

ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRISYanuarti Apsari¹, Ida Lisdawati², dan Euis Rina Mulyani³^{1,2,3} **Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, IKIP Siliwangi**yanuar.apsari1@gmail.com¹, idalisdawati9088@gmail.com², euisrinamulyani@gmail.com³**ABSTRAK**

Mengenalkan bahasa Inggris seyogyanya perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Guru sebagai komponen pengelola proses pembelajaran perlu memahami kerangka berpikir anak agar pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya bagi terciptanya pembelajaran bahasa Inggris yang bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini. Sehingga, kegiatan pengabdian ini berupa Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. Pada pengabdian ini, kami berupaya untuk berbagi pengetahuan dengan guru SMP di daerah Subang tentang jenis-jenis media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik bagi siswa dan cara pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif) dari limbah plastik sehingga tidak saja dapat menumbuhkan kreatifitas guru SMP namun juga dapat menunjang program pemerintah dalam menanggulangi limbah plastik terutama limbah plastik rumah tangga. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan seperti : a) tahap analisis, b) tahap perancangan dan pengembangan konten dan c) tahap Pelaksanaan. Hasil dari pelatihan ini dapat dilihat peserta terlihat sangat antusias dan dapat membuat APE sebagai media pembelajaran dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pada dasarnya guru mampu dan cukup kreatif dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, media pembelajaran, Bahasa Inggris

ABSTRACT

Introducing English should be supported by adequate facilities and infrastructure. The teacher as a component of the management of the learning process needs to understand the mindset of children so that learning management can be done well. The use of instructional media is an effort to create meaningful and enjoyable English learning for early childhood. Thus, this dedication activity in the form of Increasing Teacher Professionalism through Training in the Use of Educational Game Tools as an English Language Learning Media. Through the activity, we strive to share knowledge with junior high school teachers in the Subang area about the types of English learning media that are interesting for students and train English teachers how to create APE (Educational Game Tools) from plastic waste so that not only can foster the creativity of junior high school teachers but also can support government programs in tackling plastic waste, especially household plastic waste. This activity consists of several stages such as: a) the analysis phase, b) the design and development stage of the content and c) the Implementation phase. The results of this training can be seen by participants who seem very enthusiastic and can make APE as a medium of learning well. This proves that basically the teacher is capable and quite creative in utilizing used goods as learning media.

Keywords: Educational Game Tools, teaching media, English.

Articel Received: 28/09/2019; **Accepted:** 03/01/2020

How to cite: Apsari, Y., Lisdawati, I., dan Mulyani, E, R. (2020). Alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, Vol 3(1), 38-47. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3385>

A. PENDAHULUAN

Sehubungan dengan adanya Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) yang dimulai pada tahun 2015, tenaga profesional dalam negeri akan bersaing dengan tenaga kerja asing se-Asia Tenggara. Hal ini menyebabkan adanya urgensi terhadap kemampuan penguasaan bahasa internasional khususnya bahasa Inggris. Setiap pekerja profesional dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berbahasa Inggris, guna memudahkan komunikasi di pasar bebas MEA. Oleh karena itu, generasi muda harus disiapkan dalam menghadapi derasnya arus globalisasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Alwasilah, (2004) bahwa bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing yang penting dalam konteks kompetisi global. Hal ini menunjukkan bahwa anak sejak dini perlu diajarkan bahasa asing, terutama bahasa Inggris dalam rangka memberikan bekal anak untuk berkompetisi secara global di masa mendatang. Sehingga pemerintah Indonesia memerintahkan untuk memperkenalkan dan menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran di tingkat SMP.

