



## MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAAMBOOZLE PADA KELOMPOK B DI TK ABA WASUR II

Retno Wuri Sulistyowati<sup>1\*</sup>, Mega Suteki<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

\*Corresponding Author: [retnowuri@unmus.ac.id](mailto:retnowuri@unmus.ac.id)

### Sejarah Artikel

Diterima : 03/03/2023

Direvisi : 10/03/2023

Disetujui: 14/03/2023

### Keywords:

Cognitive abilities,

Learning media,

Baambooze

### Kata Kunci:

Kemampuan kognitif,

Media pembelajaran,

Baambooze

**Abstract.** The purpose of this study is to improve cognitive abilities through the use of digital learning media Baambooze in group B at Kindergarten ABA Wasur II Merauke which will be held in the even semester of the 2021/2022 academic year. The subjects in this study were the children of ABA Wasur II Merauke Kindergarten, totaling 11 students consisting of 5 girls and 6 boys with an age range of 5-6 years. Based on the analysis of the teacher's teaching activity data in the first cycle, it reached 78.61%. Cycle one children's learning activities reached 71.47%. The learning outcomes of students in improving cognitive abilities through digital learning media Baambooze in cycle one reached 54.58%. Cycle two shows that the analysis of teacher teaching activities has increased to 92.9%. The second cycle of children's learning activities experienced an increase of 92.9%. Based on the learning outcomes of students in improving cognitive abilities through digital learning media Baambooze in cycle two it reached 90.9%. Thus it can be concluded that cognitive abilities can be improved through digital learning media Baambooze in group B at TK ABA Wasur II Merauke.

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital Baambooze pada kelompok B di TK ABA Wasur II Merauke yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK ABA Wasur II Merauke yang berjumlah 11 orang anak didik yang terdiri atas 5 orang perempuan dan 6 orang laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Berdasarkan analisis data aktivitas mengajar guru siklus satu mencapai 78.61%. Aktivitas belajar anak siklus satu mencapai 71.47%. Hasil belajar anak didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran digital Baambooze pada siklus satu mencapai 54.58%. Siklus dua menunjukkan bahwa analisis aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan mencapai 92.9%. Aktivitas belajar anak siklus dua mengalami peningkatan mencapai 92.9%. Berdasarkan hasil belajar anak didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran digital Baambooze pada siklus dua mencapai 90.9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran digital Baambooze pada kelompok B di TK ABA Wasur II Merauke.

**How to Cite:** Sulistyowati, R. W., & Suteki, M. (2021). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BAAMBOOZLE PADA KELOMPOK B DI TK ABA WASUR II. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 156-162. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2613>

### Alamat korespondensi:

Universitas Musamus, Jln. Kamizaum Mopah Lama, Rimba Jaya, Kecamatan Merauke, Kabupaten Merauke, Papua Selatan, 99611

[retnowuri@unmus.ac.id](mailto:retnowuri@unmus.ac.id)

### Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

[primagistrauniflor@gmail.com](mailto:primagistrauniflor@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal dasar yang mengarahkan perilaku manusia. Umumnya kegiatan pendidikan dan pembelajaran dilakukan di sekolah. Proses belajar mengajar di sekolah dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan perilaku dan karakter positif pada anak. Anak dapat mulai belajar sesuai dengan jenjang usia, perkembangan fisik, dan perkembangan mental mereka (Zaman & Eliyawati, 2010). Pendidikan pada anak dapat dimulai pada usia dini di sekolah formal maupun nonformal. Pendidikan pada anak usia dini mengacu pada aturan dan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Regulasi pada kurikulum dibuat untuk melindungi anak dan mempermudah guru dalam mengakomodasi pembelajaran pada anak.

