

PEMANFAATAN GAME EDUKASI *MARBEL* ANGKA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGKA PADA ANAK USIA DINI

Sinta Miftakhul Janah^{1)*}, Dewi Ariyani²⁾

^{1,2)} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Jl. A. Yani No.40A, Karanganjing, Purwonegara, Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, 53126

sintadesember@gmail.com

Diterima: 22 07 2022

Direvisi: 19 11 2022

Disetujui: 30 11 2022

Abstrak

Mengenalkan angka kepada anak khususnya usia dini memerlukan media pembelajaran sebagai jembatan supaya anak-anak tidak cepat bosan dan bisa fokus lebih lama serta mengalihkan perhatian anak. Untuk mengenalkan angka pada anak pada masa pandemi di era globalisasi ini, bisa dilakukan dengan game edukatif marbel angka berbasis android. Dengan adanya penelitian ini, tujuannya adalah untuk menjelaskan pemanfaatan yang dilakukan oleh orang tua kepada anak usia dini dengan game edukasi berbasis android bernama marbel angka sebagai media pengenalan angka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan jenis deskripsi kualitatif. Metode dalam mengumpulkan data dilakukan dengan 3 metode antara lain: 1) observasi (pengamatan) non partisipan, 2) wawancara (tanya jawab) tidak terstruktur, 3) dokumentasi. Sementara itu, analisis model Miles dan Huberman dilakukan sebagai teknik analisis data yang dibagi menjadi 3 rangkaian kegiatan, antara lain: reduksi data, penyajian (display) data serta penarikan kesimpulan. Penelitian ini menghasilkan bahwasanya dengan memanfaatkan permainan edukatif berbasis android bernama marbel angka ini dapat mengenalkan angka dengan melalui 3 tahapan. Pertama, pra pengenalan angka. Kedua, pelaksanaan pengenalan angka. Ketiga, pasca pengenalan angka. Penelitian ini juga memperlihatkan hasil bahwa terdapat kelebihan (manfaat) memanfaatkan permainan edukatif marbel angka berbasis android untuk mengenalkan angka pada anak antara lain mengembangkan kaingin tahuan juga kreativitas anak, dan menciptakan proses belajar yang menarik. Serta terdapat hambatan yaitu kurang mendukungnya smartphone yang digunakan dan kurangnya pendampingan pada anak.

Kata Kunci: *pemanfaatan, game edukasi, android, media pembelajaran, pengenalan angka.*

PENDAHULUAN

Saat ini setiap orang berada pada era globalisasi yang mana semua bisa dilakukan secara otomatis dan sangat mudah dengan dukungan teknologi yang makin maju. Kini, teknologi semakin berkembang dengan cepat, karena adanya ultimatum melengkapi keperluan orang-orang. Entah itu teknologi informasi ataupun komunikasi. Seperti dalam bidang pendidikan contohnya. Teknologi bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi. Perantara, alat atau yang disebut dengan alat bantu pendidikan sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar terutama untuk anak-anak. Media pembelajaran memungkinkan anak untuk fokus lebih lama juga memalingkan perhatian anak sehingga anak tidak mudah bosan dibanding tanpa memanfaatkan alat atau media (Dewi, 2017).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan bahwa anak-anak yang berusia 4-5 tahun pada proses pengembangan pikiran simbolik dapat menghitung benda dari satu hingga sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, konsep mengenal simbol huruf.

Sarana yang dapat digunakan untuk mengajarkan tentang angka pada anak adalah *game* edukatif berbasis android. Dalam memberikan permainan edukatif juga harus memperhatikan kriteria seperti yang terdapat pada paper berjudul “*Standards for Educational, Edutainment, and Developmentally Beneficial Computer Games*”, bahwa kriteria permainan edukatif ada 6 yaitu *curiosity, fantasy and player control* yang berarti rasa ingin tahu, imajinasi, dan kontrol pemain, *challenge* atau tantangan, *socialization* atau sosialisasi,

pedagogy (pedagogi), *technology* (teknologi), *young children, special-needs children* (anak kecil, anak berkebutuhan khusus) (Arifin, 2019).

