

PENGENALAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PERBENDAHARAAN KOSA KATA BENDA DALAM BAHASA INGGRIS

Jumalia¹, Fajar Hariadi^{2*}, Alfrian Carmen Talakua³

^{1,2,3}Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Waingapu, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: fajar@unkriswina.ac.id

Received:03/05/2023

Revised:22/05/2023

Accepted:04/06/2023

Abstract. English is one of the subjects in the school curriculum in Indonesia. One of the English learning materials in class 3 of East Sumba 1 State Madrasah Ibtidaiyah (MIN) is the introduction to objects in English. The current learning process combined with educational game learning media shows an increase in the ability of 28 children to vocabulary nouns in English by 14.54% from the pre-test average result of 78 to 90 on the post-test results. The results of community service show that guidance and empowerment in learning English using educational games have a positive impact and get a good response from students. Empowerment has an important role in encouraging student motivation and increasing student achievement. It is hoped that this community service activity can be sustainable and become one of the collaborations between institutions so that these institutions help form an intelligent, wise and prosperous society.

Keywords: Educational game, English language, Learning media

Abstrak. Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum sekolah di Indonesia. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur adalah pengenalan benda dalam Bahasa Inggris. Proses pembelajaran yang saat ini ada dikombinasikan dengan media pembelajaran game edukasi menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan 28 orang anak terhadap kosa kata benda dalam Bahasa Inggris sebesar 14.54% dari hasil rata-rata pre-test sebesar 78 menjadi 90 pada hasil post-test. Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa bimbingan dan pemberdayaan dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan game edukasi berdampak positif dan mendapat respon yang baik dari siswa. Pemberdayaan memiliki peran penting dalam mendorong motivasi siswa dan meningkatkan prestasi siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat berkesinambungan dan menjadi salah satu kerjasama antar lembaga sehingga lembaga tersebut turut membentuk masyarakat yang cerdas, bijaksana, dan sejahtera.

Kata Kunci: Game Edukasi, Bahasa Inggris, Media Pembelajaran.

How to Cite: Jumalia, J., Hariadi, F., & Talakua, A. C. (2023). Pengenalan Game Edukasi untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kosa Kata Benda dalam Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 78-84. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2685>

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang banyak dipelajari dan telah masuk sebagai kurikulum pendidikan di Indonesia. Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur merupakan salah satu sekolah yang memberikan pelajaran Bahasa Inggris dimulai dari siswa kelas 3. Salah satu pokok materi yang diberikan adalah pengenalan nama-nama benda atau pengenalan objek yang ada di sekitar kehidupan sehari-hari dalam Bahasa Inggris. Kegiatan belajar yang dilakukan dengan menggunakan buku dan penjelasan lisan tanpa adanya penggunaan media lain baik fisik dan digital. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengingat kosakata benda dalam Bahasa Inggris terutama benda-benda yang belum diketahui atau jarang ditemui oleh siswa. Padahal, dalam melakukan proses pembelajaran, guru dapat memilih dan menggunakan beberapa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran (Rohmatin, 2023).

Menilik Kembali terkait proses pembelajaran sebagai suatu sistem dengan beberapa komponen seperti: tujuan, bahan/materi ajar, metode, alat/media dan evaluasi yang saling terhubung dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Keberhasilan proses pembelajaran pada siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur pun dapat ditingkatkan dengan adanya penambahan komponen media pembelajaran.

Berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dikelompokkan menjadi: media tradisional dan media teknologi mutakhir (Aghni, 2018). Media tradisional dapat berupa

visual diam diproyeksikan seperti slide atau visual yang tidak diproyeksikan seperti poster. Sedangkan media teknologi mutakhir salah satunya adalah media interaktif berbasis komputer. Game sebagai salah satu media interaktif digital, khususnya game edukasi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperkaya proses pembelajaran pada siswa (Widyatmojo, Muhtadi & Uny, 2017).

Penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris yang tepat sangat penting dilakukan karena hal tersebut dapat membantu siswa menjadi lebih bersemangat untuk memahami pelajaran bahasa Inggris dan membantu guru dalam menerangkan materi pelajaran bahasa Inggris yang akan disampaikan kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar adalah media permainan. Media permainan dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang diberikan, dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Priyastuti, 2021).

