



Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak

Khairunnisaq^{1*}, Baik Nilawati Astini¹, Ika Rachmayani¹, Fahrudin¹

¹ Program Studi PGPAUD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.2947>

Received: 30 Desember, 2022

Revised: 31 Januari, 2023

Accepted: 13 Februari, 2023

Abstract: Educational Game Tools (APE) are game tools for early childhood that can optimize children's development, which can be adjusted according to the age and level of development of the child concerned. The purpose of this study was to find out the identification of the use of educational game tools in improving reading skills of group B children in PAUD Jonggat District, Central Lombok Regency in 2022. The target objects of this study were group B kindergarten and family planning teachers who were in Cluster VI totaling 13 teachers. The data collection method used in this study is the questionnaire method (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 16 APEs used by teachers in improving children's reading skills, including letter blocks, hijaiyah cards, story books, word cards, picture letter cards, alphabet ronche, letter puzzles, picture word posters, letter towers, letter trees, letter sticks, letter dice, letter magnets, word boards, letter posters and letter boards, APE that is suitable for use is story book APE (100%), APE that is dominantly used is word posters with pictures and letter posters. Categorized as often used, namely word posters with pictures (69%) and letter posters (92%). The duration of using APE was 20 minutes, namely word posters with pictures (54%) and letter posters (38%). Used in the initial activities, namely word posters with pictures (31%) and letter posters (35%).

Keywords: Educational Game Tools, Reading Skills, Early Childhood Education.

Abstrak: Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Identifikasi penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak kelompok B di PAUD Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2022. Yang menjadi sasaran objek penelitian ini adalah guru sekolah TK dan KB kelompok B yang berada di Gugus VI berjumlah 13 guru. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuesioner (angket), wawancara dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul kemudian di analisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui APE yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan membaca anak terdapat 16 APE, diantaranya balok huruf, kartu hijaiyah, buku cerita, kartu kata, kartu huruf bergambar, ronche abjad, puzzle huruf, poster kata bergambar, menara huruf, pohon huruf, stik huruf, dadu huruf, magnet huruf, papan kata, poster huruf dan papan huruf, APE yang layak digunakan yaitu APE buku cerita (100%), APE yang dominan digunakan yaitu poster kata bergambar dan poster huruf. Dikategorikan sering digunakan yaitu poster kata bergambar (69%) dan poster huruf (92%). Durasi penggunaan APE selama 20 menit yaitu poster kata bergambar (54%) dan poster huruf (38%). Digunakan pada kegiatan awal yaitu Poster kata bergambar (31%) dan poster huruf (35%).

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

PENDAHULUAN

Alat permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Nuraini, et al., 2023). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khususnya untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, serta sebagai sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya dan yang dirancang secara multiguna sehingga anak dapat melatih berbagai motorik halus, mengenal konsep warna, bentuk dan ukuran. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usia dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. Alat permainan untuk anak usia dini ini dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif juga dirancang sesuai dengan usia anak dan tingkat perkembangan yang bersangkutan.

Menurut Sholeh, et al (2020) mengemukakan bahwa terdapat tiga rangkaian perilaku membaca yang berkembang secara terpisah yaitu perhatian terhadap fungsi, bentuk dan konvensi cetakan. Rahmat (2014) Proses membaca dini dilakukan melalui pengenalan simbol dan lambang huruf. Lambang huruf dipelajari satu persatu, kemudian dirangkai menjadi sebuah kata. Ketika anak bisa merangkai kata, maka anak akan mampu mengetahui makna dari rangkaian kata tersebut dan juga mampu memahami gabungan kata menjadi kalimat sederhana.

Menurut Inten (2017) mengungkapkan bahwa kegiatan membaca bukan hanya dengan kegiatan menyebutkan huruf, tetapi juga memberikan arti daripada tulisan yang dibaca. Hal ini dapat membuat anak mampu berfikir tentang apa yang dibaca. Kegiatan membaca pada anak usia dini menggunakan kata yang dapat diterima dan mudah dipahami oleh anak dan juga harus memberikan kata dengan pengertiannya. Jadi, mengajarkan membaca pada anak bukan hanya huruf

saja, tetapi juga disertai dengan hal yang dapat mewakili kata tersebut, misalnya kata dengan gambar.