Permainan edukatif berbasis android yang diberikan kepada anak untuk mengenalkan angka pun harus diselarsoaj dengan usia anak-anak dan juga harus dilihat tentang karakterisasi atau klasifikasi permainan yang akan digunakan dilihat dari tujuannya. Klasifikasi *game* membuat lebih mudah untuk mengelompokkan jenis *game*. Pengelompokkan *game* dibagi menjadi 3 yaitu *game for fun* atau kesenangan (*game as game*), *game* untuk menyampaikan pesan (*game as media*), penggunaan ide atau perspektif *game* ke dalam lingkup non-*game* (*game beyond game*) (Martono, 2015).

Game edukatif mempunyai banyak manfaat, salah satu manfaat mendasar dari *game* edukatif adalah pada visualisasi masalah yang sebenarnya. Dan *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) telah menunjukkan bahwa *game* sangat berguna dalam membantu pemain untuk mengembangkan pemikiran dan pemahaman pemain mengenai suatu masalah melalui *game* yang disebut *Scratch* (Vitianingsih, 2016).

Game dapat mempengaruhi pemain baik positif atau negatif. Pengaruh buruk yang sering terjadi adalah ketergantungan pada *gadget*. Seperti penelitian yang dilakukan tentang penggunaan *gadget* oleh Versapak, terungkap bahwa masyarakat Inggris mengalami *nomophobia* dengan tingkat persentase sebesar 41 warga merasakan *nomophobia* dan 51 persen mengalami *nomophobia* ekstrem. *Nomophobia* adalah ketergantungan masyarakat Inggris terhadap penggunaan seluler. Mereka akan merasa khawatir apabila kegiatan sehari-hari tidak disertai

dengan ponsel (Faliyandra, 2019). Oleh karena itu sebaiknya orang tua mendidik dengan fokus pada bagian-bagian perkembangan anak dengan memonitor anak saat bermain ponsel android supaya tidak menimbulkan akibat yang merugikan bagi anak.

Berdasarkan hal tersebut peneliti memfokuskan pada pemanfaatan *game* edukatif yang digunakan oleh orang tua pada anak usia 4-5 tahun di Desa Karangnanas. *Game* tersebut bernama *Marbel Angka*.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini yaitu metode deskripsi kualitatif, dimana jenis ini dilakukan dengan mengamati rangkaian kegiatan orang tua di sekitar dalam memanfaatkan *game* edukatif bernama *marbel angka* untuk anak usia dini khususnya anak dengan rentan usia 4 sampai 5 tahun yang digunakan guna mengenalkan angka. Bogdan dan Taylor mengartikan metode kualitatif sebagai metode untuk mendapatkan data deskriptif, seperti perkataan atau catatan seseorang dan perilaku yang bisa untuk dimengerti (Moleong, 2018).

Penelitian ini dilakukan di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas pada bulan Juni sampai dengan Juli 2021. Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan mencakup pengamatan atau observasi non partisipan, interview atau wawancara tidak terstruktur, dokumentasi. Observasi non partisipan dilaksanakan tanpa terlibat langsung, akan tetapi hanya sebagai pengamat independent terhadap kegiatan yang dilakukan dalam proses pemanfaatan (Sugiyono, 2015). Disertai dengan wawancara tidak terstruktur, yaitu tanya

jawab apa saja yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan. Pewawancara tidak menggunakan pedoman yang lengkap dan terperinci (Mukhtazar, 2020). Yang berarti dilakukan tanya jawab dengan orang tua sebagai informan secara acak seputar pemanfaatan yang dilakukan tetapi tetap berhubungan. Dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan informasi dengan meninjau atau membedah data tentang topik yang ditulis oleh seseorang (Herdiansyah, 2010). Dokumentasi diperoleh dari foto serta data-data terkait yang diperlukan seperti Kartu Keluarga (KK).