Pemanfaatan media menjadi sangat penting khususnya dalam membuat kemenarikan proses pembelajaran di kelas dan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Wahyu, Edu & Nardi, 2020). Oleh karena itu para guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang tepat bagi para siswa agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media permainan dalam pembelajaran diberikan melalui praktek sehingga permainan menjadi menyenangkan dan menghibur (Rahayu & Fujiati, 2018).

Penggunaan game sebagai alat bantu pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosa kata anak dalam Bahasa Inggris (Firdaus & Muryanti, 2020). Penggunaan game edukasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris pun diterima dengan baik bagi siswa (Al Irsyadi, Annas, & Kurniawan, 2019). Berbagai contoh penerapan game edukasi lainnya juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak yang cukup signifikan (Sari, 2021). Rohmatin (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan penggunaan *game* edukasi dapat meningkatkan kemampuan vocabulary pada pembelajaran bahasa Inggris siswa.

Berdasarkan beberapa contoh penerapan game edukasi untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris yang menunjukkan hasil positif dan menilai permasalahan yang dihadapi Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur, game edukasi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang digunakan. Pengembangan game edukasi menggunakan model game development life cycle (GDLC) yang di dalamnya terdapat beberapa fase uji coba (Wahyuni & Andiyoko, 2019). Hal ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian game dengan target user yaitu siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur.

Salah satu cara yang umum digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan siswa setelah melewati suatu proses pembelajaran adalah menggunakan pre-test dan post-test (Magdalena, Annisa, Ragin, & Ishaq, 2021). Sehingga untuk menilai apakah terdapat peningkatan kemampuan kosa kata benda dalam Bahasa Inggris setelah memainkan game edukasi yang dibuat dua kali ujian yaitu pre-test yang dilakukan di awal dan post-test yang dilakukan setelah memainkan game edukasi (Wijaya & Herlianti, 2019). Hasil kedua test ini kemudian dibandingkan untuk menilai penyerapan materi oleh siswa (Effendy, 2016).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan penerapan game edukasi untuk proses pembelajaran dilakukan pada ruang kelas siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur yang berlokasi di Jl. Sultan Agung No. 36 Kelurahan Kamalapati, Kecamatan Kota Waingapu, Kab. Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur.



Gambar 1. Alur pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan melakukan pre-test kepada siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap

materi kosa kata benda dalam Bahasa Inggris. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan mengajarkan tata cara menggunakan game edukasi dan memberikan kesempatan siswa belajar dan bermain menggunakan game edukasi selama kurang lebih 90 menit. Setelah bermain siswa diberikan post-test. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah menganalisis hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan terhadap kosa kata benda dalam Bahasa Inggris dengan melakukan perbandingan antara nilai pre-test dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh setiap orang, khususnya pelajar. Perannya dalam dunia internasional juga sangat penting seperti dalam bidang politik, ekonomi, sosial budaya, pendidikan, dan lain-lain. Elemen utama yang perlu dipelajari dalam bahasa Inggris adalah kosa kata. Dengan menguasai kosakata bahasa Inggris, sudah pasti belajar bahasa Inggris akan jauh lebih mudah dan menyenangkan. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengoptimalkan proses penguasaan kosakata bahasa Inggris. Untuk itu dalam pelatihan ini digunakan media game yang dapat memberikan motivasi dan membuat siswa mampu memahami dan menguasai kosa kata bahasa Inggris dengan baik melalui media game yang menyenangkan (Widyahening & Sumardiono 2021).

Memberikan bimbingan kepada siswa membutuhkan strategi khusus yang sesuai dengan kebutuhan dan dunia mereka. Media pembelajaran dengan game memberikan motivasi selain memberikan materi untuk mereka. Hal ini membantu semua siswa untuk belajar bahasa Inggris dan menghadapi kehidupan sehari-hari mereka untuk mencari cara yang secara efektif memecahkan masalah dalam belajar bahasa Inggris (Handayani, Riyani & Charista, 2022).

Proses pembelajaran kosa kata benda dalam Bahasa Inggris menggunakan sebuah Game edukasi yang terdiri dari tiga buah tampilan utama yaitu: menu utama, menu belajar, dan menu bermain.



