Pengembangan *Eco StoryPlay Kit* sebagai Media Bercerita Berbasis Bahan Daur Ulang untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini

David Triatna
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Modern Ngawi, Indonesia.
davidtriatna.mpd@gmail.com

Narendradewi Kusumastuti
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Modern Ngawi, Indonesia.
narendradewi.k@gmail.com

Laili Khairul
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Modern Ngawi, Indonesia.
lailikhairul11@gmail.com

Abstrak

Pengembangan bahasa anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Namun, kegiatan bercerita di lembaga pendidikan anak usia dini masih memerlukan variasi media yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan *Eco StoryPlay Kit* sebagai media bercerita berbasis bahan daur ulang untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, guru pendidikan anak usia dini, serta anak usia 5–6 tahun kelompok B1 dan B2 di RA AR Rafif Kalasan, Yogyakarta, Indonesia. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, observasi pembelajaran, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Eco StoryPlay Kit* memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, yang keduanya termasuk kategori sangat baik. Media ini terdiri atas papan cerita magnetik, karakter boneka dari botol bekas, kartu cerita, dan kartu kosakata yang dirancang untuk memfasilitasi keterampilan menyimak, berbicara, mengenali kosakata, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif sarana pembelajaran bercerita yang interaktif dengan memanfaatkan bahan daur ulang sebagai komponen permainan edukatif. Dengan demikian, *Eco StoryPlay Kit* dinilai layak digunakan sebagai alternatif media bercerita untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bahan Daur Ulang; *Eco Storyplay Kit*; Kemampuan Bahasa; Media Bercerita.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran fundamental dalam membangun fondasi pembelajaran sepanjang hayat melalui pengembangan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas selama periode penting pertumbuhan manusia (Barus et al., 2022). Periode usia dini merupakan masa penting bagi perkembangan anak sehingga pengalaman belajar yang diberikan perlu dirancang secara bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Bukti neurosains menunjukkan bahwa lebih dari 80% perkembangan otak terjadi sebelum anak berusia enam tahun, sehingga pengalaman belajar pada periode ini menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan potensi anak (Setiawati & Putra, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran PAUD perlu dilaksanakan melalui pendekatan yang berpusat pada anak dengan mengutamakan kegiatan bermain,

eksplorasi, dan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi pada masa anak usia dini adalah kemampuan bahasa (Triatna, 2024). Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan berpikir, interaksi sosial, ekspresi diri, dan keterampilan literasi awal (Parapat et al., 2023). Anak yang memiliki kemampuan bahasa berkembang dengan baik cenderung lebih percaya diri dalam berkomunikasi, mampu membangun interaksi sosial, serta memiliki kesiapan yang lebih baik untuk memasuki pendidikan formal (Taib et al., 2022). Kemampuan bahasa pada anak usia dini mencakup keterampilan menyimak, berbicara, memperkaya kosakata, dan mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali suatu peristiwa atau cerita. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan bahasa masih menjadi tantangan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (Astuti & Ramdhani, 2023).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal di RA AR Rafif Kalasan, Yogyakarta. Kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun pada kelompok B1 dan B2 belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat, memberikan respons terhadap pertanyaan sederhana, serta menceritakan kembali cerita yang disampaikan oleh guru. Selain itu, kegiatan bercerita di kelas masih didominasi oleh penyampaian secara verbal dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan dan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Keterbatasan media yang konkret dan interaktif juga memberikan ruang eksplorasi yang relatif terbatas bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa melalui pengalaman bermain. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menghadirkan kegiatan bercerita secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Pembelajaran berbasis bermain merupakan pendekatan pedagogis yang relevan dalam pendidikan anak usia dini karena memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Rahmita et al., 2023). Dalam penerapannya, alat permainan edukatif (APE) berperan sebagai media pembelajaran yang menghubungkan pengalaman bermain anak dengan tujuan pendidikan (Fatimah et al., 2023). Penggunaan APE dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkaya penguasaan kosakata, memperkuat keterampilan komunikasi, dan mendorong partisipasi aktif anak dalam pembelajaran (Harahap et al., 2025). Salah satu kegiatan yang dapat diintegrasikan dengan APE adalah bercerita (*storytelling*). Kegiatan bercerita yang didukung media konkret berpotensi mengembangkan kemampuan berbicara, menyimak, penguasaan kosakata, imajinasi, dan kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi (Rahmawati et al., 2023). Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga dapat memberikan tanggapan, mengungkapkan pendapat, mengenali kosakata baru, dan menceritakan kembali isi cerita. Dengan demikian, pengembangan media bercerita yang mengintegrasikan aktivitas bermain dan penggunaan APE menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran bahasa yang lebih menarik dan partisipatif.