Mengenalkan bahasa Inggris sejak dini bagi anak Indonesia dapat diasumsikan sebagai dukungan terhadap pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada peringatan hari Pendidikan Nasional tanggal 2 Mei 2013. Mendikbud RI, Mohammad Nuh, mencanangkan generasi emas sebagai tema peringatan Hardiknas tahun 2013. Pencanangan generasi emas perlu ditindaklanjuti dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini, karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional. Sehingga, saat ini di Indonesia lembaga pendidikan formal di SMP sudah memasukkan mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini bertujuan agar anak mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris sehingga mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kosakata (*vocabulary*) merupakan inti dari pembelajaran bahasa asing pada tingkat awal (Cameron, 2001). Menurut Cahyono (2001), mengajarkan kosa kata bertujuan untuk membuat siswa memahami konsep kata-kata asing atau meningkatkan jumlah kata-kata dan membuat siswa mampu untuk menggunakan kata-kata tersebut dengan sukses untuk tujuan berkomunikasi. Akan tetapi permasalahannya di sekolah guru masih belum menggunakan media yang menarik dalam mengajar kosa kata bahasa Inggris sehingga siswa tidak tertarik dalam belajar bahasa Inggris. Padahal menurut Brown (1999) yang dikutip oleh Mulyani and Siswayani (2006) bahwa sangat penting bagi guru untuk menarik minat siswa agar siswa mau belajar. Salah satu upayanya dalam menarik minat siswa adalah dengan menggunakan media.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar di tingkat SMP, media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting. Seperti yang diungkapkan oleh Cahyono (1997 cited in

Apsari, 2017) bahwa media mempunyai peran yang penting dalam membantu siswa untuk belajar. Salah satu media yang sangat penting dan dapat menunjang pembelajaran dalam perkembangan motorik anak adalah dengan memanfaatkan APE (alat permainan edukatif) yang terdapat disekitar lingkungan anak. Pemanfaatan APE ini menjadi media yang sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa berkomunikasi yang mencakup berbicara, menulis, dan mendengar setiap intruksi dari pengajar. APE ini sangat berperan untuk merangsang kreativitas anak, mengenalkan suku kata dan pemberdaharaan kata kepada anak. Menurut Setyaningrum (2016), dengan adanya proses pembelajaran bahasa Inggris yang dilaksanakan dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) membuat siswa merasa enjoy dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat merangsang kecerdasan anak terutama dalam hal linguistik

Hasil pengamatan langsung di beberapa sekolah terlihat bahwa pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan masih bersifat konvensional. Proses penyampaian materi masih menggunakan media alat peraga berupa kertas gambar yang kurang menarik bagi anak. Hal ini menyebabkan anak mudah bosan dan akhirnya tidak memperhatikan guru. Anak akan senang belajar apabila dikenalkan pada sesuatu hal yang menarik dan menyenangkan. Perlu adanya suatu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi anak dan membuat anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

APE (Alat Permainan Edukatif) alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang merupakan suatu media untuk menunjang aspek perkembangan anak. APE bisa terbuat dari bahan atau limbah yang tidak terpakai dan terdapat disekitar lingkungan lokal, salah contohnya adalah botol plastik, balok kayu, kertas karton, dan lain-lain. Adapun jenis-jenis APE yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, ataupun jenis-jenis binatang mainan dari limbah botol plastik.

Berdasarkan atas latar belakang permasalahan di atas, maka perlu diadakan kegiatan pengabdian berupa Peningkatan Profesionalitas Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris.

B. LANDASAN TEORI

Dalam pembelajar, penggunaan media sangatlah penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Heinich dalam Mahnun (2012), media adalah perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Apabila

media itu membawa informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut dengan media pembelajaran. Pendapat lain juga diberikan oleh Yusufhadi Miarso yang menyatakan bahwa Batasan pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar pada diri siswa.

Alat permainan yang memberikan sisi edukatif atau yang dikenal dengan istilah APE (Alat Permainan Edukatif) sesuai dengan Direktorat PAUD, depdiknas 2013 yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (Pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Zaman, 2006). Menurut Suryadi dalam Syamsuardi (2012), ada beberapa manfaat dari alat permainan edukatif, seperti: 1) Melatih kemampuan motoric; 2) Melatih konsentrasi; 3) Mengembangkan konsep sebab akibat; 4) Melatih bahasa dan wawasan dan 5) Mengenalkan warna dan bentuk.