Pembelajaran di lembaga PAUD merupakan salah satu sarana untuk memberikan pendidikan bagi anak. Lembaga PAUD dituntut dapat memberikan pembelajaran yang

menyenangkan. Hal ini mutlak diperlukan agar anak dapat belajar tanpa merasa tertekan. Lembaga PAUD juga dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak (Saragih et al., 2021). Lembaga PAUD perlu mempertimbangkan perkembangan fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni pada anak (Fitria, 2014). Peran guru menduduki posisi sentral, karena tanpa guru segala proses pembentukan potensi anak tidak dapat dilaksanakan secara baik (Wele & Kala, 2020). Kesulitan yang dialami oleh guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat diatasi dengan berbagai metode dan pendekatan. Salah satu metode yang mudah digunakan dan memberikan hasil signifikan adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif akan meningkatkan minat belajar pada anak.

Observasi awal oleh peneliti di lembaga PAUD Merauke menunjukkan bahwa kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran meliputi proses administrasi dan media pembelajaran. Guru kesulitan membagi waktu antara tugas administratif dengan tugas mengajar. Guru juga kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi anak. Anak usia dini adalah individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik sendiri sesuai tahapan usianya (Mery, 2020) termasuk dalam hal kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman anak. Pada usia 0-6 tahun, perkembangan kognitif anak meningkat pesat (Wut et al., 2022). Anak mulai belajar tentang resiko dan mulai berani untuk mengeksplor dunia luar (Vitianingsih, 2017). Pada usia ini, anak juga mengalami perkembangan pesat pada kemampuan indera pendengaran, penglihatan, dan kemampuan bahasa.

Keluarga merupakan pihak pertama yang menjadi media belajar bagi anak. Pada tahap belajar awal, anak berkembang melalui stimulasi dan keterlibatan keluarga. Kemampuan kognitif anak berkembang melalui pemberian stimulus berupa kasih sayang dan pengetahuan yang menambah kompleksitas pengalaman anak (Doni et al., 2018). Stimulus dari keluarga mempersiapkan anak untuk menghadapi dunia di luar lingkungan rumah (Ruhaliyah et al., 2021). Setelah anak mengalami perkembangan kognitif melalui stimulus dari lingkungan keluarga, anak dapat dikenalkan pada dunia luar melalui sekolah (Hapidin & Yenina, 2016). Sekolah dapat menjadi wadah anak untuk melakukan simulasi dan mengenalkan peran orang lain. Sekolah juga dapat menjadi sarana untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya dengan latar belakang yang beragam. Keberadaan Lembaga PAUD dapat membantu keluarga dan anak untuk mencapai potensi perkembangan yang utuh.

Pada konsepnya, Pendidikan PAUD adalah seperangkat pembelajaran yang dilakukan pada anak sebelum usia 6 tahun dengan mengedepankan capaian kompetensi yang sebaiknya dikuasai oleh anak. Pendidikan usia dini merupakan upaya agar perkembangan dan kemampuan anak dapat berkembang secara utuh sesuai dengan usianya (Solihati et al., 2017). Pendidikan di lembaga PAUD memberikan stimulus pada anak dengan mengelompokkan anak berdasarkan tahap perkembangan dan usianya. Penelitian ini dilaksanakan secara menyeluruh terkait dengan kognitif siswa dengan penggunaan media pembelajaran bamboozle. Melalui media ini dapat di tingkatkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Media yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan menantang akan merespon baik daya pengetahuan anak pada otaknya sekaligus membuat kreativitas yang dapat memacu daya imajinasi seorang anak.

Seorang guru yang selalu berinovasi adalah membuat cara dan gaya mengajar dalam setiap pertemuan mengajarnya. Pada level guru di Pendidikan Anak Usia Dini sangat ditentukan dengan media yang menyenangkan. Kriteria profesionalisme guru dapat dilihat melalui kemampuan adaptasi guru dalam berinovasi dan berkolaborasi dengan kemajuan teknologi. Setiap tenaga pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kemampuan kreatif, dan didukung oleh karakter yang baik. Hal ini selaras dengan kriteria

keterampilan mengajar yang mencakup 4C (*critical thinking, communication, collaboration, dan creativity*).

