

# Pengaruh Permainan Edukatif “*Brainy Games*” terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Usia Dini

Kristin Anggraini<sup>1✉</sup>, Maria Josephine Kriesye Sriemulyaningsih<sup>2</sup>

(1) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia

(2) Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia

✉ Corresponding author  
([kristinanggraini@ukwms.ac.id](mailto:kristinanggraini@ukwms.ac.id))

## Abstrak

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan melalui bermain kemampuan anak dapat berkembang menjadi lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kemampuan berbahasa Inggris pada anak usia dini, terutama pengenalan kosakata dan kalimat perintah melalui sebuah permainan edukatif. Pada era society 5.0, beberapa teknologi yang dimanfaatkan dalam kehidupan sebagian besar menggunakan Bahasa Inggris untuk mengoperasikannya, oleh karenanya diperlukan stimulasi sejak dini. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan design *pre-experimental one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Untuk menarik kesimpulan hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dimana nilai alpha lebih dari 0.05, maka data dianggap cukup baik dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif “Brainy Games” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini. Kesimpulannya, permainan edukatif “Brainy Games” dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak dengan baik terutama dalam mengenal kosakata dan kalimat perintah Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Permainan Edukatif “Brainy Games”, Kemampuan berbahasa Inggris, Anak usia dini.

## Abstract

Playing is a fun activity for children, and children's abilities can develop more optimally through play. This research aims to introduce English language skills to young children, especially the introduction of vocabulary and command sentences through an educational game. In the era of society 5.0, most technologies used in life use English to operate them. Therefore, stimulation is needed from an early age. This research uses a quantitative study with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The research subjects were 15 children aged 5-6 years. Data collection techniques use observation and documentation. To conclude from the research results, a hypothesis test was carried out using the t-test. Before carrying out the t-test, a normality test and homogeneity test are first carried out. Where the alpha value is more than 0.05, the data is considered quite good and reliable. Meanwhile, hypothesis testing was carried out to determine the effect of the "Brainy Games" educational game on young children's English language skills. In conclusion, the educational game "Brainy Games" can be used to develop children's English language skills well, especially in recognizing English vocabulary and command sentences.

**Keywords:** Educational game "Brainy Games", English language skills, Early childhood

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan suatu hal yang sangat ditunggu-tunggu oleh seorang anak karena dunia anak adalah bermain. Bagi seorang anak tiada hari tanpa bermain, dimanapun anak berada dan apapun yang mereka pegang atau lihat akan digunakan sebagai sarana bermain. Kegiatan bermain merupakan hal yang dapat disamakan dengan kegiatan bekerja dan belajar bagi orang dewasa (Hayati, dkk., 2021). Melalui bermain, anak juga akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat digunakan di masa yang akan datang (Lestari, 2020). Pada waktu anak memainkan sebuah permainan, anak akan mendapatkan pengalaman terutama dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya saat bermain dan hal tersebut akan menjadi pengetahuan baru bagi anak serta dapat dijadikan bekal di masa yang akan datang (Utami et al., 2017). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Akman dan Guchan (2015) melalui bermain dalam sebuah permainan, maka anak akan memperoleh berbagai keterampilan. Oleh karenanya, sebuah permainan perlu dikemas dengan menarik agar anak tertarik untuk berpartisipasi dalam bermain, dengan demikian tanpa disadari anak akan mendapatkan banyak manfaat.

