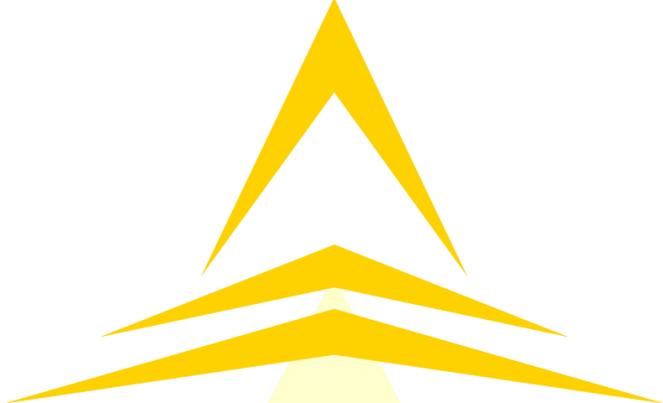


**PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI *MARBEL ANGKA*  
BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
ANGKA PADA ANAK USIA DINI DI DESA KARANGNANAS  
KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS**



**IAIN PURWOKERTO**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)**

oleh  
**IAIN PURWOKERTO**  
Sinta Miftakhul Janah

**NIM. 1717406039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PURWOKERTO**

**2021**

**PEMANFAATAN GAME EDUKASI *MARBEL* ANGKA BERBASIS  
ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGKA PADA ANAK  
USIA DINI DI DESA KARANGNANAS KECAMATAN SOKARAJA  
KABUPATEN BANYUMAS**

SINTA MIFTAKHUL JANAH  
1717406039

**ABSTRAK**

Pengenalan angka pada anak usia dini membutuhkan perantara berupa media pembelajaran agar anak dapat berkonsentrasi lebih lama dan dapat mengalihkan perhatian anak yang mudah bosan. Di masa pandemi di era globalisasi ini, salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak adalah dengan memanfaatkan *game* edukasi berbasis android bernama *Marbel Angka*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan *game* edukasi *Marbel Angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga teknik yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga jenis kegiatan analisis yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *Marbel Angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini di Desa Karangnanas dapat mengenalkan angka pada anak dengan melalui tiga penerapan. *Pertama*, pra pengenalan angka yang dilakukan dengan mendownload *game* edukasi *Marbel Angka* kemudian memberikan arahan dan penjelasan tentang manfaat belajar menggunakan *game Marbel Angka*, dilanjut meminta anak untuk mencoba permainan yang ada pada *game* edukasi *Marbel Angka*. *Kedua*, pelaksanaan pengenalan angka dilakukan dengan pendampingan ketika anak menggunakan *game* edukasi *Marbel Angka* disertai pemberian pemahaman sedikit demi sedikit mengenai angka, kemudian meminta anak untuk menunjukkan angka yang disebutkan oleh orang tuanya. *Ketiga*, pasca pengenalan angka dilakukan setelah anak menggunakan *Game Edukasi* yaitu dengan melakukan pendalaman materi mengenai angka yang sudah dipelajari menggunakan aplikasi *Game Edukasi Marbel Angka*. Dalam mengenalkan angka pada anak usia dini menggunakan *game* edukasi *Marbel Angka* menunjukkan beberapa kelebihan yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak, serta menjadikan proses belajar menjadi menarik.

**Kata Kunci:** Android, Pemanfaatan, Media Pembelajaran, *Game* edukasi, Pengenalan Angka.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Kajian .....	6
C. Definisi Operasional .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
F. Kajian Pustaka .....	8
G. Sistematika Pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Konsep Media Pembelajaran .....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	14
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	15
4. Peran Media dalam Kegiatan Pembelajaran .....	17
B. Konsep <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	20
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	20
2. Manfaat dan Fungsi <i>Game Edukasi Marbel Angka</i> pada Anak Usia Dini .....	22
3. Kelebihan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	24