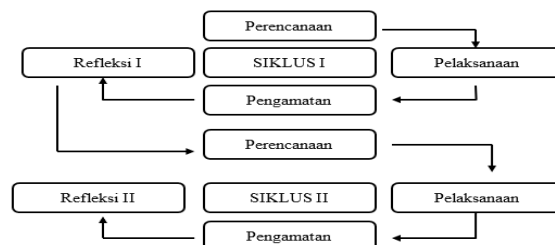
Pendidikan pada usia dini merupakan periode stimulus emas yang perlu diperhatikan oleh seorang guru. Proses pembelajaran harus senantiasa direkonstruksi untuk dapat mengakomodir kebutuhan belajar anak secara maksimal (Wayan et al., 2014). Proses belajar perlu melibatkan anak melalui berbagai aktivitas interaktif. Guru perlu mendukung pengetahuan, perasaan, dan keterampilan anak untuk berkembang. Guru perlu menggunakan keterampilan pedagogi, pribadi, sosial, dan profesional untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif kepada anak (Saragih et al., 2021; Saud et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu cara yang dapat diupayakan oleh seorang guru untuk memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak (Zaini & Dewi, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat memberikan masukan proses pembelajaran dan memperkaya materi pembelajaran yang diterima oleh anak (Zaini & Dewi, 2017). Saat ini, media pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi media informasi dan media digital. Media pembelajaran dapat digabungkan dengan teknik gamifikasi (Aisyah, 2020). Teknik ini menggabungkan antara pembelajaran dengan permainan untuk menarik minat anak. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi media pembelajaran berbasis digital untuk memperkaya pengalaman belajar anak (Syamsuardi et al., 2022; Vitianingsih, 2017). Salah satu aplikasi media pembelajaran digital yang mudah digunakan oleh guru PAUD adalah aplikasi *Baamboozle*. Aplikasi *Baamboozle* merupakan program *adugame* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Sa'diyah et al., 2021). Penggunaan media permainan digital selaras dengan karakteristik anak usia dini yang masih senang bermain. Hal ini selaras pula dengan pernyataan Nubatonis & Huwae (2022) bahwa permainan dapat membantu anak menguasai karakter positif yang dikembangkan dalam permainan. Penggunaan media permainan dalam belajar juga membantu siswa membentuk pandangan optimis dalam belajar (Saud et al., 2022).

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam artikel ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam artikel ini merujuk pada model Arikunto (2010). Kelas yang dimaksud dalam artikel ini adalah proses belajar mengajar di kelompok B TK Aba Wasur II Merauke yang menggunakan media pembelajaran digital *Baamboozle*. Penelitian dilakukan sebagai usaha meningkatkan kemampuan kognitif pada anak yang belajar di tahun ajaran 2021/2022. Subjek yang diteliti meliputi anak anggota kelompok belajar B yang berjumlah 11 orang dan terdiri dari 5 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk menggambarkan prosedur pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran *Baamboozle*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif yang berdasarkan pada indikator proses dan indikator hasil. Model penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dalam bagan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Bagan Penelitian Tindakan Kelas

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan prosedur pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Data dilakukan melalui lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh

peneliti pada saat penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa analisis deskriptif yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan kognitif anak melalui media pembelajaran digital *Baamboozle*. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

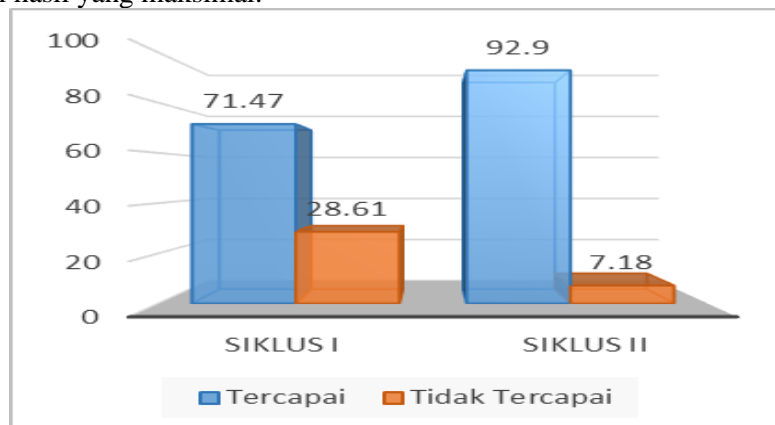
Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai dalam hasil penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran digital *Baamboozle* pada kelompok B di TK Aba WASur II. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan sesuai dengan prosedur penelitian yang telah dirancang sebelumnya. Setiap pertemuan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal yang diawali dengan penyambutan serta pemberian motivasi agar anak siap menerima pelajaran, kegiatan inti yaitu pembahasan mengenai materi pembelajaran dan media yang akan digunakan yaitu media pembelajaran digital *Baamboozle* dan kegiatan akhir yaitu melakukan kegiatan tanya jawab dan memberikan kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan.

Analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 14 aspek yang ingin dicapai oleh guru. Pada siklus I skor ketuntasan yang dicapai oleh guru yaitu 78.61% atau 11 aspek dari 14 aspek, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92.9% atau 13 aspek dari 14 aspek pengamatan ([Gambar 2](#)).



**Gambar 2.** Diagram Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan II

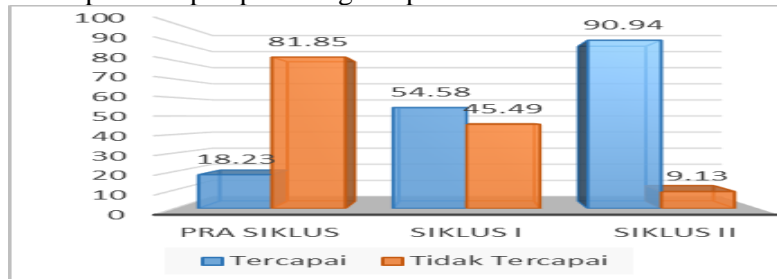
Berdasarkan diagram analisis aktivitas mengajar guru siklus I dan siklus II, pada siklus I mencapai persentase 78.61% dari 14 aspek yang diamati, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 92.9%. Dengan demikian aktivitas mengajar guru pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal.



**Gambar 3.** Diagram Hasil Aktivitas Belajar Anak Siklus I dan II

Berdasarkan diagram pada [Gambar 3](#), hasil aktivitas belajar anak siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa aktivitas belajar anak pada siklus I mencapai 71.47%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 92.9%. Dengan demikian aktivitas belajar anak pada penelitian tindakan kelas ini telah mencapai hasil yang maksimal.

Hasil yang diperoleh terhadap kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital *Baamboozle* pada pertemuan awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Analisis keberhasilan tindakan secara klasikal dan diperoleh hasil seperti tampak pada diagram pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Diagram Hasil Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui pemanfaatan media pembelajaran digital *Baamboozle*

Setelah kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana deskripsi pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran digital *Baamboozle*. Peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelompok B pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II memberikan manfaat pada anak didik dengan pengalaman langsung dan konkret (Saragih et al., 2021). Berdasarkan hal tersebut perolehan anak didik mulai dari kegiatan awal tahap pelaksanaan tindakan siklus I dan pelaksanaan siklus II, maka diperoleh fakta bahwa berdasarkan indikator ketercapaian keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu secara klasikal perolehan nilai kemampuan anak didik telah mencapai minimal 85,04% maka penelitian ini telah berhasil. Berdasarkan data yang ada, persentase yang tercapai pada siklus II sebesar 90.94%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada siklus I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa, kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media pembelajaran digital *Baamboozle* di Kelompok B TK Aba Wasur II. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian berikut:

1. Hasil perolehan nilai individual siswa pada observasi awal menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik mencapai 1,50 - 2,49 atau berada pada taraf Mulai Berkembang (MB) atau kategori nilai bintang (\*\*), sedangkan secara klasikal hanya 2 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 18.22%. Hasil perolehan nilai individual siswa pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata perolehan nilai anak didik berada pada taraf Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau kategori nilai bintang (\*\*\*), sedangkan secara klasikal meningkat menjadi 6 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 54.58%. Dan hasil perolehan nilai individual siswa pada siklus II menunjukkan bahwa perolehan nilai anak didik berada pada taraf Berkembang Sangat Baik (BSB) atau kategori nilai bintang (\*\*\*\*), sedangkan secara klasikal mengalami peningkatan yang signifikan yaitu ada 6 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 54.58%.
2. Hasil analisis data aktivitas mengajar guru pada siklus I mencapai 78.65%. Aktivitas belajar anak didik pada siklus I mencapai 71.51%. Hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran digital *Baamboozle* mencapai 54.62%.
3. Data siklus II hasil analisis aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan mencapai 92.9%. Aktivitas hasil belajar anak didik pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 92.9%. Data hasil belajar anak didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui media pembelajaran digital *Baamboozle* pada siklus II mencapai 90.94%.