Ada beberapa syarat yang harus dipatuhi oleh guru pada saat pembuatan alat permainan edukatif yaitu syarat edukatif, syarat teknis dan estetika (Zaman, 2006).

1. Syarat Edukatif. Diharapkan alat permainan ini dapat menunjang program pendidikan yang berlaku, sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditentukan.
2. Syarat teknis. Guru menggunakan bahan pembuatan alat permainan yang aman, tidak beracun, ramah lingkungan dan awet. Pada saat penggunaan alat permainan ini, anak dapat memainkannya dalam kelompok atau individu serta mudah untuk dimainkan.
3. Syarat estetika. Alat permainan diharapkan memiliki bentuk yang mudah dibawa dan digunakan dengan penggunaan warna yang serasi dan menarik serta memiliki keserasian bentuk.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari beberapa tahapan seperti : a) tahap analisis, b) tahap perancangan dan pengembangan konten dan c) tahap Pelaksanaan .

1. Tahap Analisis. Tahapan analisis ini dilakukan selama satu bulan. Dua minggu

pertama kami menganalisis permasalahan apa saja yang ditemui oleh guru-guru bahasa Inggris SMP di Subang. Adapun hasil dari tahapan ini adalah banyak kendala dalam pembelajaran kosa kata. Salah satunya adalah, minimnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Masalah yang ada di lapangan dianalisis untuk kemudian dicari jalan keluarnya. Adapun hal yang dapat dilakukan adalah dengan memotivasi guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran di kelas. Pemahaman bahwa media pembelajaran tidak selalu menggunakan teknologi dan mahal juga perlu dilakukan. Selanjutnya, pada tahapan ini kami menganalisis kebutuhan Alat permainan Edukatif (APE) yang dibutuhkan. Kebutuhan ini didasari oleh kurikulum Pendidikan Bahasa Inggris di SMP. Analisis materi dan media pembelajaran ini dilakukan selama 2 minggu. Hasil dari analisis ini adalah kami hanya akan fokus materi materi yang ada dalam silabus bahasa Inggris di tingkat SMP dan limbah plastik apa saja yang tepat digunakan untuk membuat alat permainan edukatif sehingga siswa dapat memiliki banyak pilihan dalam bermain sambil belajar.

2. Tahap Perancangan dan pengembangan konten (Modul). Tahapan ini membutuhkan waktu 6 minggu yang dibagi menjadi dua bagian yaitu, tahap perancangan dan tahap mengembangkan modul. Pada tahap perancangan tim melaksanakan sosialisasi selama dua minggu. Adapun sosialisasi dilaksanakan ke ketua MGMP guru bahasa Inggris SMP dan juga Dinas Pendidikan Kabupaten Subang. Dan akhirnya disepakati untuk mengadakan pelatihan ke guru-guru bahasa Inggris SMP yang berjumlah 50 Guru. adapun tempat pelatihannya di adakan di Aula Desa jalan Cagak Subang. Pada tahapan pengembangan konten, tim pelaksana mulai menyusun materi yang akan diberikan kepada para peserta di lapangan. Adapun materi yang diberikan adalah ide-ide dalam memanfaatkan barang bekas menjadi media pembelajaran yang menarik bagi pembelajaran bahasa Inggris. Penyusunan materi ini dilaksanakan selama satu bulan. Diharapkan dengan adanya modul ini, kreatifitas para guru dalam menggunakan media akan lebih terasah. Sehingga hasilnya, pembelajaran akan lebih menarik.
3. Tahap Pelaksanaan. Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan di Gedung Olah Raga Desa Cagak Subang pada tanggal 10 Agustus 2019 dari pukul 08.00 hingga 16.00. Ada dua pemateri pada acara pelatihan ini. Pemateri Pertama adalah

