



## Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak

Ismi Ayuti Jusman<sup>1\*</sup>, Baik Nilawati Astini<sup>1</sup>, Nurhasanah<sup>1</sup>, Fahrudin<sup>1</sup>

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

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3059>

Received: 30 Desember, 2022

Revised: 31 Januari, 2023

Accepted: 13 Februari, 2023

**Abstract:** Educational Game Tool (APE) is a game tool that is specifically made to assist in education as something that can be used for play that contains appropriate educational values in developing aspects of the development of each child, so as to create a comfortable atmosphere and obtain the expected results. One aspect that is developed is the aspect of language, especially children's speaking skills. The purpose of this study was to identify the use of educational game tools in improving the speaking skills of group B children in PAUD, Gerung District, West Lombok Regency. This research uses a descriptive quantitative type with a survey method. The sampling technique in this study used purposive random sampling with a sample of 22 teachers in 8 schools. The data collection method used is a questionnaire (questionnaire), interviews and documentation. The data that has been collected is then analyzed in a quantitative descriptive manner. Based on the data obtained, it is known that there are 19 APE for children, including picture/serial story books, hand puppets/finger puppets, Paired Lotto, Cooking tools, carpentry tools, garden tools, workshop tools, letter blocks, word cards, number cards, cards letters, hijaiyah letter posters, animal picture posters, human body parts/member picture cards, fruit picture posters, letter puzzles, number puzzles, alphabet ronche, and hijaiyah letter boards. APE that is very feasible to use is letter card APE (77%), dominant APE is letter puzzle and number puzzle. categorized frequently used and get a percentage (95%) and letter cards get a percentage (86%). The duration of using APE, using number cards for 15 minutes to get a percentage (91%) and picture story books/series, using number puzzles for 20 minutes to get a percentage (27%). Word cards and number puzzles are used in core activities because they get high percentages (86%) and (77%). APE can improve children's speaking skills.

**Keywords:** Educational Game Tools, Speaking Skills, Early Childhood Education.

**Abstrak:** Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dibuat secara khusus untuk membantu dalam pendidikan sebagai sesuatu yang bisa digunakan untuk bermain yang berisi nilai edukatif yang tepat dalam mengembangkan aspek perkembangan setiap anak, agar terciptanya suasana yang nyaman dan memperoleh hasil yang diharapkan. Salah satu aspek yang dikembangkan adalah aspek Bahasa khususnya keterampilan berbicara anak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui identifikasi penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B di PAUD Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif deskriptif dengan metode survey. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive random sampling* dengan sampel 22 guru di 8 sekolah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket), wawancara dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui APE anak terdapat 19 APE, diantaranya buku cerita bergambar/berseri, boneka tangan/boneka jari, Lotto berpasangan, Alat memasak, alat pertukangan, alat kebun, alat bengkel, balok huruf, kartu kata, kartu angka, kartu huruf, poster huruf hijaiyah, poster gambar binatang, kartu gambar anggota/bagiantubuh manusia, poster gambar buah-buahan, puzzle huruf, puzzle angka, ronche abjad, dan papan huruf hijaiyah. APE yang sangat layak digunakan yaitu APE kartu huruf (77%), APE dominan digunakan yaitu puzzle huruf dan puzzle angka. dikategorikan sering digunakan dan mendapatkan

persentase (95%) dan kartu huruf mendapatkan persentase (86%). Durasi penggunaan APE, kartu angka digunakan selama 15 menit mendapatkan persentase (91%) dan buku cerita bergambar/berseri, puzzle angka digunakan selama 20 menit mendapatkan persentase (27%). Kartu kata dan puzzle angka digunakan pada kegiatan inti karena mendapatkan persentase tinggi yaitu (86 %) dan (77%). APE dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak.