Pada saat bermain dalam sebuah permainan, anak akan menemukan pengetahuan baru. Oleh sebab itu, bermain dapat digunakan untuk mendukung tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal. Menurut Depdiknas, 2003 dalam Prima, dkk (2019) permainan yang dapat digunakan untuk mendukung tumbuh kembang anak disebut dengan permainan edukatif. Permainan edukatif berbasis teknologi juga dapat dikenalkan sejak dini agar anak mengenal teknologi terutama pada era society 5.0 (Kurniasih, 2019). Sejalan dengan Kurniasih, menurut Nikiforidou (2018) pengenalan teknologi dalam permainan edukatif sebaiknya dikenalkan sejak dini agar anak terbiasa dengan kehidupan digital yang bermanfaat bagi kehidupannya di masa yang akan datang. Sehingga pada saat anak beranjak dewasa, anak sudah terbiasa dalam menggunakan berbagai peralatan yang menggunakan teknologi tersebut. Namun menurut Alia (2018), tidak semua pengguna bijak dalam menggunakan teknologi, oleh karenanya anak-anak masih sangat memerlukan kontrol dan pendampingan yang tepat dari orang dewasa terutama dalam menggunakan teknologi tersebut serta dalam memilih tayangan positif yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Kebutuhan anak di era society 5.0, tidak hanya dituntut untuk mengenal teknologi, namun juga perlu memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik terutama dalam berbahasa Inggris. Hal ini disebabkan beberapa teknologi menggunakan bahasa pengantar Bahasa Inggris untuk mengoperasikannya. Agar mampu memanfaatkan teknologi di masa yang akan datang, kemampuan berbahasa Inggris perlu distimulasi sejak dini. Di Indonesia, Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang wajib dikuasai oleh anak mulai jenjang pendidikan usia dini sampai jenjang perguruan tinggi (Widyahening et al., 2022). Oleh karena itu, sebaiknya pengenalan Bahasa Inggris dimulai sejak pendidikan anak usia dini dengan mengenalkan kosakata sederhana. Proses pemerolehan kosakata dipengaruhi faktor luar maupun faktor dalam diri anak itu sendiri, karena pemerolehan kosakata anak tergantung pada masukan-masukan yang diterima oleh anak tersebut (Roswati, 2020). Sejalan dengan Widyahening, Nurzaman et al. (2017) menyatakan bahwa pengenalan Bahasa Inggris sebaiknya dimulai sejak usia dini dikarenakan anak masih berada pada masa *golden age*, masa yang paling baik dan sesuai untuk mengenal bahasa asing sebab pada masa ini semua pengetahuan dengan mudah diserap oleh anak.

Pada masa *golden aged* pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang sangat pesat, oleh karenanya pemberian stimulasi melalui berbagai permainan yang dilakukan secara berkala dapat mengembangkan kemampuan anak terutama kemampuan berbahasa menjadi lebih optimal (Anggraini, dkk., 2022). Melalui permainan edukatif berbasis teknologi yang dirancang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasanya maka kemampuan berbahasa Inggris anak terutama dalam pengenalan kosakata dan kalimat perintah dapat berkembang lebih optimal. Salah satu permainan edukatif yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris anak adalah permainan edukatif "*Brainy Games*" dimana anak diajak untuk dapat mengenal kosakata dan kalimat perintah Bahasa Inggris terutama diperuntukkan bagi anak usia 5-6 tahun. Permainan edukatif "*Brainy Games*" merupakan kumpulan dari beberapa permainan edukatif berbahasa Inggris yang dilengkapi dengan tampilan warna dan suara yang menarik serta tingkat kesulitan yang berbeda. Hal ini dikarenakan tingkat konsentrasi anak usia dini sangatlah singkat dan mudah bosan,

sehingga permainan ini dirancang untuk memfasilitasi anak agar dapat memilih dan memainkan permainan sesuai keinginan dan kebutuhan anak.

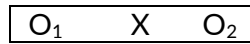
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di sebuah TK di Kota Surabaya, peneliti menemukan bahwa 10 anak dari 15 anak masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas terutama dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris misalnya pada tema rekreasi. Pada waktu menjelaskan tema rekreasi, guru hanya menunjukkan gambar beberapa benda lalu menyebutkan nama benda tersebut dalam bahasa Inggris. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sering kali teramati guru hanya menggunakan metode ceramah sambil menunjukkan gambar dalam penyampaian materi. Dalam situasi seperti ini, media pembelajaran edukatif dan dikemas dengan animasi yang menarik diperlukan untuk menumbuhkan kemampuan anak dalam mengenal kosakata dan kalimat perintah Bahasa Inggris. Hal ini ditambah dengan fakta bahwa anak-anak sering menggunakan perangkat berbasis teknologi dalam aktivitas sehari-hari mereka. Oleh karenanya, penggunaan media edukatif "*Brainy Games*" diduga akan berhasil dalam mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal kosakata dan kalimat perintah Bahasa Inggris. Pernyataan dari guru TK tersebut juga semakin menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah ini sangat dibutuhkan guna mengembangkan kemampuan anak dalam berbahasa Inggris terutama dalam pengenalan kosakata dan kalimat perintah.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran permainan edukatif berbasis teknologi diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Putra (2015) yang berjudul "Pengaruh Permainan Edukatif "*Edu-Games Bobby Bola*" terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun", Anggraini, et. al. (2022) berjudul "Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris melalui *Digital Smart Board for Kids* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar" dan Yuliana et. al. (2023) yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Sosialisasi Alat Permainan Edukatif *Puzzle Digital* bagi TK Kartini Desa Sentul Kabupaten Jombang". Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan tersebut di atas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak serta dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti pengaruh penggunaan alat permainan edukatif pada aspek perkembangan lainnya. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pada waktu pelaksanaan, jenis penelitiannya serta fokus penelitiannya yaitu pada penelitian ini lebih menekankan pada pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan anak dalam berbahasa Inggris, sementara pada penelitian lainnya lebih berfokus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak lainnya selain perkembangan bahasa.