Dalam menganalisis data pada penelitian ini, teknik yang digunakan adalah teknik analisis model interaktif atau lebih umum dikenal dengan model Miles dan Huberman, dimana di dalamnya terdapat tiga kegiatan analisis antara lain mereduksi data (memusatkan dan mengklasifikasikan data yang dibutuhkan), display data (menyajikan data secara sistematis sehingga mudah dipahami), dan penarikan kesimpulan (menemukan dan menentukan makna dari data yang ditemukan) (Sayidah, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Game* Edukasi *Marbel Angka* dalam Mengenalkan Angka pada Anak Usia Dini

Penerapan *game* yang bernama *marbel angka* untuk mengenalkan angka pada anak ini terbagi menjadi 3 rangkaian kegiatan: pra pengenalan angka, pelaksanaan pengenalan angka, dan pasca pengenalan angka. Kegiatan pra pengenalan angka dilakukan sebelum bapak atau ibu mengajak anaknya bermain *game* bernama *marbel angka*. Pengenalan angka dengan media *game* dilakukan dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasi *game* edukasi

marbel angka, dilanjutkan dengan menjelaskan manfaat menggunakan *game* edukasi dan memberikan petunjuk kepada anaknya untuk belajar dengan media *game*.

Pemanfaatan ini dilakukan pada waktu yang berbeda. Akan tetapi berdasarkan wawancara, orang tua seringkali memanfaatkan saat malam hari sebagai waktu mengenalkan angka menggunakan permainan edukasi berbasis android. Hal ini dilakukan karena selama pandemi, anak-anak tetap beraktivitas seperti biasa, seperti bermain dengan teman-teman. Adapun orang tua yang melakukan kegiatan pemanfaatan ini di siang hari, karena pekerjaan ayah dan ibunya menjadi seorang pengajar (guru), oleh karena itu dari pagi sampai siang hari orang tuanya melaksanakan aktivitas mengajar di sekolah, setelah itu baru memanfaatkan *game* untuk mengenalkan angka. Kegiatan sebelum mulai pemanfaatan *game* edukatif *marbel angka*, menu yang ada pada *game* tersebut seringkali diminta oleh orang tua agar anaknya dapat mencoba semua yang ada di dalamnya. Dengan cara tersebut, anak-anak dapat mengenali konten permainan terlebih dahulu.

Pada pelaksanaan pengenalan angka, anak mencoba memainkan menu-menu *game* tersebut, orang tua ikut serta dalam pendampingan pada anaknya. Saat anak bermain *game* edukasi *marbel angka* orang tua mengamati apa yang dilakukan anaknya sehingga ketika anak mengalami kesulitan pada saat permulaan dan belum memahami *game* tersebut, orang tua akan menjelaskan caranya, disertai mengenalkan angka.

Selepas anak bermain *game* edukasi android tersebut, orang tua menggali kemampuan anak tentang angka-angka misalnya meminta anak mengetik angka untuk membuka sandi pada handphone yang

terkunci. Lalu, orang tua juga *me-review* ulang dengan meminta anak menulis angka pada buku, meminta anak untuk memencet angka yang disebutkan orang tua di layar ponsel. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwasanya dengan memanfaatkan permainan edukatif berbasis android, orang tua tidak hanya meminta anaknya untuk memainkan begitu saja namun anak tetap didampingi disertai pemberian pemahaman secara perlahan mengenai angka-angka.

Ini sejalan dengan fungsi *game* edukatif bagi anak, bahwa dengan adanya proses pembelajaran dengan permainan atau *game* bisa memberi ilmu pengetahuan kepada anak (Koriaty, 2016). Ilmu itu berupa ilmu mengenai angka-angka. Anak pada usia dini merupakan saat yang sangat memungkinkan (masa keemasan) sehingga penting bagi orang tua untuk mengenalkan anak pada dunianya sehingga dapat menerima stimulasi yang memadai untuk tumbuh kembangnya. Terkhusus dalam aspek perkembangan kognitif anak pada umur dua sampai dengan tujuh tahun, ketika anak mulai melihat seluruhnya dengan kata-kata dan gambar, hal itu menunjukkan kekuatan berpikir simbolik meningkat. Seperti yang dibuktikan oleh MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), bahwasanya *game* sangat bagus untuk meningkatkan nalar (Hikmah, 2020).