4. Kriteria <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	25
C. Konsep Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini .....	27
D. Konsep Pemanfaatan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Setting Penelitian .....	33
C. Objek dan Subjek Penelitian .....	33
D. Teknik Pengumpulan Data .....	34
E. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	40
B. Penerapan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> dalam Mengenalkan Angka pada Anak Usia Dini.....	41
1. Pra Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	42
2. Pelaksanaan Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	43
3. Pasca Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Menggunakan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> .....	45
C. Kelebihan Pemanfaatan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini .....	47
1. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu dan Kreativitas Anak .....	47
2. Proses Belajar yang Menarik .....	52
D. Hambatan dalam Pemanfaatan <i>Game</i> Edukasi <i>Marbel Angka</i> Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Simpulan .....	60
B. Saran .....	61

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kini semua hidup di era globalisasi di mana segala sesuatu dapat dilakukan dengan mudah dan otomatis menggunakan bantuan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi kini sudah semakin pesat seiring perkembangan zaman dengan tuntutan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Baik teknologi informasi maupun komunikasi. Salah satunya dalam bidang pendidikan.

Berbicara tentang pendidikan, setiap orang harus mengetahui bahwa pendidikan, kemampuan dan pengetahuan merupakan hal yang sangat diperlukan sebab dapat menjadi salah satu modal yang harus dimiliki untuk dapat hidup di zaman yang serba canggih ini. Dengan adanya pendidikan itulah suatu negara diukur, apakah negara tersebut termasuk negara yang maju atau negara terbelakang, karena seperti yang telah diketahui bahwa dengan adanya pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas baik pada segi spiritual, kecerdasan, keterampilan, dan pendidikan adalah cara untuk mencetak generasi penerus bangsa sebuah negara.<sup>1</sup>

Dalam mencetak generasi penerus bangsa, anak wajib dididik sejak dini. Menurut Pasal 14 Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pelatihan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan & perkembangan jasmani serta rohani supaya anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa anak usia empat sampai lima tahun dalam lingkup

---

<sup>1</sup> Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*, (Tangerang: AnImage, 2019), hlm. 51.

perkembangan berpikir simbolik yaitu membilang banyak benda dari satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, konsep mengenal lambang huruf. Untuk mencapai perkembangan tersebut anak bisa mendapatkan pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK). Namun karena adanya wabah Covid-19 seluruh jenjang pendidikan yang tadinya melakukan pembelajaran tatap muka berganti menjadi pembelajaran daring (jarak jauh). Dengan kata lain kegiatan belajar anak-anak harus digantikan di rumah bersama orang tuanya sebagai alternatif untuk lebih memberikan pemahaman mengenai pembelajaran yang diberikan dari sekolah.

Pada proses belajar anak usia dini memerlukan perantara, alat atau biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana anak dapat berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama karena adanya media pembelajaran tersebut dan dapat mengalihkan perhatian anak agar tidak cepat bosan dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.<sup>2</sup>

Media adalah komponen sumber belajar atau media fisik yang berisi materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan ajar), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* sumber belajar adalah semua atau sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah ataupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.<sup>4</sup> Secara singkat, sumber belajar merupakan seluruh yang bisa digunakan untuk mendapatkan materi, sedangkan media belajar yaitu alat

---

<sup>2</sup> Kurnia Dewi, Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, Juni 2017, hlm. 81-96.

<sup>3</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hlm. 2.

<sup>4</sup> Rediana Setiyani, Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, Desember 2010, hlm. 117-133.

yang digunakan untuk mempermudah proses belajar. Oleh karena itu orang tua dapat memanfaatkan media untuk belajar di rumah.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Zaenal Arifin tentang Pemanfaatan Media *Game* Monopoli Ayo Mengaji dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an di Masjid al-Mustofa Sukobubuk Margorejo Pati, bahwa dengan memanfaatkan media *game* tersebut bisa mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan pada antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan mengaji, dan dengan media tersebut ini dapat menumbuhkan kesukaan atau kesenangan anak untuk mengikuti kegiatan mengaji.<sup>5</sup>