Yanuarti Apsari yang memberikan materi tentang pemahaman media pembelajaran dan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Kemudian, materi selanjutnya tentang pemahaman Alat Permainan Edukatif (APE) serta pemanfaatan limbah plastik untuk pembuatan alat permainan sehingga guru SMP di wilayah Subang dapat mendaur ulang limbah plastik menjadi sebuah alat permainan yang dapat membantu siswa mereka dalam memperoleh wawasan baru dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya, pemateri kedua adalah Ida Lisdawati yang berperan memberikan pelatihan bagaimana cara membuat beragam alat permainan edukatif dengan memanfaatkan limbah plastik sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Dan diakhir kegiatan pelatihan ini berisi tentang simulasi penerapan APE dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk materi pembelajaran bahasa Inggris.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dengan judul “Pelatihan Penggunaan Alat Peraga Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru-Guru Smp Di Subang” dilaksanakan di Gedung Olah Raga Desa Cagak Subang pada tanggal 10 Agustus 2019 dari pukul 08.00 hingga 16.00. Jumlah peserta pada kegiatan ini adalah 50 guru bahasa Inggris. Dalam pelatihan ini ada empat poin penting yang disampaikan kepada para peserta. Poin yang pertama adalah mengenai permasalahan yang ada di dalam pembelajaran bahasa Inggris. Data di lapangan menunjukkan bahwa ketidakmampuan siswa dalam menguasai Bahasa Inggris tidak saja disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang dapat memudahkan para siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, juga terkendala dengan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi ajar di kelas. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Suwartono (2018) bahwa kreatifitas guru merupakan faktor penting dalam kesuksesan pembelajaran bahasa Inggris.

Namun, untuk saat ini data di lapangan menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional yang menekankan pada penggunaan buku. Hasilnya, siswa kurang tertarik dalam pembelajaran sehingga mengganggu penyerapan materi di kelas yang menyebabkan siswa tidak saja bosan namun juga tidak memahami materinya. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya peranan media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini didukung oleh Suyanto (1997) dalam (Nurasiyah, 2008) bahwa kebutuhan media pembelajaran sangat penting untuk menarik perhatian siswa dan

meningkatkan keingintahuan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media mempunyai peran yang penting dalam membantu siswa untuk belajar (Cahyono, 1997 dalam Apsari, 2017) bahwa. Salah satu media yang sangat penting dan dapat menunjang pembelajaran dalam perkembangan motorik anak adalah dengan memanfaatkan APE (alat permainan edukatif) yang terdapat disekitar lingkungan anak.

Berdasarkan temuan diatas, kegiatan pelatihan ini diawali oleh penjelasan tentang beberapa manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, di antaranya:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Dalam hal ini, konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dapat dijelaskan secara sederhana kepada siswa melalui penggunaan media;
2. Memperjelas materi yang sulit;
3. Membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif;
4. Memberikan rangsangan yang bervariasi dan mengurangi kecenderungan verbalis;
5. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa;
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru;
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar; dan
8. Mempercepat proses belajar.

Selain itu, dipaparkan pula beberapa hasil penelitian yang mengungkapkan pentingnya APE sebagai media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Ismail, 2009), beberapa alasan mengapa APE penting bagi anak usia dini diantaranya adalah

1. Melatih konsentrasi anak
2. Mengajar dengan lebih cepat
3. Mengatasi keterbatasan waktu
4. Mengatasi keterbatasan tempat
5. Mengatasi keterbatasan bahasa
6. Membangkitkan emosi manusia
7. Menambah ingatan murid
8. Menambah kesegaran dalam belajar

Dilihat dari beberapa pentingnya alat permainan di atas, APE sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan dan tumbuh kembang anak. Tidak hanya satu aspek yang berkembang, namun ada beberapa aspek yang berkembang walaupun hanya satu cakupan materi yang diberikan oleh APE tersebut.

Pada point selanjutnya para peserta diperlihatkan beberapa contoh penggunaan APE sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas. Dalam poin ini ditekankan pula bahwa penggunaan media pembelajaran tidak harus selalu mahal dan menggunakan teknologi. Dengan memanfaatkan barang yang ada di sekitar lingkungan sekolah ataupun rumah guru/siswa, media pembelajaran dapat dirancang.