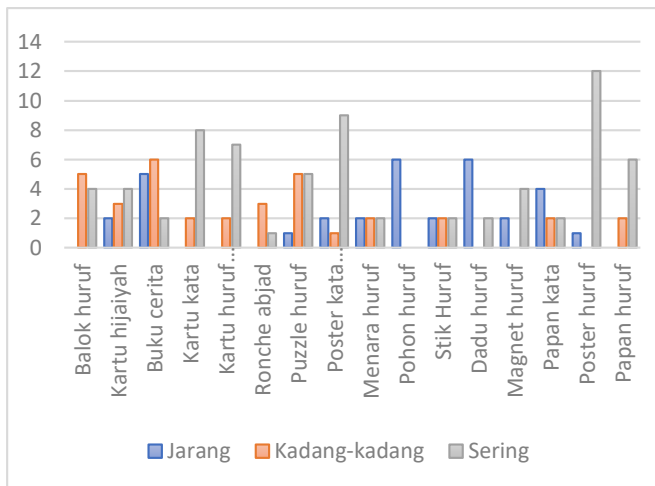
METODE

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif deskriptif dengan metode survei. Sugiyono (2017). Penelitian ini bertempat di Gugus VI Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah tahun 2022 yang terdiri dari 7 lembaga yaitu TK Pertiwi, TK Tunjung Tilah, KB Indah, KB Raudatul Jannah, KB Buana, KB Darul Athfal, KB Tree B. Pada wilayah ini Pembelajaran di Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. Yang menjadi sampel penelitian ini adalah guru kelompok B yang mengajar gugus VI di wilayah Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. Jumlah guru yang mengajar kelompok B di 7 lembaga terdiri dari 13 orang guru yang menjadi subjek penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesione (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 membaca anak kelompok B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan bulan September-Oktober 2022. Kegiatan pada penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan angket kepada seluruh guru kelompok B yang ada di gugus VI. Pengolahan data dengan bantuan program excel. Hasil pengolah data disajikan pada Gambar 1.



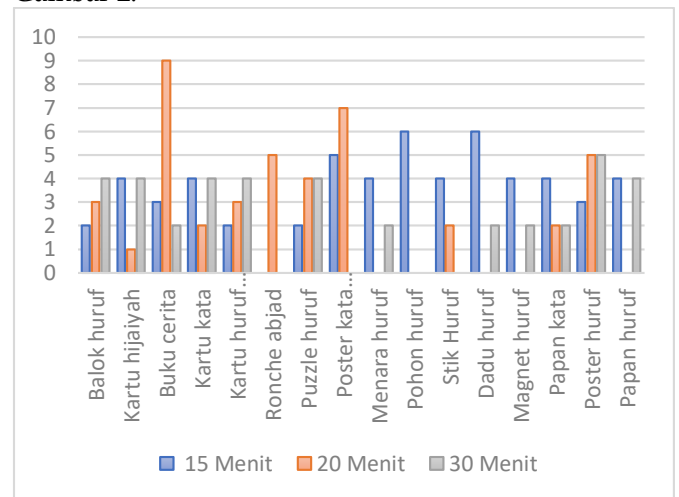
Gambar 1. Intesitas penggunaan APE

Durasi waktu penggunaan alat permainan edukatif terdapat 3 indikator yaitu 15 menit, 20 menit dan 30 menit. Terdapat 6 (46%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk dadu huruf, 5 (38%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk poster kata bergambar, 4 (31%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk kartu hijaiyah, kartu kata, menara huruf, stik huruf, magnet huruf, papan kata dan papan huruf, 3 (23%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk buku cerita dan poster huruf, 3(23%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk buku cerita dan poster huruf, 2 (15%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk balok huruf kartu huruf bergambar dan puzzle huruf.

Terdapat 9 (69%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk buku cerita, 7 (54%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk poster kata bergambar, 5 (38%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk ronche abjad dan poster huruf, 4 (31%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk puzzle huruf, 3 (23%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk balok huruf dan kartu huruf bergambar, 2 (15%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk kartu kata, stik huruf dan papan kata, 1 (8%) respon memilih menggunakan 20 menit untuk kartu hijaiyah.

Terdapat 5 (38%) responden memilih menggunakan durasi 30 menit untuk poster huruf, 4 (31%) responden memilih menggunakan durasi 30 menit untuk balok huruf, kartu hijaiyah, kartu kata, kartu huruf bergambar, puzzle huruf dan papan huruf, 2 (15%) responden memilih menggunakan durasi 30 menit untuk buku cerita, menara huruf dadu huruf

magnet huruf dan papan kata. Dari 13 responden durasi penggunaan APE yang digunakan paling lama yaitu poster huruf. Durasi penggunaan APE disajikan pada Gambar 2.



