampilan Menulis

Berdasarkan Gambar 12 maka dapat diketahui kelayakan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dengan 3 indikator yaitu tidak layak, layak dan sangat layak. Dari 15 responden yang memilih jumlah responden yang memilih tidak layak adalah APE Papan tulis 0 (0%) responden, Alat tulis 0 (0%) responden, Majalah 0 (0%) responden. Sedangkan jumlah responden yang memilih layak menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menulis yaitu APE Papan tulis 2 (13,3%) responden, Alat tulis 10 (66,7%) responden, Majalah 9 (60%) responden. Selanjutnya jumlah responden yang memilih sangat layak menggunakan APE dalam mengembangkan keterampilan menulis yaitu ada APE Papan tulis 13 (86,7%) responden, Alat tulis 5 (33,3%) responden, Majalah 6 (40%) responden.

Berdasarkan jumlah guru yang menjadi sampel penelitian di 7 TK Kecamatan Sakra Barat ini sebanyak 15 orang guru/responden yang mengajar di kelompok B tepatnya di TK se-Kecamatan Sakra Barat. Dari 5 APE tersebut diantaranya APE Boneka tangan, Papan Buletin, Kresek, Gendang, dan gitar. Dapat diketahui dari hasil angket dan wawancara dari 5 APE tersebut lebih digunakan 3 APE dalam kegiatan belajar mengajar mengembangkan bahasa dalam keterampilan menyimak kelompok B di TK se-Kecamatan Sakra Barat atau dengan presentase 60 % APE.

Dari 7 APE diantaranya APE Kotak raba, Buku cerita, Boneka tangan, Lotto berpasangan, Alat memasak, Alat berkebun, Alat bengkel. Dapat diketahui dari hasil angket dan wawancara dari 7 APE yang lebih sering digunakan sebanyak 3 APE atau 42,85%.

Dari 9 APE diantaranya APE Kartu huruf, Papan bongkar pasang, Pohon angka/huruf, Buku tempel, Pancingan huruf, Buku bolak balik, Kartu nama bulan, Kartu nama hari, Papan huruf/angka. Dapat diketahui dari hasil angket dan wawancara dari 9 APE tersebut seluruhnya digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar mengembangkan bahasa dalam keterampilan membaca kelompok B di TK se-Kecamatan Sakra Barat atau dengan presentase 100%.

Dari 3 APE tersebut diantaranya APE Papan tulis, Alat tulis, dan Majalah. Dapat diketahui dari hasil angket dan wawancara dari 3 APE tersebut seluruhnya digunakan dalam kegiatan belajar mengajar mengembangkan bahasa dalam keterampilan menulis kelompok B di TK se-Kecamatan Sakra Barat atau dengan presentase 100%.

Berdasarkan cara memainkan APE dalam mengembangkan aspek keterampilan menyimak yaitu menurut Underwood (Pamuji, 2021) mendefinisikan menyimak adalah kegiatan mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan orang, menangkap dan memahami makna dari apa yang didengar. Misalnya pada APE boneka tangan, anak mendengarkan guru bercerita menggunakan boneka tangan, guru juga dapat bertanya hal yang dapat diambil dari cerita yang disimak.

Aspek keterampilan berbicara yaitu kemampuan mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan atau menyatakan pesan dalam bentuk lisan (Yanti, et al., 2018). Dalam mengembangkan aspek keterampilan berbicara dilihat dari menyampaikan informasi yang didengarnya / menceritakan kembali informasi yang didengarnya. Contohnya alat memasak, dilihat dari penggunaannya dengan cara anak berperan menjadi chef (tukang memasak).

Aspek keterampilan membaca adalah proses pengenalan, pemahaman makna melalui hubungan antara pengetahuan pembaca, informasi yang tersedia dalam bahasa tulis dan kerangka bacaan (Gunawan, 2016). Dalam mengembangkan aspek keterampilan membaca dilihat dari cara penggunaan APE kartu huruf, dengan cara anak menyusun huruf yang sesuai dengan yang ditunjukkan guru, guru juga bertanya mengenai ejaan susunan huruf yang telah disusun anak. Hal ini dapat menstimulus anak untuk mengenal huruf dan merangkai kata.

Aspek keterampilan menulis adalah kegiatan berupa pengungkapan pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya dengan melalui kata-kata atau simbol-simbol yang bermakna (Dalman, 2021). Pengembangan aspek keterampilan menulis dapat melalui cara penggunaan majalah, digunakan dengan cara anak melengkapi huruf, anak mewarnai gambar, anak menebalkan huruf, anak menghubungkan gambar dengan nama gambar, anak menghitung.

Keempat aspek keterampilan bahasa anak usia dini dapat ditingkatkan atau dikembangkan atau distimulasi dalam kegiatan bermain pemanfaatan APE. APE dalam mengembangkan bahasa melatih

pemahaman bahasa, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan. Oleh karena itu, pemanfaatan APE diterapkan di setiap sekolah.