**Kata Kunci :** Alat Permainan Edukatif, Keterampilan Berbicara, Pendidikan Anak Usia Dini.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi secara optimal (Aprinawati, 2017). Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan berbahasa, salah satunya berbicara (Karma & Hakim, 2023). Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam keterampilan berbahasa (Ilham & Wijiati, 2020). Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang terus berkembang (Arfianty, et al., 2023). Berbicara adalah suatu kemampuan dalam mengucapkan bunyi-bunyi, artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Habibi, et al., 2022). Keterampilan berbicara anak dapat difasilitasi salah satunya dengan alat permainan edukatif (APE).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini (Rahmawati, et al., 2023). Dengan mengetahui bahwa APE sangat berpengaruh dalam mengembangkan aspek anak, tentu sangat dibutuhkan alat permainan yang bisa mengembangkan kemampuan anak dengan baik. Alat Permainan Edukatif adalah segala sesuatu yang bisa dipakai sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang berisi nilai edukatif (pendidikan) dan bisa mengembangkan semua kemampuan anak (Hasanah, 2019).

APE merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan untuk sarana atau alat dalam bermain yang berisi nilai pendidikan (edukatif) sehingga dapat memberikan stimulus pada pertumbuhan anak dan dapat mengembangkan semua aspek kemampuan anak (Shunhaji & Fadiyah, 2020). Dapat kita simpulkan bahwa APE dapat diartikan sebagai alat yang bisa digunakan pendidik untuk membantu proses belajar mengajar karena alat permainan merupakan suatu alat yang sangat penting antara seorang pendidik dan anak usia dini. Dengan APE pendidik bisa menjelaskan suatu hal yang anak sulit terima jika dijelaskan dengan kata-kata saja karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda.

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa adalah aspek perkembangan yang berperan penting dalam

kehidupan manusia

(Sofyan, 2015:23-24). Pada diri anak terdapat hubungan yang erat antara perkembangan pemahaman secara kognitif dan hubungan berbahasa sebagaimana anak mempergunakan Bahasa sebagai sarana untuk mengorganisasikan dan menerangkan dunia (Nurgiantoro, 2018). Salah satu komponen berbahasa adalah bicara yang merupakan alat komunikasi, belajar bicara memerlukan proses yang panjang dan rumit.

Melalui Bahasa anak bisa menyalurkan pemikiran, keinginan, mengekspresikan harapan ataupun permintaan sehingga anak bisa berkomunikasi dengan orang lain atau teman sebayanya dengan nyaman. Saat anak mempelajari Bahasa, anak akan mampu meningkatkan perkembangan keterampilan berbahasa dengan baik sehingga anak akan lebih mudah dalam berinteraksi di lingkungannya.

Berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang produktif, karena anak dituntut untuk memiliki banyak kosa kata bahasa. Sedangkan menyimak dan membaca reseptif karena anak akan lebih banyak menerima bahasa yang didengar dari orang lain (Astini, et al., 2020).

Kesimpulannya adalah kemampuan bahasa sangat penting bagi anak usia dini karena di usia itulah anak memiliki banyak keinginan akan sesuatu sehingga kemampuan berbahasa sangat penting agar orang lain atau orang dewasa mengerti dan paham apa yang dimaksud oleh anak tersebut. Berbahasa merupakan salah satu alat alternatif bagi seseorang untuk saling memahami terutama saat memahami anak usia dini (Nurhasanah, et al., 2021). Jadi dalam upaya meningkatkan Bahasa khususnya keterampilan berbicara anak bukan hanya dari kegiatan menyebutkan huruf dan menulis saja, tetapi dengan memberikan arti dan anak bisa merangkai menjadi sebuah kata dan kalimat kemudian anak bisa.

## METODE

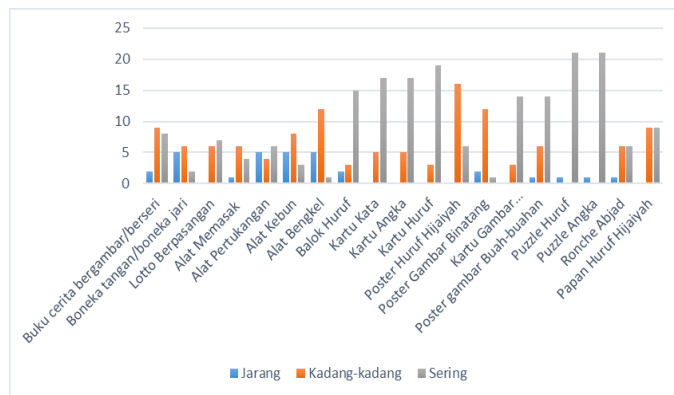
Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif deskriptif dengan metode survey. Sugiyono (2017). Penelitian ini bertempat di Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat tahun 2022 yang terdiri dari 8 lembaga diantaranya TKN Pembina Lobar, TK Pertiwi, TKN 3 Gerung, TK Babussalam, TK Sehati Kebon Ayu, TKN Gerung BTN Pemuda, TKN Pembina Pedesaan,