Setelah melaksanakan tindakan penelitian meningkatkan kemampuan kognitif melalui pemanfaatan media pembelajaran digital *Baamboozle* dan melihat proses pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut kepada:

1. Guru hendaknya dapat mempertimbangkan materi, media, dan strategi dalam melaksanakan kegiatan di lembaga PAUD serta senantiasa kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan untuk memaksimalkan potensi anak didik di lembaga PAUD
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran melalui metode dan media yang berbeda dan relevan dengan perkembangan jaman.
3. Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran dengan media pembelajaran digital *Baamboozle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyani, N. W. D., Dantes, N., & Marhaeni, M. P. A. N. (2014). *Analisis Perilaku Instruksional Guru Dalam Pembelajaran Anak Di Paud Gugus Anggrek Kecamatan Denpasar Utara*. Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha, 4(1). <https://media.neliti.com/media/publications/123547-ID-analisis-perilaku-instruksional-guru-dal.pdf>
- Aisya, N. A. (2020). Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Musik Anak Di Pendidikan Anak Usia Dini Aisyiyah Terpadu Gantiwarno. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56–71. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4838>
- Doni, R., Herlandy, P. B., & Mukhtar, H. (2018). Buku bergambar sebagai media pembelajaran kisah sahabat nabi dengan pemanfaatan augmented reality. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 22-28. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.415>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Hapidin, H., & Yenina, Y. (2016). Pengembangan model permainan tradisional dalam membangun karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 201-212. <https://doi.org/10.21009/JPUD.102.01>
- Mery, M. M. (2020). Penggunaan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan pada Anak Kelompok B di TKK Rherhedja 2. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 116-124. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.357>
- Nubatonis, R. I., & Huwae, A. (2022). Perilaku Hidup Sehat dan Kejenuhan Akademik Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 565-574. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.306>
- Ruhaliah, R., Solehudin, O., Isnendes, R., Hernawan, H., Sutisna, A., & Hendrayana, D. Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa. *Dimasatra*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/dimasatra/article/view/47504>
- Sa'diyah, I., Savitri, A., Widjaya, S. F. G., & Wicaksono, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD/MI melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi: Quizizz dan Baamboozle. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 198-204. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/22951>
- Saragih, R. M. B., Simamora, Y., Siswadi, S., & Matondang, K. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz Dan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 493–500. <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/matappa/article/view/1226>
- Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging Bamboozles and Quizizz to Engage EFL Students in Online Classes. *International Journal of Language Education*, 6(2), 169-182. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301>
- Solihati, N., Hikmat, A., & Elmikasari, Y. (2017). Nilai Moral Dalam Antologi Cerpen Filosofi Kopi Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Sastra. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 263–276.



<https://media.neliti.com/media/publications/223156-moral-values-in-filosofi-kopi-short-stor.pdf>

- Syamsuardi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2022). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163-172. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1196>
- Vitianingsih, A. V. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Wele, L., & Kala, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menggambar Berdasarkan Contoh dengan Metode Penugasan pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Syaloom Ende. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 125-132. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.358>
- Wut, T. M., Lee, S. W., & Xu, J. (2022). How do Facilitating Conditions Influence Student-to-Student Interaction within an Online Learning Platform? A New Typology of the Serial Mediation Model. *Education Sciences*, 12(5), 337. <https://doi.org/10.3390/educsci12050337>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG) Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/197010221998022-CUCU\\_ELİYAWATI/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USIA\\_DINI-PPG\\_UPI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf)