Selain mendukung perkembangan bahasa, penggunaan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran juga memberikan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kreatif dan kontekstual bagi anak. Bahan-bahan yang sudah tidak terpakai, seperti kardus, kertas, botol plastik, dan berbagai material lainnya, dapat dimanfaatkan kembali menjadi alat permainan edukatif yang memiliki nilai pembelajaran. Pemanfaatan bahan daur ulang dalam kegiatan bermain memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan benda-benda konkret sekaligus mengenal berbagai bentuk dan fungsi material di lingkungan sekitarnya (Yulianti et al., 2025). Penggunaan bahan tersebut juga dapat menjadi sarana untuk mengenalkan kebiasaan memanfaatkan kembali barang bekas dan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini (Hasanah et al., 2022). Dengan demikian,

bahan daur ulang tidak hanya berfungsi sebagai alternatif material pembuatan media pembelajaran, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang mendukung kreativitas, eksplorasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan bercerita.

Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi kegiatan bercerita dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak serta pemanfaatan bahan daur ulang dalam kegiatan pembelajaran, kedua pendekatan tersebut masih cenderung dikembangkan secara terpisah. Penelitian mengenai media bercerita lebih banyak berorientasi pada stimulasi keterampilan berbahasa, sedangkan pemanfaatan bahan daur ulang umumnya diarahkan pada pengembangan kreativitas, keterampilan motorik, dan pengenalan kepedulian terhadap lingkungan. Masih terbatas penelitian yang secara khusus mengintegrasikan kegiatan bercerita dengan alat permainan edukatif berbahan daur ulang ke dalam satu media pembelajaran yang terstruktur untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia dini. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mendukung stimulasi kemampuan bahasa, tetapi juga menghadirkan pengalaman bermain yang konkret, menarik, dan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Sebagai upaya menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan *Eco StoryPlay Kit*, yaitu media bercerita berbasis bahan daur ulang yang mengintegrasikan kegiatan bercerita dengan penggunaan alat permainan edukatif. Kebaruan produk ini terletak pada penggabungan aktivitas bercerita dan pemanfaatan bahan daur ulang sebagai komponen utama media permainan edukatif dalam satu kesatuan pembelajaran. Berbeda dengan media bercerita konvensional yang umumnya mengandalkan buku cerita atau gambar, *Eco StoryPlay Kit* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif anak. Melalui media ini, anak dilibatkan dalam kegiatan menyimak cerita, mengenal dan menggunakan kosakata, mengungkapkan gagasan, menjawab pertanyaan, serta menceritakan kembali isi cerita dengan bantuan komponen permainan yang dikembangkan dari bahan daur ulang. Selain mendukung stimulasi kemampuan bahasa, penggunaan media ini juga memberikan pengalaman awal kepada anak untuk mengenal pemanfaatan kembali bahan bekas dan pentingnya menjaga lingkungan.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan *Eco StoryPlay Kit* sebagai media bercerita berbasis bahan daur ulang untuk mengembangkan bahasa anak usia dini. Pengembangan dilakukan dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun serta kebutuhan pembelajaran di lembaga PAUD. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan sebagai alternatif inovasi kegiatan bercerita untuk mendukung pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pengalaman bermain yang konkret, interaktif, dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Sugiyono, 2017). Model ADDIE dipilih karena menyediakan tahapan sistematis dalam mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan *Eco StoryPlay Kit* sebagai media bercerita berbasis bahan daur ulang untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di RA AR Rafif Kalasan, Yogyakarta, Indonesia. Subjek penelitian melibatkan anak usia 5–6 tahun dari kelompok B1 dan B2. Pemilihan kelompok usia tersebut didasarkan pada pentingnya stimulasi kemampuan bahasa pada tahap perkembangan ini, khususnya keterampilan menyimak, berbicara, penguasaan kosakata, dan menceritakan kembali. Proses pengembangan juga melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, dan guru kelas pendidikan anak usia dini yang berperan sebagai validator serta mitra dalam pelaksanaan uji coba produk.