RA Bina Citra Insani. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh guru kelompok B yang berada di TK dan KB Kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat. Jumlah guru mengajar kelompok B di 8 lembaga terdiri dari 22 orang guru yang menjadi subjek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner (angket), wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif. Kemudian penyajian data yang digunakan pada penelitian ini melalui perhitungan persentase. Persentase data yang diperoleh melalui bantuan excel dalam bentuk tabel dan dijabarkan untuk mengetahui identifikasi penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2022. Kegiatan pada penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan angket kepada seluruh guru kelompok B yang terdiri dari 8 lembaga yang ada di Kecamatan Gerung. Pengolahan data dengan bantuan program excel. Hasil pengolahan data disajikan pada Gambar 1.



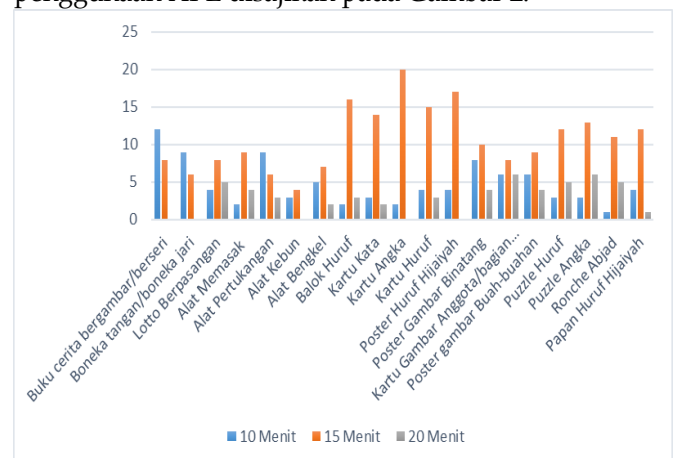
Gambar 1. Intesitas penggunaan APE

Intensitas Alat Penggunaan Edukatif terdapat 3 indikator yaitu jarang, kadang-kadang, sering. Yang terdiri dari 22 responden. Terdapat 5 (23%) responden memilih jarang menggunakan boneka tangan/boneka jari, alat pertukangan, alat kebun, dan alat bengkel, 2 (9%) responden memilih jarang menggunakan buku cerita bergambar/berseri, balok huruf, dan poster gambar binatang, 1 (4%) responden memilih jarang menggunakan alat memasak, poster gambar buah-buahan, puzzle huruf, puzzle angka, dan ronche abjad.

Terdapat 16 (73%) responden memilih kadang-kadang menggunakan poster huruf hijaiyah, 12 (54%)

responden memilih kadang-kadang menggunakan alat bengkel dan poster gambar binatang, 9 (41%) responden memilih kadang-kadang menggunakan buku cerita bergambar/berseri dan papan huruf hijaiyah, 8 (36%) responden memilih kadang-kadang menggunakan alat kebun, 6 (27%) responden memilih menggunakan boneka tangan/boneka jari, lotto berpasangan, alat memasak, kartu gambar buah-buahan, ronche abjad, 5 (23%) responden memilih kadang-kadang menggunakan kartu kata, kartu angka, 4 (18%) responden memilih kadang-kadang menggunakan alat pertukangan, 3 (14%) responden memilih kadang-kadang menggunakan balok huruf, kartu huruf, dan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia.