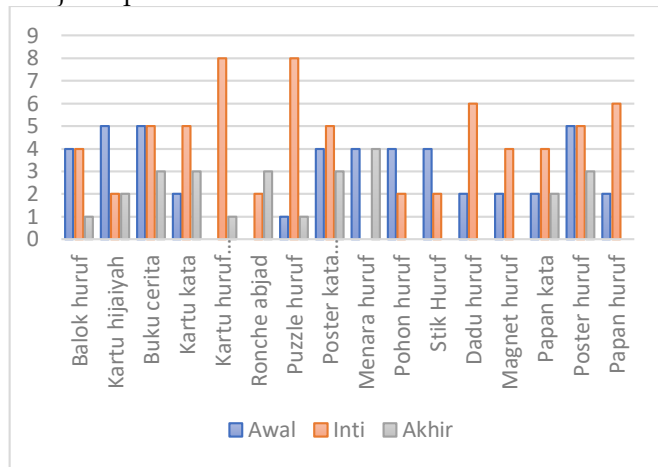
Gambar 2. Durasi waktu penggunaan APE

Durasi waktu penggunaan alat permainan edukatif terdapat 3 indikator yaitu 15 menit, 20 menit dan 30 menit. Terdapat 6 (46%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk dadu huruf, 5 (38%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk poster kata bergambar, 4 (31%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk kartu hijaiyah, kartu kata, menara huruf, stik huruf, magnet huruf, papan kata dan papan huruf, 3 (23%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk buku cerita dan poster huruf, 3(23%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk buku cerita dan poster huruf, 2 (15%) responden memilih menggunakan durasi 15 menit untuk balok huruf kartu huruf bergambar dan puzzle huruf.

Terdapat 9 (69%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk buku cerita, 7 (54%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk poster kata bergambar, 5 (38%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk ronche abjad dan poster huruf, 4 (31%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk puzzle huruf, 3 (23%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk balok huruf dan kartu huruf bergambar, 2 (15%) responden memilih menggunakan durasi 20 menit untuk kartu kata, stik huruf dan papan kata, 1 (8%) respon memilih menggunakan 20 menit untuk kartu hijaiyah.

Terdapat 5 (38%) responden memilih menggunakan durasi 30 menit untuk poster huruf, 4 (31%) responden memilih menggunakan durasi 30 menit untuk balok huruf, kartu hijaiyah, kartu kata, kartu huruf bergambar,

puzzle huruf dan papan huruf, 2 (15%) responden memilih menggunakan durasi 30 menit untuk buku cerita, menara huruf dadu huruf magnet huruf dan papan kata. Dari 13 responden durasi penggunaan APE yang digunakan paling lama yaitu poster huruf. Grafik penggunaan APE pada kegiatan awal, inti dan akhir disajikan pada Gambar 3.



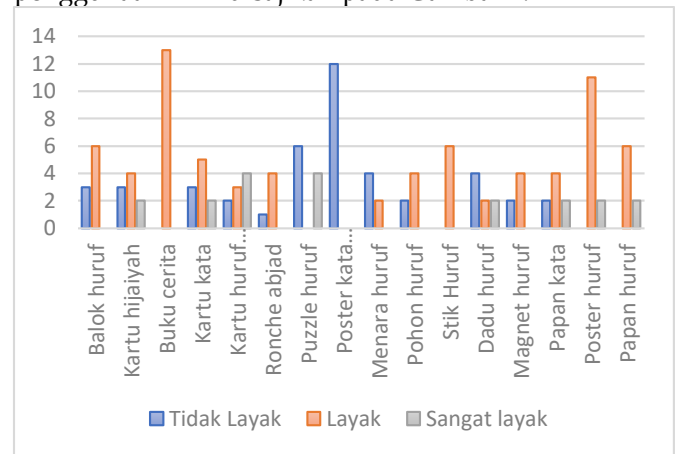
Gambar 3. Penggunaan APE pada kegiatan awal, inti dan akhir.

Penggunaan alat permainan edukatif terdapat 3 indikator yaitu pada kegiatan awal, inti dan akhir. 5 (38%) responden memilih menggunakan kartu hijaiyah, buku cerita dan poster huruf pada kegiatan awal, 4 (31%) responden memilih menggunakan balok huruf, poster kata bergambar, menara huruf, pohon huruf dan stik huruf pada kegiatan awal, 2 (15%) responden memilih menggunakan kartu kata, dadu huruf, magnet huruf dan papan kata pada kegiatan awal, 1 (8%) responden memilih menggunakan puzzle huruf pada kegiatan awal.