Produk *Eco StoryPlay Kit* dikembangkan sebagai seperangkat media bercerita yang terdiri atas papan

cerita magnetik, karakter boneka berbahan daur ulang, kartu cerita, kartu kosakata, dan aktivitas pembelajaran berbasis bermain. Komponen media dirancang menggunakan bahan yang aman dan sesuai untuk anak usia dini, dengan memanfaatkan material daur ulang seperti kardus, botol plastik, kain flanel, magnet, serta bahan pendukung lainnya. Setiap komponen disusun untuk mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan bercerita, mulai dari menyimak cerita, mengenali kosakata, mengungkapkan gagasan, hingga menceritakan kembali isi cerita. Pemanfaatan bahan daur ulang juga memberikan pengalaman belajar yang mengenalkan penggunaan kembali barang bekas dan kepedulian terhadap lingkungan.

Proses pengembangan produk dilaksanakan melalui lima tahapan model ADDIE sebagai berikut.

1. *Analysis* (Analisis). Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan kemampuan bahasa anak serta keterbatasan media bercerita yang digunakan. Analisis juga mencakup karakteristik anak usia 5–6 tahun, kebutuhan pembelajaran, dan potensi pemanfaatan bahan daur ulang sebagai komponen media pembelajaran.
2. *Design* (Perancangan). Pada tahap ini dilakukan perancangan tujuan pembelajaran, alur dan skenario cerita, desain komponen media, bahan permainan edukatif daur ulang, aktivitas anak, serta instrumen penilaian. Perancangan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan bahasa anak, karakteristik pembelajaran berbasis bermain, dan prinsip keamanan penggunaan media bagi anak usia dini.
3. *Development* (Pengembangan). Media *Eco StoryPlay Kit* diproduksi berdasarkan rancangan yang telah disusun. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas desain, kesesuaian isi cerita, kelayakan komponen, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.
4. *Implementation* (Implementasi). Produk yang telah direvisi kemudian diimplementasikan kepada anak usia 5–6 tahun kelompok B1 dan B2 melalui kegiatan bercerita di kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap penggunaan media, keterlibatan anak, dan respons anak selama kegiatan berlangsung.
5. *Evaluation* (Evaluasi). Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk mengidentifikasi kekurangan dan menentukan perbaikan produk. Evaluasi akhir dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru, dan respons anak selama implementasi. Evaluasi juga memperhatikan keterpakaian media dalam mendukung kegiatan pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan menyimak, berbicara, penguasaan kosakata, dan menceritakan kembali.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Angket validasi digunakan untuk memperoleh penilaian ahli media dan ahli materi terhadap kualitas desain, kesesuaian isi, kelayakan komponen, dan kesesuaian media dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Observasi pembelajaran dilakukan untuk mengamati penggunaan *Eco StoryPlay Kit*, keterlibatan anak, serta perkembangan keterampilan bahasa yang tampak selama kegiatan bercerita. Aspek pengamatan kemampuan bahasa meliputi kemampuan menyimak cerita, mengungkapkan pendapat secara lisan, menggunakan kosakata, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan dokumentasi pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil observasi.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor hasil validasi ahli, respons guru, dan hasil observasi pembelajaran yang selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan produk. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengamatan pembelajaran, saran dan masukan validator, tanggapan guru, serta respons anak selama