Tidak hanya itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri Ludvyah Ekawati dan Achmad Zakki Falami, S.Kom, M. Kom. juga memanfaatkan *game* berbasis android untuk pembelajaran anak, guna mengenal ragam budaya Indonesia seperti keberagaman rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, alat musik tradisional, kerajinan khas, makanan dan minuman khas setiap daerah di Indonesia dengan cara yang menyenangkan.<sup>6</sup>

Media yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak yaitu *game* edukasi berbasis android. Dalam memberikan *game* edukasi juga perlu memperhatikan kriteria seperti yang ada dalam paper berjudul “*Standards for Educational, Edutainment, and Developmentally Beneficial Computer Games*”, bahwa kriteria *game* yang mendidik terdapat 6 kriteria yaitu *curiosity*, *fantasy and player control* (rasa ingin tahu, fantasi, dan kontrol pemain), *challenge* (tantangan), *socialization* (sosialisasi), *pedagogy* (pedagogi), *technology* (teknologi), *young children*, *special-needs children* (anak kecil, anak berkebutuhan khusus).<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Zaenal Arifin, Pemanfaatan Media *Game* Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an, *Jurnal Penelitian*, Vol. 13, No. 2, Agustus 2019, hlm. 197-214.

<sup>6</sup> Putri Ludvyah Ekawati & Achmad Zakki Falani, Pemanfaatan Teknologi *Game* Untuk Pembelajaran Menenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android, *Jurnal Link*, Vol. 22, No. 1, Februari 2015, hlm. 30-36.

<sup>7</sup> R Peterson, Dkk, Standards For Educational, Edutainment, And Developmentally Beneficial Computer Games, *Proceedings Of The World Conference On Educational Multimedia, Hypermedia And Telecommunications Vienna, Austria*, 2008, Hlm. 1-11.

*Game* edukasi yang diberikan kepada anak untuk mengenalkan angka juga harus disesuaikan dengan usia anak. Terdapat banyak *game* edukasi yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka berbasis android pada anak usia 4-5 tahun seperti yang ada di *Playstore* seperti *game marbel number*, *marbel angka*, *belajar angka+suara bersama marbel*, *belajar angka lewat permainan marbel*, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan informasi dari Kader Posyandu dan salah satu guru PAUD di Desa Karangnanas, serta wawancara dengan informan, terdapat 17 anak usia dini yang bermain *game* edukasi, diantara *game* edukasi yang dimainkan yaitu: *game edukasi marbel angka*, *game edukasi marbel huruf alfabet bersama marbel*, *marbel supermarket Indonesia*, *marbel writing*, *paket belajar lengkap TK & PAUD*.<sup>8</sup>

Dalam memilih *game* tersebut juga harus dilihat mengenai klasifikasi dari *game* yang akan digunakan berdasarkan tujuannya. Klasifikasi *game* berarti untuk memudahkan pengelompokan jenis *game*. Klasifikasi dari *game* yaitu *game* untuk kesenangan atau *fun (game as game)*, *game* untuk menyampaikan pesan (*game as media*), penerapan konsep atau cara berpikir *game design* ke dalam lingkup non-*game (game beyond game)*.<sup>9</sup>

Pada penelitian ini, *game* yang digunakan berjenis *educational and edutainment educational* atau biasa dikenal dengan istilah *game* edukasi. Dalam mengenalkan angka pada anak usia dini di Desa Karangnanas yaitu dengan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android yang merupakan salah satu *game* edukasi buatan dari Educa Studio dengan alasan bahwa *game* tersebut tidak hanya dapat untuk menyampaikan pesan dalam arti pesan mengenai angka saja tetapi juga memiliki klasifikasi yaitu dapat digunakan untuk kesenangan karena *game* edukasi memiliki kelebihan dalam tampilan yang menarik, terdapat tantangan atau level yang dapat terus bertingkat untuk anak.

---

<sup>8</sup> Wawancara dengan Kader Posyandu dan salah satu guru PAUD di Desa Karangnanas serta wawancara dengan informan, pada Jum'at, 18 Juni 2021.

<sup>9</sup> Kurniawan Teguh Martono, Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine* *Game Maker*, *Jurnal Sistem Komputer*, Vol.5, No.1, Mei 2015, hlm. 23-30.