Hasil penelitian Akpinar & Aslan (2015), yang menyatakan bahwa, bermain berarti mengintegrasikan permainan, desain, dan pembelajaran secara terus menerus yang dilakukan anak dengan cara bereksperimen, menjelajah, dan melakukan uji coba. Dengan demikian, bermain merupakan salah satu metode yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini. Didukung hasil penelitian Pyle et al., (2018), menyatakan bahwa, mengintegrasikan kegiatan bermain di pembelajaran kelas bermain mengekspresikan sebuah kepercayaan bahwa pembelajaran dengan pendekatan bermain penting bagi perkembangan bahasa anak-anak.

Melalui bermain anak akan aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan yang terstimulasi selama berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini dapat dilihat dari cara anak mengkomunikasikan pengetahuannya baik secara ekspresif, represif, maupun dari tugastugas tertulis yang dibuatnya. Rahmawati (2018), mengatakan bahwa bermain dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain merupakan bentuk perhatian lingkungan terhadap pengembangan aspek-aspek perkembangan anak. Melalui bermain ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan belajar demi memenuhi tugas-tugas perkembangannya dapat dilakukan oleh orang tua, guru, maupun instansi-instansi terkait.

Kang, et al (2017) mengatakan bahwa, penggunaan strategis alat permainan sangat penting untuk menyelesaikan tugas anak. Alat permainan edukatif merupakan sarana yang dapat digunakan guru untuk menyelesaikan tugas-tugas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, melalui strategi yang terencana siswa ditantang untuk mengumpulkan informasi yang tertanam dalam alat yang berbeda dan mengintegrasikan informasi tersebut untuk memecahkan masalah yang kompleks meskipun dengan cara yang tidak terstruktur. Strategi penggunaan alat permainan edukatif yang tepat dapat merangsang ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga mendorongnya untuk aktif dalam melakukan eksplorasi-eksplorasi di kegiatan tersebut (Widayati, et al., 2021).



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan yang peneliti paparkan di atas, maka adapun kesimpulan yang dapat diambil, antara lain :

1. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan menyimak kelompok B tahun di TK Se-Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur Tahun 2022 yaitu 5 APE diantaranya APE Boneka tangan, Papan Buletin, Kresek, Gendang, dan gitar, dengan hasil yang lebih digunakan sebanyak 3 APE atau 60 % APE.
2. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan berbicara kelompok B di TK Se-Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur Tahun 2022 yaitu 7 APE diantaranya APE Kotak raba, Buku cerita, Boneka tangan, Lotto berpasangan, Alat memasak, Alat berkebun, Alat bengkel dari hasil angket dan wawancara dari 7 APE yang lebih sering digunakan sebanyak 5 APE atau 71,42%.
3. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan membaca kelompok B di TK Se-Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur Tahun 2022 yaitu 9 APE tersebut diantaranya APE Kartu huruf, Papan bongkar pasang, Pohon angka/huruf, Buku tempel, Pancangan huruf, Buku bolak balik, Kartu nama bulan, Kartu nama hari, Papan huruf/angka hasil angket dan wawancara dari 9 APE tersebut seluruhnya digunakan dalam kegiatan belajar atau dengan presentase 100% APE
4. APE yang digunakan untuk mengembangkan bahasa anak dalam keterampilan menulis kelompok B di TK Se-Kecamatan Sakra Barat Kabupaten Lombok Timur Tahun 2022 yaitu 3 APE tersebut diantaranya APE Papan tulis, Alat tulis, dan Majalah. Hasil angket dan wawancara dari 9 APE tersebut seluruhnya digunakan dalam kegiatan belajar atau dengan presentase 100% APE

## REFERENSI

- Nuraini., Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 33-40.
- Rahmawati, T., Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163-170.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2021). Alat permainan edukatif: analisis pengembangan literasi sains anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654-664.
- Baharun, H., Zamroni, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382-1395.
- AH, N. M. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 125-138.
- Yasbiati, M. P., & Gandana, G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria Siliwangi.
- Yendra, S. S. (2016). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Deepublish.
- Asiyah, N., Rasiman, R., & Jayanti, I. D. (2022). Pengembangan APE Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Menyusun Balok. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7287-7299.
- Rahayu, M. A. N., Lestari, P. I., & Cahaya, I. M. E. (2019). Implementasi Alat Permainan Edukatif Pohon Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Sugiyono, D. (2014). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*, 26-33.
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Yanti, N., Suhartono, S., & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fkip Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(1), 72-82.
- Gunawan, H. (2016). Strategi PQ4R: Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Materi Qiraah. *I'TIBAR: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(6), 147-161.
- Akpinar, Y., & Aslan, Ü. (2015). Supporting children's learning of probability through video game programming. *Journal of Educational*

- 
- Computing Research.  
<https://doi.org/10.1177/0735633115598492>
- Pyle, A., Prioletta, J., & Poliszczuk, D. (2018). The Play-Literacy Interface in Full-day Kindergarten Classrooms. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0852-z>
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 2(1), 37-44. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/la.v7i1.26072>
- Kang, J., Liu, M., & Qu, W. (2017). Using gameplay data to examine learning behavior patterns in a serious game. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.062>