Terdapat 21 (95%) responden memilih sering menggunakan puzzle huruf dan puzzle angka, 19 (86%) responden memilih sering menggunakan kartu huruf, 17 (77%) responden memilih sering menggunakan kartu kata dan kartu angka, 15 (68%) responden memilih sering menggunakan balok huruf, 14 (64%) responden memilih sering menggunakan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia dan poster gambar buah-buahan, 9 (41%) responden memilih sering menggunakan papan huruf hijaiyah, 8 (36%) responden memilih sering menggunakan buku cerita bergambar/berseri, 7 (32%) responden memilih sering menggunakan lotto berpasangan, 6 (27%) responden memilih sering menggunakan alat pertukangan, poster huruf hijaiyah, dan ronche abjad, 4 (18%) responden memilih menggunakan alat memasak, 3 (14%) responden memilih sering menggunakan alat kebun, 2 (9%) responden memilih sering menggunakan boneka tangan/boneka jari, 1 (4%) responden memilih sering menggunakan alat bengkel dan kartu gambar binatang. Artinya, dari 22 responden APE yang sering digunakan yaitu puzzle huruf dan puzzle angka, karena memiliki nilai persentase tertinggi. Durasi waktu penggunaan APE disajikan pada Gambar 2.

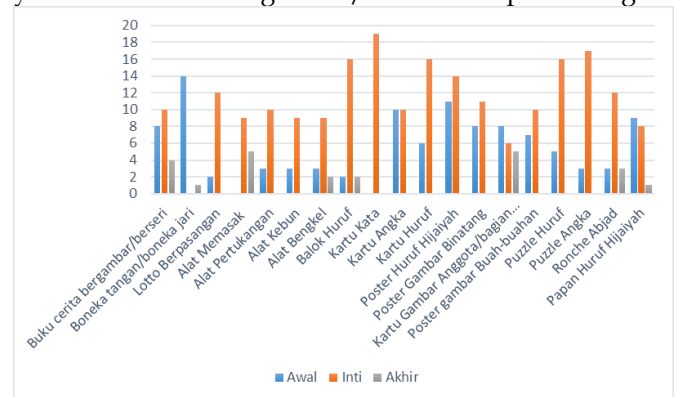


Gambar 2. Durasi waktu penggunaan APE

Durasi waktu penggunaan alat permainan edukatif terdapat 3 indikator yaitu 10 menit, 15 menit, 20 menit. Yang terdiri dari 22 responden. Terdapat 12 (54%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk buku cerita bergambar/berseri, 9 (41%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk boneka tangan/boneka jari dan alat pertukangan, 8 (36%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk kartu gambar binatang, 6 (27%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia dan poster gambar buah-buahan, 5 (23%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk alat bengkel, 4 (18%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk lotto berpasangan, kartu huruf, poster huruf hijaiyah, dan papan huruf hijaiyah, 3 (14%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk alat kebun, kartu kata, puzzle huruf, dan puzzle angka, 2 (9%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk alat memasak, balok huruf, dan kartu angka, 1 (4%) responden memilih menggunakan durasi 10 menit untuk ronche abjad. menggunakan durasi 15 menit untuk kartu huruf, 14 (64%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk kartu kata, 13 (59%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk puzzle angka, 12 (54%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk puzzle huruf dan papan huruf hijaiyah, 11 (50%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk ronche abjad, 10 (45%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk poster gambar binatang, 9 (41%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk alat memasak dan poster gambar buah-buahan, 8 (36%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk buku cerita bergambar/berseri, lotto berpasangan, dan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia, 7 (32%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk alat bengkel, 6 (27%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk boneka tangan/boneka jari dan alat pertukangan, 4 (18%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk alat kebun

Terdapat 6 (27%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk buku cerita bergambar/berseri dan puzzle angka, 5 (23%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk lotto berpasangan, puzzle huruf, dan ronche abjad, 4 (18%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk alat memasak, postergambar binatang, poster gambar buah-buahan, dan papan huruf hijaiyah, 3 (14%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk alat pertukangan, balok huruf, 2 (9%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit

untuk alat bengkel dan kartu kata. Dari 22 responden durasi prnggunaan APE yang digunakan paling lama yaitu buku cerita bergambar/berseri dan puzzle angka.