Kelebihan Pemanfaatan *Game* Edukasi *Marbel Angka* sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini

Dalam memanfaatkan *game* edukasi *marbel angka* sebagai media mengenalkan angka dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas Anak. Keingin tahuan dan kreativitas anak terlihat dari pra hingga pasca anak memainkan aplikasi *game*

tersebut. Anak biasanya meminta izin pada orang tuanya terlebih dahulu agar bisa memainkan *game marbel angka*. Keinginan itu dipenuhi oleh anak dengan bermacam-macam cara, seperti meminta izin terlebih dahulu kemudian mengambil ponsel. Bahkan untuk mendapatkan apa yang anak inginkan, anak sampai berebut ponsel agar bisa mencoba bermain *game marbel angka* sendiri.

Rasa keingin-tahuan anak pun saat anak sedang memainkannya, diperlihatkan dengan memperhatikan dengan seksama. Anak memperhatikan baik-baik apa yang dibawa animasi dalam keranjang pada *game* tersebut. Saat animasi itu berjalan dengan membawa keranjang berisi telur hingga berhenti, lalu anak berusaha mengeluarkan telur dari keranjang itu, kemudian mencoba untuk membuka dengan memecahkan (menyentuh layar) satu persatu dan mengeluarkannya hingga akhirnya anak mengetahui bahwa telur itu memiliki isi berupa angka.



Gambar 1. Menu Belajar 11-25



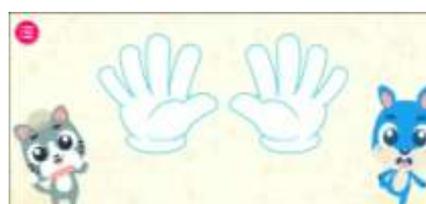
Gambar 2. Menu Belajar 11-25

Rasa ingin-tahu anak juga ditunjukkan dengan cara anak mengikuti yang dilakukan oleh animasi pada *game marbel angka*. Di menu Belajar Menghitung, anak pertama kali disajikan dengan kepalan tangan, dan

ketika anak menyentuh layarnya maka jadinya akan terbuka satu persatu. Ketika semua jari dari satu tangan terbuka, pada *game* akan berbunyi “hai”, dan ketika semua jadi datu kedua tangan terbuka akan bunyi “bye bye”. Hal itu diikuti menggunakan jadinya sambil menghitung.



Gambar 3. Menu Belajar Berhitung



Gambar 4. Menu Belajar Berhitung

Keingin-tahuan anak menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang kerap kali ditanyakan baik sebelum hingga selesai, seperti pertanyaan tentang cara mengoperasikan *game*, menanyakan gambar yang baru anak lihat, menanyakan bagaimana pengucapan ketika dua angka digabung. Selepas anak bermain *game* edukasi *marbel angka*, anak diajak untuk lebih mengenal angka dengan menulis di kertas atau di buku. Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwasanya keingin-tahuan anak berawal dari keinginan mereka untuk memainkan permainan edukasi berbasis android. Hal ini sejalan dengan kriteria *game* edukasi, satu diantaranya yaitu rasa ingin-tahu, yang mana keingin-tahuan itu berawal dari keinginannya sendiri atau motivasi intrinsik (Mustafid, 2014).

Di sisi lain anak-anak dicirikan oleh rasa ingin-tahu yang tinggi, anak juga memiliki kepribadian yang suka egois(egosentris). Hal ini tampak pada

tingkah laku anak ketika anak-anak berebut sekedar agar bisa bermain permainan tersebut. Perihal ini sejalan dengan karakteristik khas anak yang berusia dini, yang sangat mementingkan diri sendiri. Egosentris adalah kata majemuk dari 'ego' yang memiliki arti 'aku' & 'sentris' artinya pusat. Pada usia dini, dapat dikatakan bahwa dalam memahami sesuatu, anak hanya menggunakan sudut pandangnya saja tanpa melihat sudut pandang lainnya (Cahyaningtyas, 2020).