Terdapat 8 (62%) responden memilih menggunakan kartu huruf bergambar dan puzzle huruf pada kegiatan inti, 6 (46%) responden memilih menggunakan dadu huruf dan papan huruf pada kegiatan inti, 5 (38%) responden memilih menggunakan buku cerita, kartu kata, poster kata bergambar dan poster huruf pada kegiatan inti, 4 (31%) responden memilih menggunakan magnet huruf dan papan kata pada kegiatan inti, 2 (15%) memilih menggunakan kartu hijaiyah, ronche abjad, pohon huruf dan stik huruf pada kegiatan inti.

4 (31%) responden memilih menggunakan menara huruf pada kegiatan akhir, 3 (23%) responden memilih menggunakan buku cerita, kartu kata, ronche abjad, poster kata bergambar dan poster huruf pada kegiatan akhir, 2 (15%) responden memilih menggunakan kartu hijaiyah dan papan kata pada kegiatan akhir, 1 (8%)

responden memilih menggunakan balok huruf, kartu huruf bergambar dan puzzle huruf pada kegiatan akhir. Dari 13 responden penggunaan APE pada kegiatan inti yaitu kartu huruf bergambar dan puzzle huruf karena memiliki nilai persentase tertinggi. Kelayakan penggunaan APE disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kelayakan penggunaan APE

terdapat 3 indikator yaitu tidak layak, layak dan sangat layak. Terdapat 12 (92%) responden memilih poster kata bergambar sebagai APE yang tidak layak, 6 (46%) responden memilih puzzle huruf sebagai APE yang tidak layak, 4 (31%) responden memilih menara huruf dan dadu huruf sebagai APE yang tidak layak, 3 (23%) responden memilih balok huruf, kartu hijaiyah dan kartu kata sebagai APE yang tidak layak, 2 (15%) responden memilih kartu huruf bergambar, pohon huruf, magnet huruf dan papan kata sebagai APE yang tidak layak, 1 (8%) responden memilih ronche abjad sebagai APE yang tidak layak digunakan.

13 (100%) responden memilih buku cerita sebagai APE yang layak digunakan, 11 (85%) responden memilih poster huruf sebagai APE yang layak, 6 (46%) responden memilih balok huruf, stik huruf dan papan huruf sebagai APE yang layak, 5 (38%) responden memilih kartu kata sebagai APE yang layak, 4 (31%) responden memilih kartu hijaiyah, ronche abjad, pohon huruf, magnet huruf dan papan kata sebagai APE yang layak digunakan, 3 (23%) responden memilih kartu huruf bergambar sebagai APE yang layak, 2 (15%) responden memilih menara huruf dan dadu huruf sebagai APE yang layak digunakan.

Terdapat 4 (31%) responden memilih kartu huruf bergambar dan poster kata bergambar sebagai APE yang sangat layak digunakan, 2 (15%) responden memilih kartu hijaiyah, kartu kata, dadu huruf, papan kata, poster huruf dan papan huruf sebagai APE yang

sangat layak digunakan. Artinya dari 13 responden penggunaan APE yang layak yaitu buku cerita karena memiliki persentase tertinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Gugus VI Kecamatan Jonggat, diperoleh hasil identifikasi penggunaan alat permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak kelompok B.

Dari hasil observasi dan wawancara diketahui APE yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan membaca anak terdapat 16 APE, diantaranya balok huruf, kartu hijaiyah, buku cerita, kartu kata, kartu huruf bergambar, ronche abjad, puzzle huruf, poster kata bergambar, menara huruf, pohon huruf, stik huruf, dadu huruf, magnet huruf, papan kata, poster huruf dan papan huruf. Hal berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Pupu Saeful Rahmat dan Tuti Heryani tahun 2014 dalam jurnal "pengaruh media kartu kata terhadap kemampuan membaca dan penguasaan kosakata". Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan media kartu kata pada pembelajaran anak TK B dapat membantu perkembangan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak lebih baik daripada anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

APE yang layak digunakan seperti APE buku cerita mendapat perolehan persentase 100% dari jumlah 13 responden. Kelayakan penggunaan APE yaitu masih layak. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari 13 guru, kelayakan dari APE buku cerita masih layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena keadaan APE tersebut masih bagus dan aman untuk digunakan anak saat bermain. Hal ini berkaitan dengan pendapat Godman (dalam Windarti: 2012) mengungkapkan bahwa kegiatan membaca bukan hanya dengan kegiatan menyebutkan huruf, tetapi juga memberikan arti daripada tulisan yang dibaca. Mengajarkan membaca pada anak bukan hanya huruf saja, tetapi juga disertai dengan hal yang dapat mewakili kata tersebut, misalnya buku cerita.