*Game* edukasi memiliki banyak kelebihan, salah satu keunggulan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi masalah dunia nyata. Dan *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) telah menunjukkan bahwa *game* sangat berguna dalam membantu pemain untuk mengembangkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang disebut *Scratch*.<sup>10</sup>

*Game* memiliki dampak bagi pemainnya baik itu positif maupun negatif. Contoh dampak negatif yang sering dialami yaitu kecanduan terhadap *gadget*. Seperti penelitian yang dilakukan tentang penggunaan *gadget* oleh Versapak, mengungkapkan masyarakat Inggris mengalami yang namanya *nomophobia* dengan persentase 41 warga merasakan *nomophobia* dan 51 persen mengalami *nomophobia* ekstrem. *Nomophobia* ini merupakan ketergantungan masyarakat Inggris dengan penggunaan *smartphone*. Mereka akan merasa ketakutan jika aktivitas sehari-hari tidak didampingi oleh *smartphone*.<sup>11</sup> Oleh karena itu orang tua harus mendidik dengan memperhatikan aspek perkembangan anak dengan mengawasi anak saat bermain *handphone* android agar tidak terjadi dampak negatif bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan penulis pada 20-21 Januari 2021, di Kembaran, Sokaraja dan Desa Karangnanas. Dari ketiga lokasi tersebut peneliti memilih Desa Karangnanas sebagai lokasi penelitian karena walaupun permasalahan yang diteliti sama-sama dimiliki dari ketiga lokasi tersebut, tetapi permasalahan yang diteliti lebih menonjol di Desa Karangnanas, sehingga penulis memilih untuk meneliti permasalahan tersebut di Desa Karangnanas. Disisi lain, Desa Karangnanas merupakan domisili peneliti, sehingga mudah akses untuk mengetahui dan meneliti lebih dalam mengenai permasalahan tersebut.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Anik Vega Vitianingsih, *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, *Jurnal Inform*, Vol. 1, No. 1, 2016, hlm. 1-8.

<sup>11</sup> Faisal Faliyandra, *Tri Pusat Kecerdasan Sosial Membangun Hubungan Baik Antar Manusia Pada Lingkungan Pendidikan Di Era Teknologi*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hlm. 26.

<sup>12</sup> Wawancara pendahuluan di Kembaran, Sokaraja, dan Desa Karangnanas, 20-21 Januari 2021.

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan di atas, maka judul yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah “Pemanfaatan *Game* Edukasi *Marbel Angka* Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas”

## B. Fokus Kajian

Untuk mempermudah penelitian ini penulis memfokuskan pada penelitian yang penulis lakukan yaitu pada pemanfaatan *game* edukasi yang digunakan oleh orang tua pada anak usia 4-5 tahun di Desa Karangnanas. *Game* tersebut bernama *Marbel Angka*.

## C. Definisi Operasional

### 1. *Game* Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pemanfaatan berasal dari kata dasar “manfaat” yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pe-an yang berarti proses, metode, tindakan, penggunaan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan sebagai suatu bentuk dalam memanfaatkan suatu benda atau objek.<sup>13</sup>

Menurut Rachman, *game* edukatif adalah *game* yang telah dirancang untuk mengajarkan seseorang mengenai topik tertentu atau untuk membantu orang lain mempelajari suatu keterampilan sambil bermain.<sup>14</sup> *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dikembangkan untuk merangsang kemampuan berpikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 771.

<sup>14</sup> I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, *Kapita Selekta Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri*, (Bali: STMIK STIKOM Indonesia (STIKI Press), 2020), hlm. 139.

<sup>15</sup> Muhammad Ibnu Sa’ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*, (Jakarta: Pt Elex Media Komputindo, 2020), hlm. 21.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi adalah menggunakan media *game* edukasi untuk belajar sesuatu sambil bermain dengan memberikan manfaat.

## 2. *Marbel Angka*

*Marbel angka* merupakan salah satu jenis *game* edukasi dalam seri yang berada di playstore. Kata marbel merupakan singkatan dari belajar. *Marbel angka* merupakan salah satu permainan edukasi dalam seri *marbel*, dimana anak-anak dapat mengenal angka 1 hingga 100 menggunakan metode yang asyik.