Dalam menu *Puzzle* Angka, anak-anak perlu merapikan tiap-tiap bangun ruang yang terdapat angka menjadi sebuah bentuk kapal, hal itu bisa meningkatkan daya kreatif anak dengan bagaimana yang dilakukan untuk dapat berbentuk kapal. Sehingga anak juga dapat sekaligus belajar mengenal bangun ruang dan bantuk. Hal ini sesuai dengan teori Tilong tentang manfaat permainan *puzzle* bahwa bermain *puzzle* dapat memudahkan untuk memperoleh yang terjadi di sekitar anak dan menjadikan lebih memiliki kreativitas dan kritis dalam berpikir (Bahar, 2019). Hal tersebut juga sejalan dengan STPPA yang menyatakan bahwasanya anak berumur empat sampai lima tahun hendaknya untuk bisa membilang banyak benda satu sampai sepuluh. Anak yang berusia empat sampai dengan lima tahun sedang ada pada tahap pra operasional dan mereka mulai menjelajahi dunia lewat kata-kata serta benda-benda.

Tidak hanya itu, proses belajar juga dapat menjadi lebih menarik dengan bantuan *game* edukasi. Apalagi ketika ditampilkan dengan penuh warna-warni juga gambar berupa animasi. Hal ini mempengaruhi waktu belajar anak saat bermain *game* edukasi bernama *marbel angka*. Berdasarkan observasi peneliti, menunjukkan bahwa anak-anak bermain

permainan edukatif berbasis android tersebut berlangsung dari 30 menit hingga 2,5 jam. Anak usia dini rentan terhadap kebosanan karena rentang perhatiannya yang pendek, tetapi karena banyaknya menu yang membuat anak tertarik sehingga menjadikan anak dapat bertahan lebih lama dari biasanya.

Dari penjelasan di atas diketahui bahwasanya permainan edukatif *marbel angka* berbasis android dikemas dalam bentuk semenarik mungkin sehingga proses belajar anak dapat menjadi lebih menarik. Hal itu serupa dengan teori permainan edukatif, yaitu manfaat memanfaatkan permainan edukatif berbasis android dalam pembelajaran akan membuat suasana yang menarik untuk bermain oleh anak, memberikan rasa aman, dan membuat senang dan lebih tertarik (Nasikhah, 2016).

Dengan tampilan yang warna warni dan penuh warna membuat anak menjadi lebih tertarik untuk belajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan ciri khas anak-anak yang suka berangan-angan. Namun, pada masa anak-anak, mereka senang membayangkan hal-hal yang sangat berbeda dari kenyataannya (Cahyaningtyas, 2020). Dengan memanfaatkan *game* edukasi untuk anak merupakan alternatif yang cocok dikarenakan permainan edukatif berbasis android memiliki kelebihan pada tampilannya yang menarik.

Selain itu, proses belajar dengan *game* edukasi mendorong anak untuk melakukan kegiatan yang lebih mendidik. Hal itu dikarenakan bahwa dunia bermain adalah dunianya anak-anak, maka apabila proses belajar dijancang dalam bentuk permainan edukatif maka anak lebih menarik perhatian anak.

Proses pembelajaran dirancang dalam bentuk *game* edukasi untuk menghibur anak-

anak. Hal ini mempengaruhi kemampuan anak untuk berkonsentrasi saat belajar. Berg mengungkapkan bahwasanya seorang anak yang berusia lima tahun mempunyai 10 menit untuk fokus, sehingga ketika anak senang dapat membuat anak duduk tenang dan fokus hanya pada sesuatu (Defista, 2020). Hal itu ditunjukkan oleh anak ketika bermain *game* yang berlangsung dri 30 menit sampai 2,5 jam.

Hambatan dalam Pemanfaatan *Game* Edukasi *Marbel Angka* sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini

Pertama, Smartphone yang dimiliki kurang mendukung

Ketika peneliti melakukan observasi, salah satu orang tua mengatakan bahwa tidak bisa membuka aplikasi *game* edukasi yang digunakan untuk mengenalkan angka. Menurut perkiraannya itu karena terlalu banyak aplikasi di ponsel, namun setelah menghapus semua aplikasi yang ada tetap tak dapat untuk dibuka. Solusi lainnya adalah dengan mencoba mengisi kuota karena tidak memiliki kuota pada saat itu, namun tetap nihil. Pada akhirnya, mencoba untuk menggunakan ponsel lain dan berhasil.