Berdasarkan uraian di atas sekaligus mengingat pentingnya penguasaan kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris bagi anak usia dini maka peneliti bertujuan melakukan penelitian yang berfokus pada permainan edukatif "*Brainy Games*" untuk mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris pada anak usia dini. Melalui permainan edukatif "*Brainy Games*" diharapkan mampu mengembangkan pengenalan kosakata dan kalimat perintah dalam Bahasa Inggris pada anak usia dini karena penerapannya mudah, menyenangkan dan mampu memotivasi anak untuk belajar kosa kata baru.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh 2931embali2931 bebas, yaitu permainan edukatif "*Brainy Games*" terhadap 2931embali2931 terikat berupa kemampuan Bahasa Inggris anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, anak akan dinilai dalam kemampuan berbahasa Inggrisnya sebelum menggunakan permainan edukatif, dan setelah menggunakan permainan edukatif "*Brainy Games*". Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sebanyak 15 anak, sedangkan sampel penelitian adalah seluruh subjek penelitian (Sugiyono, 2015). Adapun pemilihan subjek dengan mempertimbangkan penerapan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar di TK. Design pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. One-Group Pretest-Posttest Design**

Keterangan:

- $O_1$  : pretest pada kelompok eksperimen
- $O_2$  : *posttest* pada kelompok eksperimen
- X : *treatment*/perlakuan menggunakan permainan edukatif "Brainy Games"

Sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan, subjek penelitian diberikan *pretest* menggunakan lembar observasi kemampuan Bahasa Inggris anak berupa kartu gambar/*flashcard*. Dimana anak diminta menyebutkan nama-nama benda pada *flashcard* dalam Bahasa Inggris. Setelah diadakan *pretest* selanjutnya subjek penelitian diberikan *treatment* atau perlakuan berupa permainan edukatif "Brainy Games". Pada saat pemberian perlakuan anak diberikan beberapa materi secara bertahap. Di akhir pertemuan, subjek penelitian akan diberi *posttest* berupa kartu gambar/*flashcard* 2932embali, lalu hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis yaitu nilai *pretest* dan *posttest* akan dihitung untuk melihat apakah pembelajaran menggunakan permainan edukatif "Brainy Games" dapat berpengaruh atau tidak pada kemampuan berbahasa Inggris anak. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode test dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Instrumen Penilaian**

Variabel Penelitian	Indikator	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
Kosakata Bahasa Inggris	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak memahami kosakata yang didengar</li> <li>Anak memahami kalimat perintah yang didengar</li> <li>Anak mengingat kosakata yang didengar</li> </ul>				

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t/*Paired Sample T-test*. Sebelum melakukan uji-t/*Paired Sample T-test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Dimana nilai alpha lebih dari 0.05, maka data dianggap cukup baik dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif "Brainy Games" terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di sebuah TK di Kota Surabaya, dimana sekolah tersebut menerapkan bahasa asing utamanya Bahasa Inggris dalam kegiatan belajar mengajar setiap hari. Penelitian ini berlangsung selama satu bulan terhitung dari tanggal 29 Januari 2024 - 29 Februari 2024. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh kelas kelompok B usia 5-6 tahun pada tahun pelajaran 2023/2024 dengan total anak sebanyak 15 orang.

**Tabel 2. Hasil Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest**

No	Inisial Nama Anak	Hasil	
		Pretest	Posttest
1	AA	7	11
2	DA	6	9
3	FN	9	12
4	GA	8	11
5	HM	6	11
6	KA	9	12
7	MB	6	9
8	MM	6	9
9	MS	6	11

No	Inisial Nama Anak	Hasil	
		Pretest	Posttest
10	MF	6	11
11	MH	6	11
12	NA	7	12
13	N	6	9
14	NL	8	12
15	ZI	6	9

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, menunjukkan adanya peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Di bawah ini merupakan hasil perbandingan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*/perlakuan menggunakan permainan edukatif “*Brainy Games*”, seperti yang ditunjukkan pada tabel 2.