Gambar 2. Tampilan game edukasi

Proses pembelajaran kosa kata benda dalam Bahasa Inggris menggunakan sebuah Game edukasi yang terdiri dari tiga buah tampilan utama yaitu: menu utama, menu belajar, dan menu bermain. Menu utama merupakan menu awal ketika game pertama kali dijalankan, dari menu ini siswa bisa memilih untuk bermain atau belajar. Menu belajar digunakan oleh siswa untuk mempelajari materi kosa kata benda dalam Bahasa Inggris. Menu ini berisi gambar dan penyebutan nama benda dalam Bahasa Inggris. Menu bermain digunakan siswa untuk bermain game dengan menjawab nama benda yang muncul dengan memilih beberapa opsi yang ada sebelum waktu yang diberikan berakhir. Apabila dijawab benar maka siswa mendapat tambahan skor, sedangkan jika menjawab salah maka tidak mendapat skor.

Kegiatan awal dimulai dengan memberikan pre-test kepada siswa. Pre-test terdiri dari 10 soal yang harus dijawab siswa. Soal berupa gambar benda lalu siswa melingkari jawaban yang dipilih dari empat buah opsi pilihan jawaban.



Gambar 3. Kegiatan pre-test dan penjelasan game edukasi

Pre-test terdiri dari 10 soal yang harus dijawab siswa. Soal berupa gambar benda lalu siswa melingkari jawaban yang dipilih dari empat buah opsi pilihan jawaban. Setelah pre-test selesai, siswa diberikan penjelasan terkait cara menggunakan game untuk belajar dan bermain menggunakan game edukasi.



Gambar 4. Siswa memainkan game dan penutupan kegiatan

Setelah siswa paham cara menggunakan game edukasi siswa diberikan kebebasan untuk bermain dan belajar secara mandiri atau berkelompok. Setelah siswa belajar dan bermain menggunakan game edukasi dilakukan kegiatan post-test dan penutupan kegiatan penggunaan game edukasi. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis dengan membandingkan nilai rata-rata hasil keduanya.

Table 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Kode Siswa	Pre Test	Post Test	No	Kode Siswa	Pre Test	Post Test
1	R01	100	100	15	R15	90	90
2	R02	30	80	16	R16	100	90
3	R03	90	100	17	R17	100	90
4	R04	100	100	18	R18	50	90
5	R05	10	50	19	R19	100	100
6	R06	80	100	20	R20	100	90
7	R07	100	80	21	R21	10	80
8	R08	70	80	22	R22	100	90
9	R09	30	60	23	R23	100	100
10	R10	90	90	24	R24	100	100
11	R11	90	100	25	R25	100	90
12	R12	40	90	26	R26	100	100
13	R13	80	90	27	R27	90	100
14	R14	60	90	28	R28	90	100
Rata-Rata		78	90				

Hasil perhitungan analisis menunjukkan kemampuan kosa kata benda dalam Bahasa Inggris pada anak secara rata-rata keseluruhan terjadi peningkatan dari yang sebelumnya 78 menjadi 90 atau mengalami peningkatan sebesar 14.54%.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang harus dikuasai sejak dini. Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai terdiri dari menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kosa kata memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan keterampilan berbahasa. Kosa kata yang diperkenalkan kepada siswa SD merupakan kosakata dasar yang mudah dihafal, diingat dan diimplementasikan dalam berkomunikasi. Kosakata disajikan dengan baik dilengkapi dengan gambar dan siswa merasa mudah untuk mengingatnya. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deduktif yang dilengkapi dengan permainan dan reward. Permainan dan hadiah sangat membantu dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Suasana belajar terasa hidup, tidak membosankan, dan siswa merasa senang dan lebih rileks (Ota, 2022).

Banyaknya kendala dalam pembelajaran bahasa Inggris membuat para guru harus lihai dalam mengatasi masalah ini. Sebuah media pembelajaran berupa game kemudian diusulkan untuk menghilangkan masalah tersebut. Tujuan dari media pembelajaran berupa game ini adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dalam menggunakan bahasa Inggris serta meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka. Hal ini diharapkan membuat siswa merasa termotivasi untuk mengurangi kecemasan dan lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa sehari-hari (Ayuningtyas, 2021).