implementasi media. Hasil analisis kedua jenis data tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi dan menyempurnakan *Eco StoryPlay Kit* sehingga menghasilkan media bercerita berbasis bahan daur ulang yang layak digunakan untuk mendukung pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil utama penelitian ini adalah produk *Eco StoryPlay Kit*, yaitu media bercerita berbasis bahan daur ulang yang dikembangkan untuk mendukung kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun. Pengembangan produk dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Produk disusun sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan kegiatan bercerita dengan aktivitas bermain untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Eco StoryPlay Kit terdiri atas papan cerita magnetik, karakter boneka dari botol bekas Yakult, kartu cerita, kartu kosakata, serta aktivitas bercerita secara kolaboratif. Komponen media dibuat menggunakan bahan yang dapat dimanfaatkan kembali, seperti kardus, botol plastik, kain flanel, papan kayu, dan magnet. Pemilihan bahan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pembuatan media yang menarik, fungsional, dan aman digunakan oleh anak usia dini.



Gambar 1. Bahan yang Digunakan dalam Pengembangan *Eco StoryPlay Kit*



Gambar 2. Contoh Karakter Boneka dari Bahan Daur Ulang yang Merepresentasikan Profesi dan Hewan



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Menggunakan *Eco StoryPlay Kit*

Media yang dikembangkan dirancang untuk menstimulasi beberapa aspek kemampuan bahasa anak, meliputi keterampilan menyimak, berbicara, penguasaan kosakata, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita. Melalui penggunaan papan cerita magnetik, karakter boneka, dan kartu kosakata, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mendengarkan, menyebutkan nama objek, menyampaikan pendapat, serta menyusun kembali alur cerita berdasarkan pemahamannya.

Penggunaan bahan daur ulang dalam pembuatan media menjadi karakteristik produk yang membedakannya dari media bercerita konvensional. Bahan-bahan tersebut diolah menjadi komponen permainan edukatif yang dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, *Eco StoryPlay Kit* tidak hanya menyediakan sarana bercerita, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Validasi Ahli terhadap *Eco StoryPlay Kit*

Kelayakan *Eco StoryPlay Kit* dinilai melalui proses validasi oleh satu ahli media dan satu ahli materi. Validasi ahli media mencakup aspek desain visual, keamanan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media. Sementara itu, validasi ahli materi mencakup kesesuaian isi cerita, penggunaan bahasa, kesesuaian tujuan pembelajaran, serta relevansi aktivitas dengan perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan *Eco StoryPlay Kit*

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Media	97%	Sangat Baik
Ahli Materi	92%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa *Eco StoryPlay Kit* memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dari ahli media dan 92% dari ahli materi. Kedua hasil tersebut berada dalam kategori sangat baik. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa produk memiliki tampilan visual yang menarik, desain yang sesuai dengan karakteristik anak, konstruksi yang aman, serta kemudahan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa isi cerita, penggunaan bahasa, dan aktivitas pembelajaran telah sesuai dengan tujuan pengembangan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun.