Orang tua lain juga menghadapi kendala yang berbda ketika anaknya bermain, seringkali keluar menuju *playstore* dengan sendirinya. Menurutnya itu karena galeri pada ponselnya penuh sehingga orang tua perlu menghapus beberapa foto dari galeri. Di sisi penyimpanan yang penuh, ponselnya pun mengalami sedikit kerusakan berupa goresan pada layar sehingga menyulitkan anak-anak untuk untuk mengoperasikan layar ponselnya. Dari hal tersebut, ada 2 kendala yang sama-sama mempengaruhi satu sama lainnya, yaitu tempat penyimpanan foto menyimpan

terlalu banyak dan retakan yang ada pada layar ponselnya. Tidak hanya itu, kendala lain juga terjadi karena terbatasnya ponsel yang dimiliki sehingga harus bergantian dalam menggunakannya.

Kedua, Kurang dalam Mendampingi Anak

Pendampingan ketika anak menggunakan ponsel merupakan hal yang sangat penting, agar tetap berada pengawasan orang tua. Tetapi untuk orangtua karir, situasinya berbeda. Meskipun peran ibu dalam bertanggung jawab sebagai seorang ibu untuk anaknya di rumah, tetapi wanita dapat menentukan beberapa peran untuk dirinya sendiri. Itu berarti selain berperan sebagai ibu dari anak, juga berperan sebagai wanita karir. Namun demikian, perhatian kepada anak tetap dilakukan dengan memfasilitasi pendidikan nonformal seperti bimbingan belajar.

SIMPULAN

Didasarkan pada temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwasanya dengan memanfaatkan permainan edukatif berbasis android yang bernama *marbel angka* sebagai sarana mengenalkan angka di Desa Karangnanas pada anak usia dini bisa melalui tiga kegiatan penerapan dimulai dari pra pengenalan, pelaksanaan pengenalan, dan pasca pengenalan. Diawali dengan mendownload aplikasi *game* edukasi *marbel angka* pada *playstore*, setelah itu orang tua memberikan penjelasan kepada anaknya mengenai kegunaan belajar dengan media berupa *game* edukasi *marbel angka*, dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba disertai arahan dari orang tua, dan diperdalam dengan memberikan latihan yang menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan ini menunjukkan kelebihan (manfaat) belajar menggunakan

alat bermain edukatif, termasuk merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas anak. Meski demikian, terdapat kendala seperti smartphone yang belum mendukung dan kurangnya pendampingan untuk anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada para dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, informan penelitian yang berkenan memberikan data yang diperlukan berupa wawancara, observasi dan dokumentasi serta semua pihak yang sudah membantu dan juga kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2019. "Pemanfaatan Media *Game* Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an". *Jurnal Penelitian*. Vol. 13 (2), pp: 197-214.
- Bahar & Risnawati. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa". *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol. 9 (1), pp: 77-86.
- Cahyaningtyas, Ailsa Salsabila. 2020. "Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 5 (1), pp: 20-37.
- Defista, Dkk. 2020. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode *Whole Brain Teaching*". *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol. 8 (4), pp: 402-416.
- Dewi, Kurnia. 2017. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1 (1), pp: 81-96.
- Faliyandra, Faisal. 2019. *Tri Pusat Kecerdasan Sosial Membangun Hubungan Baik Antar Manusia Pada Lingkungan Pendidikan Di Era Teknologi*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hikmah, Yulial. 2020. "Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia". *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 26 (2), pp: 103-108.
- Koriaty, Sri & Muhammad Dwi Agustani. 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak". *Jurnal Edukasi*. Vol. 14 (2), pp: 277-288.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2015. "Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*". *Jurnal Sistem Komputer*. Vol. 5 (1), pp: 23-30
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mustafid, Dkk. 2014. "*Game* Edukasi Untuk Sosialisasi Peraturan Daerah Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang". *Riptek*. Vol. 8 (1), pp: 33-48.

Nasikhah, Aryun Nailun. 2016. "Pengembangan *Game* Education Pembelajaran PPN Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD". *Jurnal Kreatif*. Vol. 7 (1), pp: 81-91.

Sayidah, Nur. 2018. *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Vitianingsih, Anik Vega. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini". *Jurnal Inform*. Vol. 1 (1), pp: 1-8.