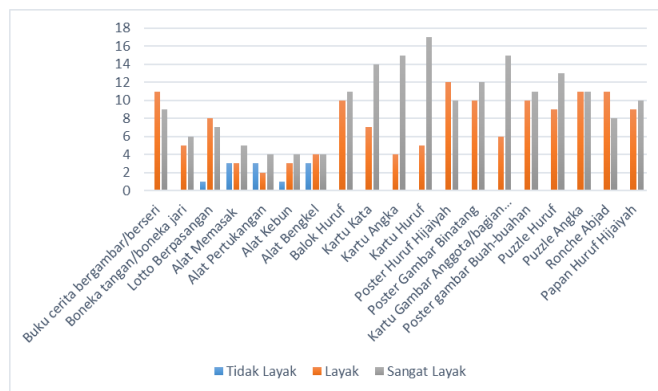
Gambar 3. Penggunaan APE pada kegiatan awal, inti, dan akhir.

Penggunaan alat permainan edukatif terdapat 3 indikator yaitu pada kegiatan awal, inti, dan akhir. Yang terdiri dari 22 responden. Terdapat 14 (64%) responden memilih menggunakan boneka tangan/boneka jari pada kegiatan awal, 11 (50%) responden memilih menggunakan poster huruf hijaiyah pada kegiatan awal, 10 (45%) responden memilih menggunakan kartu angka pada kegiatan awal, 9 (41%) responden memilih menggunakan papan huruf hijaiyah pada kegiatan awal, 8 (36%) responden memilih menggunakan buku cerita bergambar/berseri, poster gambar binatang, dan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia pada kegiatan awal, 7 (32%) responden memilih menggunakan kartu gambar buah-buahan pada kegiatan awal, 6 (27%) responden memilih menggunakan kartu huruf pada kegiatan awal, 5 (23%) responden memilih menggunakan puzzle huruf pada kegiatan awal, 3 (14%) responden memilih menggunakan alat pertukangan, alat kebun, alat bengkel, puzzle angka, dan ronche abjad, 2 (9%) responden memilih menggunakan lotto berpasangan dan balok huruf.

Terdapat 19 (86%) responden memilih menggunakan kartu kata pada kegiatan inti, 17 (77%) responden memilih menggunakan puzzle angka pada kegiatan inti, 16 (73%) responden memilih menggunakan balok huruf, kartu huruf, dan puzzle huruf pada kegiatan inti, 14 (64%) responden memilih menggunakan poster huruf hijaiyah pada kegiatan inti, 12 (54%) responden memilih menggunakan lotto berpasangan dan ronche abjad pada kegiatan inti, 11 (50%) responden memilih menggunakan poster gambar binatang pada kegiatan inti, 10 (45%) responden memilih menggunakan buku cerita bergambar/berseri, alat pertukangan, kartu angka, dan poster gambar buah-buahan pada kegiatan inti, 9 (41%) responden memilih menggunakan alat memasak, alat kebun, dan alat

bengkel pada kegiatan inti, 8 (36%) responden memilih menggunakan papan huruf hijaiyah pada kegiatan inti, 6 (27%) responden memilih menggunakan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia pada kegiatan inti.

Terdapat 5 (23%) responden memilih menggunakan alat memasak dan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia pada kegiatan akhir, 4 (18%) responden memilih menggunakan buku cerita bergambar/berseri pada kegiatan akhir, 3 (14%) responden memilih menggunakan ronche abjad pada kegiatan akhir, 2 (9%) responden memilih menggunakan alat bengkel dan balok huruf pada kegiatan akhir, 1 (4%) responden memilih menggunakan boneka tangan/boneka jari dan papan huruf hijaiyah pada kegiatan akhir. Dari 22 responden penggunaan APE pada kegiatan inti yaitu kartu kata karena memiliki nilai persentase tertinggi.



Gambar 4. Kelayakan penggunaan APE

Kelayakan alat permainan edukatif terdapat 3 indikator yaitu tidak layak, layak, sangat layak. Yang terdiri dari 22 responden. Terdapat 3 (14%) responden memilih alat memasak, alat pertukangan, dan alat bengkel sebagai APE yang tidak layak, 1 (4%) responden memilih lotto berpasangan sebagai APE yang tidak layak.