Meskipun memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik, produk tetap mengalami beberapa perbaikan berdasarkan saran validator. Perbaikan tersebut meliputi penguatan komponen magnet agar karakter lebih mudah ditempel dan dilepas, penyempurnaan beberapa ilustrasi visual, serta penyederhanaan bagian tertentu dalam alur cerita agar lebih mudah dipahami anak. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa *Eco StoryPlay Kit* memenuhi aspek kelayakan media dan materi sebagai sarana pembelajaran bahasa anak usia dini. Penggunaan bahan daur ulang sebagai komponen media juga dapat dipadukan dengan kebutuhan pembelajaran tanpa mengurangi fungsi utama produk sebagai media bercerita. Kesesuaian desain, keamanan, isi cerita, dan aktivitas pembelajaran menjadi aspek penting agar media dapat digunakan secara tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan dan validasi menunjukkan bahwa *Eco StoryPlay Kit* memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media bercerita dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Integrasi papan cerita magnetik, karakter boneka, kartu cerita, dan kartu kosakata memberikan variasi aktivitas yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam kegiatan menyimak, berbicara, mengenali kosakata, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Eco StoryPlay Kit* merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan bercerita, bermain, dan pemanfaatan bahan daur ulang untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia dini. Berbeda dengan kegiatan bercerita yang hanya mengandalkan penyampaian cerita secara verbal, media ini melibatkan anak secara langsung melalui penggunaan karakter boneka, papan cerita magnetik, kartu cerita, dan kartu kosakata. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi tokoh, mengurutkan alur cerita, serta mengungkapkan gagasan melalui aktivitas bermain. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain, yaitu anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial. Temuan ini mendukung penelitian Budiarti et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial anak melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan *Eco StoryPlay Kit* memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan menyimak, berbicara, mengenali kosakata, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita. Aktivitas memindahkan karakter pada papan cerita, mengidentifikasi tokoh, serta menyusun urutan peristiwa mendorong anak memahami informasi yang disampaikan.

Selanjutnya, kegiatan menyebutkan nama tokoh, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita memberikan kesempatan untuk menggunakan bahasa secara ekspresif. Penggunaan media konkret juga membantu menghadirkan objek dan situasi cerita secara lebih mudah diamati oleh anak. Temuan ini sejalan dengan Yuriansa et al. (2025) yang menjelaskan peran kegiatan bercerita dalam mengembangkan kemampuan naratif anak, serta Lestari (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan bercerita interaktif dapat mendukung penguasaan kosakata dan komunikasi lisan. Dengan demikian, kontribusi *Eco StoryPlay Kit* terletak pada penggabungan aktivitas bercerita dengan manipulasi media konkret yang memungkinkan anak terlibat dalam berbagai bentuk penggunaan bahasa.

Karakteristik lain dari *Eco StoryPlay Kit* terletak pada pemanfaatan bahan daur ulang sebagai komponen media pembelajaran. Botol plastik bekas, kardus, kain flanel, dan bahan lainnya diolah menjadi karakter boneka serta perlengkapan bercerita yang dapat digunakan secara langsung oleh anak. Pemanfaatan bahan tersebut memberikan alternatif pengembangan alat permainan edukatif yang lebih variatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Yulianti et al. (2025) yang membahas pemanfaatan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, bahan daur ulang tidak ditempatkan sebagai tujuan pembelajaran utama, melainkan sebagai sumber material untuk menghasilkan media bercerita yang menarik, konkret, dan fungsional. Dengan demikian, nilai utama pemanfaatan bahan daur ulang terletak pada kemampuannya mendukung kreativitas pengembangan media tanpa mengurangi fungsi pedagogisnya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengembangan media bercerita perlu memperhatikan kesesuaian antara desain produk, karakteristik anak, dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut tercermin dari hasil validasi ahli media sebesar 97% dan ahli materi sebesar 92%, yang keduanya termasuk kategori sangat baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek visual, keamanan, kemudahan penggunaan, isi cerita, dan kesesuaian bahasa telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan instrumen yang digunakan. Meskipun demikian, masukan validator mengenai penguatan komponen magnet, penyempurnaan ilustrasi, dan penyederhanaan alur cerita tetap menjadi bagian penting dalam proses penyempurnaan produk. Hasil ini memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran tidak hanya berorientasi pada tampilan yang menarik, tetapi juga perlu mempertimbangkan keamanan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang membahas kegiatan bercerita untuk mendukung perkembangan bahasa anak (Nurlatifah et al., 2025) dan pemanfaatan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran (Yulianti et al., 2025), penelitian ini menawarkan pengembangan media yang menggabungkan kedua unsur tersebut dalam satu produk. Kebaruan *Eco StoryPlay Kit* terletak pada integrasi papan cerita magnetik, karakter boneka berbahan daur ulang, kartu cerita, dan kartu kosakata ke dalam rangkaian aktivitas bercerita yang interaktif. Integrasi ini memungkinkan anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga memanipulasi karakter, mengenali kosakata, menyampaikan pendapat, dan menyusun kembali alur cerita. Dengan demikian, produk ini memberikan alternatif media pembelajaran yang menghubungkan penggunaan bahan daur ulang dengan aktivitas stimulasi bahasa secara konkret dan terstruktur.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran anak usia dini, khususnya media bercerita yang memanfaatkan bahan daur ulang untuk mendukung stimulasi kemampuan bahasa. Secara praktis, *Eco StoryPlay Kit* dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam menghadirkan kegiatan bercerita yang lebih interaktif melalui penggunaan bahan yang relatif mudah diperoleh dan diolah. Implikasi penelitian ini adalah bahwa pendidik PAUD dapat mempertimbangkan penggunaan media bercerita berbasis bahan daur ulang sebagai salah satu alternatif dalam merancang pembelajaran bahasa yang konkret, menarik, dan melibatkan partisipasi aktif anak. Selain itu, hasil validasi kelayakan dapat menjadi dasar bagi pengembangan media serupa dengan memperhatikan aspek keamanan, kesesuaian materi, dan karakteristik perkembangan anak. Namun, hasil