## 3. Anak Usia Dini

Dalam UU RI No 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak menyebutkan bahwa anak adalah seseorang di bawah 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Anak usia dini adalah anak yang memiliki usia sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun (enam tahun), dimana anak diberikan pendidikan agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut guna membantu pertumbuhan & perkembangan jiwa dan raga.<sup>16</sup>

Definisi anak usia dini yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association for the Education Young Children*) adalah sekelompok orang yang berusia antara 0-8 tahun. Anak usia dini adalah sekelompok orang yang sedang dalam proses tumbuh dan berkembang.<sup>17</sup>

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini?

<sup>16</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 2.

<sup>17</sup> Aris Prayitno, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain, *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No.2, Tahun XVIII, November 2014, hlm. 42.

2. Apa kelebihan dan hambatan dalam pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini?

## E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *game* edukasi *Marbel Angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu sebagai tambahan pengetahuan penelitian dan dapat menjadi bahan pustaka untuk penelitian selanjutnya khususnya dalam pemanfaatan *game* edukasi *Marbel Angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Orang Tua

Dapat memberi pengetahuan dan wawasan bagi orang tua dalam memanfaatkan *game* edukasi *Marbel Angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun.

##### 2. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan pengetahuan dan wawasan serta referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

## F. Kajian Pustaka

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Citra Nofita Nur Amalia dan Wagino Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dalam jurnal berjudul Studi Pemanfaatan *Game* Edukasi *Belajar Angka dan Mudah Berhitung (Bamber)* Berbasis Android terhadap Kemampuan Berhitung Anak Autis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Citra Nofita Amalia dan Wagino menunjukkan bahwa kemampuan berhitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian mengalami peningkatan dengan

memanfaatkan *game* edukasi *Bamber* berbasis android.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan *game* edukasi berbasis android, lingkup matematik/berhubungan dengan angka. Namun juga terdapat perbedaan, yaitu subjek yang diteliti oleh Citra dan Wagino yaitu anak sekolah dasar sedangkan penulis pada anak usia dini serta peneliti meneliti kemampuan berhitung anak autis sedangkan penulis pengenalan angka pada anak usia dini khususnya anak berumur 4-5 tahun.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Meita Dwi Solviana Dosen IPA PGSD Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung dalam jurnal berjudul Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Meita Dwi Solviana menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan fitur gamifikasi daring, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, memotivasi, bermanfaat dan efektif terutama pada masa pandemi Covid-19 ini.<sup>19</sup> Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian penulis. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan teknologi pada masa pandemi Covid-19, dan sama-sama memakai fitur *game*. Namun juga terdapat perbedaannya yaitu penulis lebih menekankan pada pemanfaatan teknologinya yaitu *game* edukasi sedangkan saudari Meita kepada pemanfaatan teknologi. Subjek yang diteliti oleh penulis yaitu anak dengan umur 4-5 tahun sedangkan yang dilakukan saudari Meita yaitu mahasiswa. Lokasi penelitian pun berbeda, penulis melakukan penelitian di Desa Karangnans Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas sementara saudari Meita di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung.

---

<sup>18</sup> Citra Nofita Nur Amalia & Wagino, Studi Pemanfaatan *Game* Edukasi Belajar Angka Dan Mudah Berhitung (Bamber) Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Autis, *Jurnal Pendidikan Khusus*, Vol. 11, No. 3, 2019, hlm. 1-13.