Terdapat 12 (54%) responden memilih poster huruf hijaiyah sebagai APE yang layak, 11 (50%) responden memilih buku cerita bergambar/berseri, puzzle angka, dan ronche abjad sebagai APE yang layak, 10 (45%) responden memilih balok huruf, poster gambar binatang, dan poster gambar buah-buahan sebagai APE yang layak, 9 (41%) responden memilih puzzle huruf dan papan huruf hijaiyah sebagai APE yang layak, 8 (36%) responden memilih lotto berpasangan sebagai APE yang layak, 7 (32%) responden memilih kartu kata sebagai APE yang layak, 6 (27%) responden memilih kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia sebagai APE yang layak, 5 (23%) responden memilih boneka tangan/boneka jari dan kartu huruf sebagai APE yang layak, 4 (18%) responden memilih alat bengkel dan

kartu angka sebagai APE yang layak, 3 (14%) responden memilih alat memasak dan alat kebun sebagai APE yang layak, 2 (9%) responden memilih alat pertukangan sebagai APE yang layak.

Terdapat 17 (77%) responden memilih kartu huruf sebagai APE yang sangat layak, 15 (68%) responden memilih kartu angka dan kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia sebagai APE yang sangat layak, 14 (64%) responden memilih kartu kata sebagai APE yang sangat layak, 13 (59%) responden memilih puzzle huruf sebagai APE yang sangat layak, 12 (54%) responden memilih poster gambar binatang sebagai APE yang sangat layak, 11 (50%) responden memilih balok huruf, kartu gambar buah-buahan, dan puzzle angka sebagai APE yang sangat layak, 10 (45%) responden memilih kartu huruf hijaiyah dan papan huruf hijaiyah sebagai APE yang sangat layak, 9 (41%) responden memilih buku cerita bergambar/berseri sebagai APE yang sangat layak, 8 (36%) responden memilih ronche abjad sebagai APE yang sangat layak, 7 (32%) responden memilih lotto berpasangan sebagai APE yang sangat layak, 6 (27%) responden memilih boneka tangan/boneka jari sebagai APE yang sangat layak, 5 (23%) responden memilih alat memasak sebagai APE yang sangat layak, 4 (18%) responden memilih alat pertukangan, alat kebun, dan alat bengkel sebagai APE yang sangat layak. Dari 22 responden penggunaan APE sangat layak digunakan yaitu kartu huruf karena memiliki persentase tertinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK/KB di Kecamatan Gerung, diperoleh hasil identifikasi penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B.

Dari hasil observasi dan wawancara diketahui APE yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak terdapat 19 APE, diantaranya buku cerita bergambar/berseri, boneka tangan/boneka jari, Lotto berpasangan, Alat memasak, alat pertukangan, alat kebun, alat bengkel, balok huruf, kartu kata, kartu angka, kartu huruf, poster huruf hijaiyah, poster gambar binatang, kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia, poster gambar buah-buahan, puzzle huruf, puzzle angka, ronche abjad, dan papan huruf hijaiyah. Hal berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Eka Kumalasari Tahun 2015 dalam jurnal "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Kata Dan Gambar Untuk Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Aba Playen II Kabupaten Gunungkidul". Hasil dari penelitian tersebut adalah dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Kartu Kata dan Gambar atau "APE KAKA DANAR" yang dikembangkan layak digunakan. Misalnya pada saat tema pekerjaan layak

digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak kelompok B di TK ABA Playen II Kabupaten Gunungkidul. Sehingga dapat membantu mengasah kemampuan atau keterampilan berbicara anak.

APE yang sangat layak digunakan seperti APE kartu huruf mendapat perolehan persentase 77% dari jumlah 22 responden. Kelayakan penggunaan APE yaitu masih layak. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari 22 guru, kelayakan dari APE kartu huruf masih layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena keadaan APE tersebut masih bagus dan aman digunakan untuk anak saat bermain. Hal ini berkaitan dengan pendapat Anggraini, et al (2019) mengungkapkan bahwa berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang produktif, karena anak dituntut untuk memiliki banyak kosa kata bahasa. Sedangkan menyimak dan membaca reseptif karena anak akan lebih banyak menerima bahasa yang didengar dari orang lain.