penelitian ini masih terbatas pada kelayakan produk berdasarkan validasi ahli dan implementasi pembelajaran, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas produk secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan menggunakan pengukuran perkembangan bahasa yang terstruktur untuk menguji efektivitas media secara lebih mendalam.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan *Eco StoryPlay Kit* sebagai media bercerita berbasis bahan daur ulang untuk mendukung pengembangan bahasa anak usia 5–6 tahun. Media dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk terdiri atas papan cerita magnetik, karakter boneka dari botol bekas, kartu cerita, kartu kosakata, serta aktivitas bercerita secara interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa *Eco StoryPlay Kit* memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dari ahli media dan 92% dari ahli materi, dengan kategori sangat baik. Media ini dirancang untuk memfasilitasi keterampilan menyimak, berbicara, mengenali kosakata, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita melalui kegiatan bermain yang melibatkan anak secara aktif. Dengan demikian, *Eco StoryPlay Kit* dapat menjadi alternatif media pembelajaran bercerita yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pendidik PAUD disarankan untuk memanfaatkan *Eco StoryPlay Kit* sebagai salah satu alternatif media dalam kegiatan pembelajaran bahasa, khususnya untuk menstimulasi keterampilan menyimak, berbicara, dan menceritakan kembali. Penggunaan media perlu disesuaikan dengan tema pembelajaran, karakteristik, serta tahap perkembangan anak. Dalam pengembangannya, pendidik juga perlu memperhatikan keamanan bahan dan kekuatan setiap komponen agar media dapat digunakan secara nyaman dan aman.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *Eco StoryPlay Kit* dengan variasi cerita, karakter, dan aktivitas yang lebih beragam. Penelitian lanjutan juga perlu melibatkan jumlah subjek yang lebih luas serta menggunakan pengukuran perkembangan bahasa yang lebih terstruktur untuk mengetahui kontribusi dan efektivitas media terhadap kemampuan bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, T., & Ramdhani, L. A. (2023). Media Buku Cerita Bergambar mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Teacher Education*, *5*(1), 387–396. https://doi.org/10.31004/JOTE.V5I1.18665

Barus, N., Hayani Syahputri, W., & Nurjannah, S. (2022). Strategi Guru Dalam Mengembangkan Bahasa Anak di RA Hj Zahara. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 142–149. https://doi.org/10.59342/JGT.V1I2.96

