J. A. I: Jurnal Abdimas Indonesia ISSN: 2797-2887

Pelatihan dan Pendampingan *Gamifikasi* Pembelajaran PAUD Berbasis *Etnomatematika* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Bagi Kelompok Guru TK di Jeneponto

Muhammad Isbar Pratama[1*]
Angri Lismayani[2]
Dedy Aswan[3]
Rezky Amalia Hamka[4]
Sri Rika Amriani[5]

[1]Jurusan Matematika, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
[2,5]Jurusan PGPAUD, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
[3]Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
[4]Jurusan Manajemen, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

isbarpratama@unm.ac.id[1)]
angri.lismayani@unm.ac.id[2)]
dedy.aswan@unm.ac.id[3*)]
angri.lismayani@unm.ac.id[2)]
dedy_aswan@unm.ac.id[3*)]

Kata Kunci: *Gamifikasi Pembelajaran PAUD, Literasi, Numerasi, Teknologi Pendidikan, Pelatihan Guru*

Abstrak: Pelatihan dan pendampingan gamifikasi pembelajaran PAUD berbasis etnomatematika di Kabupaten Jeneponto bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi guru TK melalui pengintegrasian budaya lokal dan teknologi pendidikan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahap, meliputi sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, dengan partisipasi 39 lembaga PAUD. Para guru mendapatkan pelatihan mengenai penggunaan Canva, aplikasi Android edukatif, dan gamifikasi berbasis Android untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknologi para guru, dengan 85% berhasil membuat media pembelajaran digital dan 70% mampu merancang aplikasi gamifikasi sederhana. Program ini diharapkan dapat berkelanjutan melalui pengembangan perpustakaan digital berbasis etnomatematika dan kolaborasi dengan dinas pendidikan setempat. Pelatihan ini memberikan kontribusi penting bagi peningkatan kompetensi guru PAUD dan pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal di Jeneponto.

Published by:

Copyright © 2024 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License

Pendahuluan

Kabupaten Jeneponto di Sulawesi Selatan merupakan salah satu wilayah yang secara geografis strategis namun menghadapi berbagai tantangan pembangunan. Meski pada tahun 2015 sempat dikategorikan sebagai daerah 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal), Jeneponto berhasil keluar dari kategori tersebut melalui peningkatan di beberapa sektor (Juardi et al., 2022). Namun, tantangan pembangunan masih berlanjut, terutama dalam aspek sumber daya manusia (SDM). Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 menunjukkan bahwa Kabupaten Jeneponto mencatat Indeks Pembangunan Manusia (IPM) terendah di Sulawesi Selatan dengan angka 68,95%. Ini menegaskan perlunya peningkatan kualitas SDM di daerah ini, terutama melalui sektor Pendidikan (*Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan*, 2022).

Pendidikan menjadi kunci penting dalam meningkatkan kualitas SDM, dan salah satu pondasi utamanya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD memainkan peran vital dalam membentuk karakter dan kemampuan anak di usia dini, yang pada akhirnya akan menentukan kualitas pendidikan selanjutnya (Lismayani et al., 2023). Di Kabupaten Jeneponto, khususnya di Kecamatan Binamu yang merupakan pusat pemerintahan kabupaten, PAUD memiliki potensi besar untuk menjadi contoh pengembangan pendidikan. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan PAUD di Kecamatan Binamu masih menghadapi berbagai kendala.

Sebagian besar guru PAUD di Kecamatan Binamu tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia PGRI (IGTKI-PGRI). Organisasi ini bertugas untuk meningkatkan profesionalisme para guru di 39 lembaga PAUD yang ada di kecamatan tersebut. Meskipun demikian, data menunjukkan bahwa mayoritas guru PAUD di daerah ini bukan lulusan program S1 PAUD, yang mengakibatkan metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini diperparah dengan minimnya pelatihan yang diberikan kepada para guru untuk meningkatkan kompetensi mereka.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru PAUD di Kecamatan Binamu adalah kurangnya pemahaman terkait metode pembelajaran yang inovatif, seperti gamifikasi, yang dapat meningkatkan antusiasme belajar anak-anak. Gamifikasi adalah metode yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak (H et al., 2023; Sofyan et al., 2023). Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran PAUD di Binamu masih minim, yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan para guru tentang teknologi pendidikan dan kurangnya akses terhadap referensi terbaru.