APE yang dominan digunakan yaitu kartu angka, kartu huruf, dan puzzle angka. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari 22 responden, rata-rata guru menjawab APE yang dominan digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak yaitu kartu angka, kartu huruf, dan puzzle angka. Dari hasil intensitas penggunaan APE, puzzle huruf dan puzzle angka dikategorikan sering digunakan dan mendapatkan persentase 95% dan kartu huruf mendapatkan persentase 86%. Durasi penggunaan APE, kartu angka digunakan selama 15 menit mendapatkan persentase 91% dan buku cerita bergambar/berseri, puzzle angka digunakan selama 20 menit mendapatkan persentase 27%. Kartu kata dan puzzle angka digunakan pada kegiatan inti karena mendapatkan persentase tinggi yaitu 86 % dan 77%. Hal ini berkaitan dengan pendapat Nurgiantoro (2018: 61) Mengungkapkan bahwa pada diri anak terdapat hubungan yang erat antara perkembangan pemahaman secara kognitif dan hubungan berbahasa sebagaimana anak mempergunakan Bahasa sebagai sarana untuk mengorganisasikan dan menerangkan dunia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok B di PAUD kecamatan Gerung Kabupaten Lombok Barat Tahun 2022 terdapat 19 APE, diantaranya buku cerita bergambar/berseri, boneka tangan/boneka jari, Lotto berpasangan, Alat memasak, alat pertukangan, alat kebun, alat bengkel, balok huruf, kartu kata, kartu angka, kartuhuruf, poster huruf hijaiyah, poster gambar

binatang, kartu gambar anggota/bagian tubuh manusia, poster gambar buah-buahan, puzzle huruf, puzzle angka, ronche abjad, dan papan huruhijaiyah. Alat permainan edukatif yang sangat layak digunakan yaitu kartu huruf mendapat perolehan persentase 77%. Alat permainan edukatif yang dominan digunakan dari hasil intensitas penggunaan APE, puzzle huruf dan puzzle angka dikategorikan sering digunakan dan mendapatkan persentase 95% dan kartu huruf mendapatkan persentase 86%. Durasi penggunaan APE, kartu angka digunakan selama 15 menit mendapatkan persentase 91% dan buku cerita bergambar/berseri, puzzle angka digunakan selama 20 menit mendapatkan persentase 27%. Kartu kata dan puzzle angka digunakan pada kegiatan inti karena mendapatkan persentase tinggi yaitu 86 % dan 77%. Jadi, alat permainan edukatif yang dominan digunakan yaitu kartu huruf, kartu angka, dan puzzle angka.

Penelitian Baharun (2016) juga menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) juga merupakan segala bentuk permainan yang bisa menjadikan media pengetahuan dan mengolah kemampuan pada anak. Indikator alat permainan disebut edukatif, jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak (Yustiqvar, et al., 2019; Ramdani, et al, 2021). Kemudian bermain adalah suatu perbuatan yang dilakukan oleh seorang anak untuk membuat perasaannya senang dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak. Dalam pola belajar, sambil bermain tentu anak akan merasa nyaman dalam belajar tanpa ada ketegangan (Gunawan, et al., 2021). Alasannya tanpa sengaja, anak bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan dan bermain dalam belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan menjadi poin utamanya (Hadisaputra, et al., 2019; Fahrudin, et al., 2022).

## REFERENSI

- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui lagu kreasi minangkabau pada anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73-84.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80.
- Arfianty, D., Astawa, I. M. S., Astini, B. N., & Fahrudin. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Berseri. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 80-84.
- Astini, B. N., Fahrudin, F., & Nurhasanah, N. (2020). Pemanfaatan Film Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6

- Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(4), 146-154.
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231-246. <http://dx.doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- 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.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Habibi, M. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Karma, I. N., & Hakim, M. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IVA SDN 32 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 1-9.
- Nurhasanah, N., Astini, B. N., Fahrudin, F., & Nengsi, Y. P. (2021). Pengembangan Metode Mendongeng Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 2(3), 279-286.
- Rahmawati, T., Nurhasanah., 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.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas alat peraga edukatif (APE) balok dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Alim | Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-30.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.