Pada tahap terakhir, para peserta pengabdian diminta untuk membuat media pembelajaran dari barang bekas yang sudah dipersiapkan oleh tim pelaksana. Pada tahap ini, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan bahan yang berbeda. Mereka diberi waktu 20 menit untuk membuat media pembelajaran apapun dari barang bekas yang tersedia.

Dalam melaksanakan kegiatan tersebut, para peserta terlihat sangat antusias. Mereka berdiskusi dan saling bahu-membahu dalam membuat media pembelajaran. Walaupun ada beberapa dari mereka yang tidak dapat menyelesaikan tepat pada waktunya, secara keseluruhan mereka dapat membuat media pembelajaran dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pada dasarnya guru mampu dan cukup kreatif dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Namun, hal ini harus terus dimotivasi dan dikembangkan sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif dan atraktif.

E. KESIMPULAN

Media dalam pembelajaran bahasa Inggris memegang peranan yang sangat penting, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa di jenjang pendidikan menengah pertama. Selama ini guru dan sekolah mungkin hanya berorientasi bagaimana mendapatkan media peraga edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga membutuhkan pendanaan yang sangat besar dan menjadikan sedikit terhabat untuk mendapatkannya. Dengan pemahaman situasi seperti yang digambarkan diatas, guru sebaiknya tidak terpaku pada sebuah media pembelajaran yang mahal, namun sebaliknya mereka di harapkan untuk dapat memanfaatkan barang bekas yang masih layak digunakan untuk menjadikan sebuah media pembelajaran. Jika kita amati di lingkungan sekitar, kita banyak sekali barang bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai media atau sumber pembelajaran. Guru terutama guru bahasa Inggris hanya perlu mengasah dan mengembangkan kreatifitasnya dalam memanfaatkan barang-barang tersebut sehingga dapat menggantikan media pembelajaran berbasis teknologi atau yang

berharga mahal sehingga mereka dapat menerapkannya di kelas untuk membantu para siswa memahami materi yang disampaikan.

Setelah pelatihan ini, guru bahasa Inggris diharapkan untuk memiliki keinginan dan motivasi yang tinggi untuk menciptakan sebuah alat peraga sebagai sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas yang dengan mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan mengaplikasikannya di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Kreatifitas tinggi dan keinginan untuk menjadikan kelasnya lebih menarik merupakan dasar dari pelatihan ini serta mau mencari jenis alat peraga edukasi sebagai media pembelajaran di internet akan sangat membantu mereka menciptakan banyak alat peraga edukasi sebagai media pembelajaran.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (2004). *Perspectif Pendidikan Bahasa Inggris diIndonesia dalam Konteks Persaingan Global*. Bandung: CV. Adira.
- Apsari, Y. (2017). the Use of Picture Series in Teaching Writing Recount Text. *ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 5(2), 51. <https://doi.org/10.22460/eltin.v5i2.p51-56>
- Cahyono, B. . (2001). *The Teaching of English Language Skills and English Language Component*. Malang: State University of Malang Press.
- Cameron, L. (2001). *Teaching to Young Learner*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 3(2).
- Mulyani, M and Siswayani, P. (2006). *Meaningful English for Academic Purpose (EAP) Learning with Student's Preferred Text Types and Reading Activities*. Indonesia University of Education.: Presentation in 57th TEFLIN the International Conference.
- Nurasiyah. (2008). *The Use of Visual Media to Improve the Student's Motivation and Academic Achievement In Learning English at the Forth Year of SDN Mangunranan Mirit Kebumen*. Muhamadiyah University of SURakarta.
- Setyaningrum, A. (2016). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) daam Pembelajaran Bahasa Inggris di Raudhatul Athfal Sebagai Upaya Mengembangkan Kecerdasan Anak. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(2).
- Suwartono. (2018). Teacher ' S Creativity in ELT. *International Seminar on English Language Teaching*, (April), 1–8.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman kanak-Kanak

PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1).

Zaman, B. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Program Pendidikan taman kanak-Kanak (PGTK) Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.