Selain itu, mengenalkan kebudayaan lokal kepada anak-anak usia dini menjadi elemen penting dalam pendidikan PAUD. Sayangnya, sebagian besar sekolah di Kecamatan Binamu belum memasukkan unsur-unsur budaya dalam kurikulum mereka. Padahal, mengenalkan budaya lokal sejak dini membantu anak-anak memahami dan menghargai keberagaman, membentuk sikap toleransi, serta mengurangi prasangka terhadap budaya lain. Oleh karena itu, penting untuk mendorong integrasi budaya dalam pembelajaran PAUD guna membangun kesadaran budaya sejak usia dini (Westhisi, 2019).

Melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM), upaya ini bermitra dengan IGTKI-PGRI Kecamatan Binamu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru PAUD. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan metode pembelajaran kontemporer yang lebih inovatif dan berbasis

teknologi, serta memperkenalkan elemen kebudayaan dalam proses belajar mengajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan kualitas pendidikan di Kecamatan Binamu, khususnya di jenjang PAUD, dapat meningkat secara signifikan dan berkontribusi pada peningkatan IPM Kabupaten Jeneponto.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan selama 6 bulan (Juni- Desember 2024) dengan peserta kegiatan Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat ini adalah IGTKI-PGRI Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto sebanyak 90 orang. Kegitan PKM ini dilaksanakan di Seketariat IGTKI-PGRI Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Sosialisasi

Untuk mencapai tujuan dari kegiatan PKM ini, sosialisasi dilakukan dengan beberapa langkah yang terstruktur dan menyeluruh, sebagai berikut:

a. Koordinasi dengan Pihak Terkait

   Melakukan koordinasi dengan dinas Pendidikan dan IGTKI-PGRI Binamu Jeneponto untuk mendapatkan dukungan dan partisipasi. Koordinasi diadakan untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rincian kegiatan yang akan dilakukan.

b. Penyebaran Informasi

   Informasi mengenai kegiatan sosialisasi disebarkan melalui berbagai saluran komunikasi, antara lain: Surat resmi yang dikirimkan kepada sekolah-sekolah TK di wilayah sasaran dan pengumuman melalui grup WhatsApp dan media sosial.

c. Kegiatan Sosialisasi

   Mengadakan pertemuan sosialisasi dengan guru-guru TK yang telah teridentifikasi sebagai peserta. Dalam pertemuan ini, disampaikan:

   - Latar belakang dan urgensi pelatihan.
   - Tujuan kegiatan PKM serta manfaat yang diharapkan bagi para guru dan anak didik.
   - Rincian jadwal dan metode pelatihan serta pendampingan yang akan diberikan.
   - Rencana tindak lanjut dari kegiatan

d. Tanya Jawab dan Diskusi

   Sesi tanya jawab dan diskusi diadakan untuk menjawab pertanyaan dan mengklarifikasi keraguan yang mungkin dimiliki oleh para guru mengenai program ini. Hal ini penting untuk memastikan bahwa semua peserta memahami tujuan dan manfaat kegiatan secara mendalam.

2. Pelatihan

Adapun jenis-jenis pelatihan dan Prosedur kerja yang akan dilaksanakan selama kegiatan PKM yaitu.

a. Workshop metode pembelajaran kontemporer seperti pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran tematik.
   Tujuan dari workshop ini adalah memahami konsep dan prinsip dasar metode pembelajaran kontemporer, menguasai teknik dan strategi dalam pembelajaran

berbasis teknologi, mengembangkan keterampilan dalam merancang pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum.

b. Pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran paud, seperti pelatihan penggunaan canva untuk desain pembelajaran dan pelatihan penggunaan aplikasi android edukatif.
   Tujuan kegiatan ini adalah memperkenalkan konsep dan manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAUD, mengajarkan cara menggunakan Canva untuk desain pembelajaran yang menarik dan interaktif, dan mengajarkan penggunaan aplikasi Android edukatif untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan anak usia dini.
c. Pelatihan gamifikasi pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi website 2 apk builder.
   Pelatihan ini bertujuan memperkenalkan konsep gamifikasi dalam pembelajaran, mengajarkan cara menggunakan website 2 APK Builder untuk mengkonversi website menjadi aplikasi Android dan mendorong kreativitas dalam merancang pembelajaran berbasis Android yang interaktif dan menarik.
d. Pelatihan etnomatematika pada pembelajaran paud dan menjadikan elemen gamifikasi pembelajaran.
   Tujuan pelatihan ini adalah memperkenalkan konsep etnomatematika dan pentingnya penerapannya dalam pembelajaran PAUD dan mengajarkan cara mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal dalam pembelajaran PAUD.
e. Pelatihan manajemen kelas PAUD dengan mengajarkan ketertiban sejak dini sehingga suasana belajar menjadi kondusif.
   Tujuan dari pelatihan ini adalah memperkenalkan konsep manajemen kelas pada tingkat PAUD, mengajarkan strategi untuk mengajarkan dan mendorong ketertiban sejak dini pada anak usia dini dan membahas cara menciptakan suasana belajar yang kondusif dan ramah anak.

3. **Pemanfaatan Teknologi**

Teknologi diterapkan dalam berbagai aspek pelatihan dan pendampingan diantara lain penggunaan bahan ajar berbasis digital seperti modul sebagai referensi, penggunaan google form untuk registrasi peserta dan pembagian sertifikat, penggunaan aplikasi seperti canva, microsoft 2 apk builder, powerpoint dalam proses pelatihan dan penggunaan kamera dalam pembuatan bahan ajar berbasis video.

4. Pendampingan dan evaluasi

Dalam proses pendampingan kami menempatkan 2 mahasiswa sebagai pembantu tim dalam menangani permasalahan dan menjawab pertanyaan mitra, adapun permasalahan yang tidak dapat diselesaikan oleh mitra maka akan diselesaikan oleh tim pengabdi. Evaluasi program dilaksanakan sepanjang pelaksanaan kegiatan produksi seluruhnya selesai. Sasaran utama untuk evaluasi adalah melihat peningkatan kemampuan kelompok guru TK dalam pembuatan gamifikasi pembelajaran PAUD berbasis etnomatematika. Sasaran evaluasi kedua adalah peningkatan kemampuan mitra dalam manajemen kelas dan manajemen waktu.

5. Keberlanjutan Program

Adapun potensi keberlajutan program PKM ini adalah:

a. Peningkatan Kapasitas Guru: Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan dapat menjadi agen perubahan dan mentransfer pengetahuan serta keterampilan yang mereka peroleh kepada rekan-rekan sejawat di sekolah masing-masing.
b. Pengembangan Materi dan Sumber Belajar: Pengembangan perpustakaan digital yang berisi materi pembelajaran, modul, dan konten interaktif berbasis etnomatematika yang dapat diakses oleh guru kapan saja. Melibatkan guru-guru untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis budaya lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAUD.
c. Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan: Bekerja sama dengan perguruan tinggi setempat untuk mendukung penelitian dan pengembangan lebih lanjut mengenai gamifikasi dan etnomatematika dalam pendidikan anak usia dini. Melibatkan dinas pendidikan dan pemerintah daerah untuk mendukung program ini sebagai bagian dari kebijakan pendidikan daerah

Hasil dan Pembahasan

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan penerapan teknologi terkini dalam pembelajaran PAUD di kalangan guru-guru mitra, yaitu IGTKI-PGRI Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran usia dini, serta meningkatkan manajemen pekerjaan agar guru-guru lebih profesional dalam mengelola kelas dan waktu. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa guru-guru mitra memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menerapkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran serta meningkatkan profesionalisme mereka dalam menjalankan tugas sehari-hari.

1. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan sebagai bagian awal dari Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini berjalan sesuai dengan rencana. Koordinasi dengan Dinas Pendidikan dan IGTKI-PGRI Binamu Jeneponto berhasil memperoleh dukungan penuh dari kedua pihak. Proses penyebaran informasi dilakukan dengan baik melalui surat resmi yang dikirimkan ke sekolah-sekolah TK di wilayah sasaran serta pengumuman melalui grup WhatsApp dan media sosial. Jumlah peserta yang hadir dalam kegiatan sosialisasi melebihi target awal, dengan partisipasi dari guru PAUD dari 39 satuan pendidikan di Kecamatan Binamu yang bergabung dalam IGTKI-PGRI Kecamatan Binamu.



Gambar 1. Sosialisasi Program Kepada Mitra

Selama pertemuan sosialisasi, materi mengenai latar belakang, urgensi, serta tujuan kegiatan disampaikan secara komprehensif, yang kemudian diikuti dengan sesi tanya jawab. Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam memahami tujuan dari pelatihan ini, terutama terkait peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Beberapa guru menyampaikan kekhawatiran mereka tentang kurangnya pengetahuan teknologi, namun setelah diskusi intensif, mereka merasa lebih yakin untuk mengikuti pelatihan ini.



Gambar 2. Sambutan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Jeneponto

2. Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan yang terbagi menjadi beberapa sesi berlangsung dengan lancar dan mencapai target yang ditetapkan. Beberapa jenis pelatihan yang dilakukan adalah:

a. Workshop Metode Pembelajaran Kontemporer dan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pada sesi ini, para peserta diperkenalkan dengan berbagai metode pembelajaran kontemporer yang melibatkan penggunaan teknologi. Peserta mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan alat-alat pembelajaran digital seperti Canva, aplikasi Android edukatif, dan *LiveWorksheet*. LiveWorksheet diperkenalkan sebagai platform interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat lembar kerja digital yang responsif dan menarik bagi anak-anak PAUD, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.



Gambar 3. Pelatihan penggunaan *Liveworksheet*

Peserta dilatih untuk membuat lembar kerja digital yang dapat diakses oleh murid-murid secara online, memberikan pengalaman interaktif melalui fitur-fitur seperti drag-and-drop, isian, dan pengulangan latihan yang otomatis dinilai oleh sistem. Setelah latihan praktis, sebanyak 85% peserta berhasil membuat desain pembelajaran sederhana menggunakan Canva, sementara 75% peserta mampu menciptakan lembar kerja interaktif menggunakan LiveWorksheet. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam menciptakan materi yang lebih bervariasi dan interaktif.



Gambar 4. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Liveworksheet

b. Pelatihan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Android

Peserta sangat antusias dalam mempelajari konsep gamifikasi dan penerapannya dalam pendidikan PAUD. Mereka dilatih menggunakan Website 2 APK Builder untuk mengubah website menjadi aplikasi Android yang dapat di-gamifikasi. Sebanyak 70% peserta berhasil merancang aplikasi pembelajaran sederhana berbasis Android dengan konsep gamifikasi. Meskipun beberapa peserta mengakui adanya kesulitan teknis, bimbingan intensif dari instruktur membantu mereka mengatasi hambatan tersebut.



Gambar 5. Pelatihan Gamifikasi pembelajaran PAUD

c. Pelatihan Manajemen Kelas PAUD

Pelatihan ini difokuskan pada pengembangan keterampilan manajemen kelas dan pengajaran ketertiban sejak dini di PAUD. Peserta diberikan berbagai strategi untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan ramah anak. Evaluasi dari sesi ini menunjukkan bahwa 80% peserta merasa lebih percaya diri dalam mengelola kelas mereka dan menyatakan kesiapannya untuk menerapkan metode yang telah dipelajari.



Gambar 6. Pelatihan Manajemen Kelas PAUD

3. Pemanfaatan Teknologi

Teknologi digunakan secara efektif selama kegiatan PKM ini, terutama dalam mendukung pelatihan dan pendampingan. Modul digital yang diberikan kepada para peserta serta penggunaan aplikasi seperti Canva, Website 2 APK Builder, dan aplikasi Android edukatif memperkaya proses belajar-mengajar. Penggunaan Google Forms untuk registrasi peserta dan pembagian sertifikat juga mempercepat proses administrasi dan evaluasi.