Budiarti, E., Farista, D., Indah Palupi, D., Wonga Wara, L., Agustiani Rubiah, S., & Harti, U. (2022). Storytelling One Day One Book Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(12), 1091–1101. https://doi.org/10.59141/JAPENDI.V3I12.1405

Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *7*(1), 44–56. https://doi.org/10.19109/RA.V7I1.15436

Harahap, S. D., Wahyuni, A., Nur, K., Sofia, & Larasati. (2025). Stimulasi Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini: Permainan Edukatif berbasis STEAM. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, *11*(1), 27–43. https://doi.org/10.24235/AWLADY.V11I1.18913

Hasanah, U., Kisno, K., Aneka, A., Rizqiyani, R., Sari, E. M. R., Ansory, A. L., & Indriyani, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru.

Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, *2*(2), 106–115. https://doi.org/10.25008/ALTIFANI.V2I2.213

Lestari, F. (2025). Penerapan Kegiatan Daur Ulang pada Anak sebagai Strategi Edukatif dalam Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(4), 90–102. https://doi.org/10.62383/DILAN.V2I4.2502

Nurhayati, Awalunisah, S., & Rahmatullah, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas pada Guru-guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 166–174. https://doi.org/10.55506/ARCH.V5I1.209

Nurlatifah, I., Ali, I., & Anwar, M. (2025). Pengembangan Alat permainan Edukatif Dengan Barang Bekas untuk Mengembangkan Bahasa anak Usia dini Di Tk Andanan Jejama Cimanuk Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran Tahun Ajaran 2024/2025. *NURHIDAYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(5), 287–295. https://www.journal.an-nur.ac.id/index.php/jip/article/view/3842

Parapat, A., Munisa, M., Nofianti, R., & Pratiwi, E. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Mendongeng di TK Negeri Pembina I Medan. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *3*(2), 75–79. https://doi.org/10.31004/JH.V3I2.155

Rahmawati, L., Irsyad, M., Qonaah, I., & Mahmudah, U. (2023). Pendampingan Pembelajaran Melalui Metode Strorytelling Pada Anak Kelompok B Dalam Rangka Peningkatan Keterampilan Menulis Di RA Miftahul Huda Tlogomojo, Pati. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(2), 580–594. https://doi.org/10.33507/TARBI.V2I2.1338

Rahmita, N., Khadijah, K., & Mutiara, Y. (2023). Educational Game Tools to Improve the Language Development of Children Aged 5-6 Years. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(2), 157–164. https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/19445

Ratno Abidin, R., Sumriyeh, S., & ASY'ARI, A. (2022). *Metode Pembelajaran Berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) Dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini*. http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/issue/view/124

Setiawati, N., & Putra, D. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, *2*(1), 1–16. https://doi.org/10.56436/MIJOSE.V2I1.202

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Taib, B., Oktaviani, W., & Ilham, A. (2022). Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Baca Permulaan Pada Anak Kelompok B Di PAUD Terpadu Alkhairat Skeep. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *4*(1), 9–19. https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/4393

Triatna, D. (2024). Interactive Storytelling Using Profession Pictures and Storybooks for Children's Language Acquisition. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *12*(2), 345–358. https://doi.org/10.21043/THUFULA.V12I2.28071

Yulianti, D., Dwijananti, P., Dewi, F. R., Meiah, K., & Masiroh, F. (2025). Pemberdayaan PKG-PAUD Kecamatan Gunungpati dalam Memanfaatkan Daur Ulang Sampah Kertas dan Plastik untuk Alat Pembelajaran. *Jurnal Surya Masyarakat*, *7*(2), 232–240. https://doi.org/10.26714/JSM.7.2.2025.232-240

Yuriansa, A., Humairah Arta, K., Saputra, R., Nazaruddin, S., & Saputra, R. (2025). Pemanfaatan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini. *Islam Universalia: International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, *7*(1). https://ejournal.cyberdakwah.com/index.php/Islam-Universalia/article/view/286