Adapun uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.89642146
Most Extreme Differences	Absolute	.201
	Positive	.201
	Negative	-.201
Test Statistic		.201
Asymp. Sig. (2-tailed)		.105 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Nilai signifikansi yang didapat yaitu 0,000 yang berarti 0,05 maka dari itu dapat diambil kesimpulan nilai residual berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas  
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
<i>pretest</i>	Based on Mean	.262	1	28	.613
	Based on Median	.127	1	28	.724
	Based on Median and with adjusted df	.127	1	26.296	.724
	Based on trimmed mean	.302	1	28	.587

Berdasarkan data yang didapat 0,613 lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut homogen.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Paired Sample T-test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	pretest - posttest t	-3.800	.941	.243	-4.321	-3.279	-15.638	14	.000

Kriteria *paired sample t-test* adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.5 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sedangkan jika Sig. (2-tailed) > 0,5 maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Berdasarkan data di atas, nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh permainan edukatif “*Brainy Games*” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan *treatment*/perlakuan dengan menggunakan permainan edukatif “*Brainy Games*” kemampuan berbahasa Inggris anak berada pada kategori sedang. Sedangkan, setelah diberikan *treatment*/perlakuan kemampuan berbahasa Inggris anak meningkat dan berada pada kategori tinggi. Melalui hasil perhitungan data menggunakan SPSS 23 melalui uji *paired sample t-test*, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh permainan edukatif “*Brainy Games*” terhadap kemampuan berbahasa Inggris anak usia dini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus kami sampaikan kepada LPPM UKWMS yang telah mendanai kegiatan penelitian ini, Kepala Sekolah beserta para guru TK “X” Surabaya yang telah menyediakan tempat bagi kami untuk dapat melakukan penelitian. Tak lupa bagi mahasiswa PG PAUD dan PSPBI yang terlibat dalam penelitian ini serta berbagai pihak lainnya yang terlibat dan tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu hingga artikel penelitian ini dapat terselesaikan sesuai rencana sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akman, B., & Güçhan Özgül, S. (2015). Role of Play in Teaching Science in the Early Childhood Years. *Research in Early Childhood Science Education*, 237-258. doi:10.1007/978-94-017-9505-0\_11
- Alia, T. & I. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1).
- Anggraini, Kristin. Sriemulyaningsih, Maria J.K. Mindari, Ruruh. (2022). Pengaruh Permainan Kosakata Bahasa Inggris melalui Digital Smart Board terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di Era Merdeka Belajar. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Special Edition: Lalonget*. Hal. 319-328.
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII (1), Hal. 51-60.
- Hayati, Siti Nur dan Putro, Khamim Zarkasih. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1). Hal. 52-64.
- Kurniasih, Eem. (2019). Media Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*. 9(2). Hal. 87-91.



- Lestari, Lina Dani. (2020). Pentingnya Mendidik Problem Solving pada Anak Melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak, Volume 9 (2)*. Hal.100-108
- Nikiforidou, Z. (2018). Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations. *Digital Childhoods*, 253–265. [https://doi:10.1007/978-981-10-6484-5\\_16](https://doi:10.1007/978-981-10-6484-5_16)
- Nurfadilah, Fadila Sisca N., Adiarti Wulan. (2021). *Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Nurzaman, I., Yasbiati, Y., & Rahmatty, E. (2017). Penggunaan Permainan Pesan Gambar Berantai untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 40-52. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7159>
- Prima, Elizabeth. Masitah, Rafi. Dewi, Ni Nyoman A. I. (2019). Alat Permainan Edukatif bagi Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Prosiding Sinaptekt*. Hal. 31-36
- Putra, Sofian Dwi Ady. (2015). Pengaruh Permainan Edukatif “Edu-Games Bobby Bola” terhadap Kemampuan Kognitif (Pengenalan Angka, Huruf dan Bentuk) Anak Usia 4-5 Tahun. *E-Jurnal Skripsi Program* <https://core.ac.uk/download/pdf/33513614.pdf>
- Roswati, Eva. (2020). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini melalui Permainan Chinese Whispers. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), Hal. 32-36
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan metode problem solving dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Tunas Siliwangi*, 3(2), Hal. 175–180.
- Widyahening, Christiana E. T. & Sufa, Feri F. (2022). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Bingo Game bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). Hal. 1135-1145
- Yuliana, Indah Anggi., Firdaus, Candra F., Mahdalena, Ayu., Fadhilah, Siti Nur. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Sosialisasi Alat Permainan Edukatif Puzzle Digital Bagi TK Kartini Desa Sentul Kabupaten Jombang. *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1). Hal. 11-14