Gambar 7. Contoh tampilan penggunaan Website 2 APK Builder yang di desain di MS. Powerpoint

4. Pendampingan dan Evaluasi



Gambar 8. Pendampingan guru-guru oleh mahasiswa

Setelah pelatihan, tim pengabdi bersama mahasiswa pendamping melakukan sesi pendampingan untuk membantu guru-guru PAUD dalam mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh. Selama pendampingan, mahasiswa berperan aktif dalam menjawab pertanyaan teknis serta memberikan dukungan dalam pengembangan materi pembelajaran. Evaluasi berkala menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran, terutama dalam mengadopsi elemen gamifikasi dan etnomatematika. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 90% peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran.

5. Keberlanjutan Program

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan, potensi keberlanjutan program ini cukup tinggi. Para guru yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat menjadi agen perubahan di sekolah masing-masing dan mentransfer pengetahuan kepada rekan sejawat. Beberapa guru telah menunjukkan minat untuk terus mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal.

Untuk mendukung keberlanjutan ini, pengembangan perpustakaan digital berisi materi dan konten interaktif berbasis etnomatematika akan diinisiasi, dan dinas pendidikan setempat berkomitmen untuk melibatkan lebih banyak sekolah dalam pelatihan lanjutan di masa mendatang. Kolaborasi dengan perguruan tinggi juga diharapkan untuk mendukung pengembangan penelitian dan implementasi lebih lanjut terkait gamifikasi dan etnomatematika dalam pendidikan anak usia dini di Jeneponto.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kemampuan guru PAUD di Jeneponto dalam mengaplikasikan teknologi dan gamifikasi berbasis etnomatematika untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Inovasi ini memungkinkan para guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, serta sesuai dengan konteks budaya lokal. Penggunaan teknologi seperti Canva dan aplikasi Android

edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam desain dan pelaksanaan pembelajaran. Program ini juga mendorong keberlanjutan melalui pengembangan materi berbasis etnomatematika dan perpustakaan digital. Untuk pengabdian berikutnya, disarankan memperluas skala program ke wilayah lain dan memperdalam integrasi budaya dalam proses pembelajaran.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Masyarakat tahun anggaran 2024 atas bantuan pendaan kegaiatan program kemitraan Masyarakat ini dengan nomor kontrak 3099/UN36.11/LP2M/2024. Terima kasih juga kepada Universitas Negeri Makassar serta IGTKI-PGRI Kecamatan Binamu, Kabupaten Jeneponto atas Kerjasama menjadi mitra dalam kegiatan ini.

Referensi

Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. (n.d.). Retrieved March 26, 2024, from https://sulsel.bps.go.id/pressrelease/2023/12/01/765/indeks-pembangunan-manusia--ipm--sulawesi-selatan-pada-tahun-2023-mencapai-74-60--meningkat-0-64-poin--0-87-persen--dibandingkan-capaian-tahun-sebelumnya--73-96-.html

H, N., *Aswan*, D., Bena, B. A. N., & Ramli, A. M. (2023). Pelatihan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menegah Atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), Article 1. https://doi.org/10.31960/caradde.v6i1.2074

Juardi, B, A. R., Iwang, B., Utama, I. N., & Mahmud, A. K. (2022). Islamic Economics and Sustainable Development Goals In Jeneponto Regency. *LAA MAISYIR : Jurnal Ekonomi Islam*, *9*(2), Article 2. https://doi.org/10.24252/lamaisyir.v9i2.33346

Lismayani, A., Rahmi, S., Amriani, S. R., & Pratama, M. I. (2023). Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *6*(1), Article 1. https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2462

Sofyan, H., Hasni, U., Amanda, R. S., Ismiatun, A. N., & Siregar, M. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran AUD. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, *3*(2), Article 2. https://doi.org/10.51214/japamul.v3i2.668

Westhisi, S. M. (2019). METODE FONIK DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI. *Tunas Siliwangi : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, *5*(1), Article 1. https://doi.org/10.22460/ts.v5i1p29-43.1271