APE yang dominan digunakan yaitu poster kata bergambar dan poster huruf. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari 13 responden, rata-rata guru menjawab APE yang dominan digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca anak yaitu poster kata bergambar dan poster huruf. Pada saat kegiatan pembelajaran, media yang paling cepat terlihat oleh anak karena poster tersebut tertempel di sekeliling anak, Dari hasil intensitas penggunaan APE, poster kata bergambar dikategorikan sering digunakan dan mendapatkan persentasi 69% dan poster huruf mendapatkan persentase 92%. Durasi penggunaan APE, poster kata bergambar digunakan selama 20 menit dan

mendapatkan persentase 54% poster huruf mendapatkan persentase 38%. Poster kata bergambar dan poster huruf digunakan pada kegiatan awal karena mendapatkan persentase paling tinggi yaitu 31% dan 35%.

Hal ini berkaitan dengan pendapat Faundra Purnama (2015) membaca adalah salah satu aspek penting dalam kebahasaan. Pada anak usia dini, kemampuan membaca akan membantu anak belajar lebih banyak tentang dunia, memahami petunjuk pada tulisan dan gambar, sehingga anak akan senang membaca dan membantu mereka mengumpulkan banyak informasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca anak kelompok B di PAUD Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah tahun 2022 terdapat 16 APE, diantaranya balok huruf, kartu hijaiyah, buku cerita, kartu kata, kartu huruf bergambar, ronche abjad, puzzle huruf, poster kata bergambar, menara huruf, pohon huruf, stik huruf, dadu huruf, magnet huruf, papan kata, poster huruf dan papan huruf. Alat permainan edukatif yang layak digunakan yaitu buku cerita mendapat perolehan persentase 100%. Alat permainan edukatif yang dominan digunakan dari hasil intensitas penggunaan APE, poster kata bergambar dikategorikan sering digunakan dan mendapatkan persentasi 69% dan poster huruf mendapatkan persentase 92%. Durasi penggunaan APE, poster kata bergambar digunakan selama 20 menit dan mendapatkan persentase 54% poster huruf mendapatkan persentase 38%. Poster kata bergambar dan poster huruf digunakan pada kegiatan awal karena mendapatkan persentase paling tinggi yaitu 31% dan 35%. Jadi, dari hasil indikator intensitas penggunaan APE, durasi penggunaan APE, dan penggunaan APE pada kegiatan awal, inti dan akhir, alat permainan edukatif yang dominan dig

REFRENSI

- 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.
- Anggraini, N. (2020). *Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Metafora (ISSN: 2407-2400) Volume 7 No 1 Oktober 2020.

- Anggraini, N. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 43-54
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan anak*, 6(1), 31-40.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Hasim, E. (2018). Perkembangan Bahasa Anak. *Pedagogika*, 9(2), 195-206.
- Hijriati, H. (2017). Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 59-69.
- Inten, D. N. (2017). Peran keluarga dalam menanamkan literasi dini pada anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.
- 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.
- Nurhasanah. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Mataram Lombok: Agra Puji Press.
- Purnama, F., Soenardi, S., & Suryani, N. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif. *Teknodika*, 13(2).
- Pusari, R. W. (2016). Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di Tk Tunas Rimba Li Kota Semarang. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(1).
- Sholeh, K., Sunjayanto, E., Bagiya, B., Aini, F. N., & Sufanti, M. (2020). Pengaruh Media Cetak dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita pada Siswa MTs Bergaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 33-48.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sumaryanti, L. (2017). Peran lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(01), 72-89.
- Syamsuardi, S. (2012). Penggunaan alat permainan edukatif (APE) di taman kanak-kanak paud polewali kecamatan tanete riattang barat kabupaten bone. *Publikasi Pendidikan*, 2(1).
- Trimantara, H., & Mulya, N. (2019). Mengembangkan Bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan Edukatif puzzle. *Al-Athfhal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25-34.
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873-882.
- Yuliantina, I. (2014). Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 111-118.