Media pembelajaran permainan lebih menonjolkan siswa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan antar siswa yang lain karena dengan media pembelajaran permainan siswa terlibat lebih aktif sebagai sumber belajar bagi siswa yang lain sedangkan guru berperan tidak menonjol karena guru memiliki peran sebagai fasilitator (Nurul Hasanah, & Jaya, 2022). Media pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran permainan (Nabila, Armin & Hartono, 2020).

Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa bimbingan dan pemberdayaan dalam pembelajaran bahasa Inggris menggunakan game edukasi berdampak positif dan mendapat respon yang baik dari siswa. Pemberdayaan memiliki peran penting dalam mendorong motivasi siswa dan meningkatkan prestasi siswa (Sari, Hanur & Suwarni, 2022). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat berkesinambungan dan menjadi salah satu kerjasama antar lembaga sehingga lembaga tersebut turut membentuk masyarakat yang cerdas, bijaksana, dan sejahtera (Dewi, dkk., 2021).

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Penggunaan game edukasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi kosa kata benda dalam Bahasa Inggris. Setelah penggunaan game edukasi terdapat peningkatan kemampuan dari yang sebelumnya memiliki nilai rata-rata 78 menjadi 90 dari 28 orang siswa, atau terjadi peningkatan 14.54%. Sehingga disarankan penggunaan media pembelajaran lebih sering digunakan pada proses pembelajaran pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Sumba Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). Retrieved May 3, 2023, from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(2), 78–92.
- Ayuningtyas, P. (2021). Pelatihan “Fun with English” Untuk Siswa SMP Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 161-169. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.851>
- Dewi, P., Hidayah, N., Ibrahim, I. D. K., Rahmiati, B. F., & Hadi, S. (2021). PEMBERDAYAAN ANAK DAN REMAJA PEREMPUAN MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI DESA

- GOLONG, KEC. NARMADA MENGGUNAKAN PENDEKATAN COLLABORATIVE LEARNING. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i1.809>
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81-88.
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, 4.
- Handayani, S., Riyani, R., & Charista, F. D. F. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Contextual Teaching and Learning pada Orang Tua Murid. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 149-155. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i2.1976>
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150-165.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Nabila, A., Armin, A., & Hartono, E. (2020). Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 7(2), 135-144. doi:10.51211/biict.v7i2.1406
- Nurul Hasanah, N. H., & Jaya, I. (2022). Pengaruh Puzzle Huruf dan Gambar Untuk Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Putra 1 Pulau Punjung. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.37216/aura.v3i1.585>
- Ota, M. K. (2022). Pembelajaran Basic English Vocabularies untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar, di Desa Libunio, Kecamatan So'a, Kabupaten Ngada . *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-148. Retrieved from <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/mahajana/article/view/1916>
- Priyastuti, M. (2021). Pelatihan Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Permainan Kartu Domino Siswa SD. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 3(4), 515-526. <https://doi.org/10.37287/jpm.v3i4.776>
- Rahayu, Sri L. & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 5 No.3. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- ROHMATIN, R. (2023). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79-88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Sari, N. N. (2021). Karakteristik Dan Model Integrasi Ilmu Madrasah Ibtidaiyah. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 61-66.
- Sari, H. P., Hanur, B. S., & Suwarni, N. A. S. (2022). Menguasai Bahasa Inggris dalam Satu Menit: Pengembangan Bahasa Inggris di STAIBA Kediri. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 207-214. <https://doi.org/10.37478/abdika.v2i3.1874>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 6 No.1. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wahyuni, S. N., & Andiyoko, C. (2019). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan RPG Maker MV. *Journal Of Computer Networks, Architecture and High-Performance Computing*, 1(1), 24-28.
- Widyahening, C. E. T., & Sumardiono, S. (2021). Penggunaan Media Quizizz dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris bagi Kelompok Pemuda di Gereja Bethel Diaspora

- Karanganyar Jawa Tengah. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-11.
<https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i1.1311>
- Widyatmojo, G., Muhtadi, A., & Uny, P. T. Pp. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49.
- Wijaya, A. S. A., & Herlianti, R. A. (2019). Penerapan Game Analisis Asah Otak Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Menulis Biografi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(4).