<sup>19</sup> Meita Dwi Solviana, Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, *Journal Of Biology Education Research*, Vol. 1, No. 1, Juni 2020, hlm. 1-14.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan oleh Atik Wartini & Muhammad Askar Mahasiswa Pasca Sarjana PGRA UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam jurnal yang berjudul Al-Quran dan Pemanfaatan Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Atik Wartini & Muhammad Askar menjelaskan bahwa pendidik/orang tua/desainer harus selalu perlu belajar untuk meningkatkan nilai pendidikan dan estetika permainan, dan peran pendidik juga orang tua sangat membantu untuk pemanfaatan permainan.<sup>20</sup> Ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian penulis. Persamaannya yaitu sama sama memanfaatkan permainan edukatif pada anak usia dini. Perbedaannya yaitu penulis lebih menekankan pada permainan edukatif berbasis android, dan penelitian yang dilakukan oleh penulis dilakukan di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas sedangkan Atik Wartini & Muhammad Askar penelitiannya didasarkan pada tinjauan pustaka.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Putri Ludvyah Ekawati, Achmad Zakki Falani dalam jurnal berjudul Pemanfaatan Teknologi *Game* untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia 8-11 tahun lebih suka bermain *game* di smartphone/iPad dengan genre *puzzle*, sehingga penelitian ini menggabungkan kebutuhan pembelajaran dengan media interaktif yaitu *game amazing culture of Indonesian* yang didesain untuk memudahkan anak-anak dalam mengenal dan membedakan budaya tradisional negara sendiri.<sup>21</sup> Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya yaitu sama sama memanfaatkan *game* berbasis android pada anak. Perbedaannya yaitu penulis memanfaatkan *game* sebagai media pengenalan angka dan anak yang penulis teliti berusia 4-5 tahun.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Tofa Nurcholis dalam jurnal berjudul Pemanfaatan *Game* Edukasi berbasis Android untuk Pembelajaran Anak Usia Dini PAUD Sidoasih. Hasil penelitian tersebut

---

<sup>20</sup> Atik Wartini & Muhammad Askar, Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Al-Afkar*, Vol. 3, No. 1, April 2015, hlm. 99-124.

<sup>21</sup> Putri Ludvyah Ekawati & Achmad Zakki Falani, Pemanfaatan Teknologi *Game* ..., hlm. 30-36.

menjelaskan bahwa penelitian ini menghasilkan aplikasi *game* edukasi dengan nilai indeks 96,86%. Setelah mengenalkan pengguna dapat dikatakan sebagai edukasi yang efektif bagi anak untuk mengajarkan kepedulian terhadap lingkungan.<sup>22</sup> Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaannya yaitu sama sama memanfaatkan *game* edukasi berbasis android untuk anak usia dini. Perbedaannya yaitu penulis memanfaatkan *game* sebagai media pengenalan angka sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Tofa Nurcholis untuk mengajarkan kecintaan terhadap lingkungan.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan adalah gambaran atau struktur skripsi yang menjelaskan pokok-pokok yang dibahas dalam penelitian. Untuk memudahkan dan memahami uraian-uraian yang dibahas dalam penelitian ini, maka penulis menyusun pembahasan secara sistematis sebagai berikut:

Sistematika pembahasan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir. Pada bagian isi dibagi menjadi lima bab.

Pada bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, lembar pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

BAB I yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

BAB II yaitu landasan teori yang berisi tentang konsep media pembelajaran, konsep *game* edukasi *marbel angka*, konsep pengenalan angka pada anak usia dini, dan konsep pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini.

---

<sup>22</sup> Muhammad Tofa Nurcholis, Pemanfaatan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini PAUD Sidoasih, *Jurnal Ilmiah DASI*, Vol. 18, No. 4, Desember 2017, hlm. 57-66.

BAB III yaitu metode penelitian terdiri dari jenis penelitian tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang berfungsi sebagai cara untuk menyusun laporan skripsi.

BAB IV yaitu pembahasan hasil penelitian tentang pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.

BAB V yaitu penutup berisi tentang kesimpulan dari analisis data yang ada dan saran-saran yang diajukan untuk pihak terkait.

Bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini di Desa Karangnanas dapat mengenalkan angka pada anak, menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak, serta belajar menjadi menarik.

Alasan orang tua memilih *game* edukasi *marbel angka* untuk dimanfaatkan sebagai media pengenalan angka yaitu karena anak juga dapat belajar walaupun anak melakukan kegiatan bermain, disisi lain juga memudahkan orang tua dalam menyampaikan materi berupa angka kepada anak, serta dapat mengingatkan anak mengenai angka dan menambah motivasi anak untuk belajar mengenal angka.

Pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* dimulai dengan mendownload aplikasi *game* edukasi *marbel angka* pada *playstore* terlebih dahulu, kemudian orang tua memberi arahan serta pemahaman pada anak tentang manfaat belajar menggunakan *game* edukasi *marbel angka*, setelah itu orang tua meminta anak untuk mencoba satu persatu permainan yang ada pada menu tersebut.

Dalam proses pemanfaatan orang tua juga memberikan penjelasan-penjelasan singkat berupa pemahaman kepada anak. Kemudian diperdalam dengan memberikan latihan kepada anak setelah bermain *game*, seperti meminta anak membuka kunci handphone menggunakan angka, memberikan pertanyaan, dan juga melakukan belajar lebih lanjut ketika belajar tidak menggunakan *game* edukasi.

Dengan pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* membuktikan bahwa dengan mengenalkan angka menggunakan media *game* edukasi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak serta menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik, sehingga menumbuhkan semangat anak dalam belajar mengenal angka.

Pada pemanfaatan *game* edukasi untuk mengenalkan angka pada anak, orang tua mengalami hambatan diantaranya yaitu smartphone yang dimiliki kurang mendukung seperti tidak dapat membuka aplikasi, seringkali muncul peringatan “coba lagi” karena galeri pada handphone yang digunakan terlalu penuh juga terdapat kerusakan ringan berupa goresan pada layar handphone sehingga menyusahakan anak ketika mengoperasikan *game* tersebut. Hambatan lain kurangnya pendampingan yang dilakukan orang tua karena orang tua memilih untuk menjadi wanita karir sehingga seringkali kurang dalam memperhatikan ketika anak bermain *game* edukasi *marbel angka*.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penulis memberikan saran dalam pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* berbasis android sebagai media pengenalan angka pada anak usia dini, sebagai berikut:

### **1. Bagi Orang Tua**

Penulis berharap agar orang tua memberikan, menambah & memperbaiki fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pengenalan angka, seperti android yang dimiliki agar dapat memudahkan orang tua dalam memanfaatkan *game* edukasi, dan anak tidak mengalami kesusahan saat mengoperasikan permainan tersebut.

Penulis juga berharap orang tua memiliki kerjasama yang bagus dalam masa pandemi seperti ini, dan juga lebih memperhatikan pendidikan anaknya dengan mendampingi ketika anaknya belajar atau menggunakan *game* edukasi *marbel angka*, juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang belum anak ketahui terlebih dalam pemanfaatan *game* edukasi untuk mengenalkan angka pada anak.

Diharapkan orang tua melakukan evaluasi ketika terjadi hambatan atau kendala dalam pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* sehingga untuk kedepannya tidak terulang kembali.

## 2. Bagi Peneliti

Dalam penelitian kali ini, peneliti selanjutnya berharap untuk dapat memaksimalkan dalam menggali data menggunakan ketiga metode yang peneliti gunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi agar dalam penggalan data bisa memberikan hasil yang maksimal tentang pemanfaatan *game* edukasi *marbel angka* yang dilakukan oleh orang tua.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Citra Nofita Nur & Wagino. 2019. "Studi Pemanfaatan *Game* Edukasi Belajar Angka Dan Mudah Berhitung (Bamber) Berbasis Android Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Autis". *Jurnal Pendidikan Khusus*. Vol. 11. No. 3.
- Anggita, Albi & Johan Setiawan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif, Sukabumi: Cv. Jejak.
- Anonim, *Marbel* *Angka*, Salatiga, <https://www.educastudio.com/category/detail/marbel-angka-123>, Diakses 14 Juli 2021, Pukul 11.44.
- Arifin, Zaenal. 2019. "Pemanfaatan Media *Game* Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an". *Jurnal Penelitian*. Vol. 13. No. 2.
- Astuti, Arini Yuli. 2010. *Kumpulan Games Cerdas & Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Angrek.
- Bahar & Risnawati. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Di Kabupaten Gowa". *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Vol. 9. No.1.
- Cahyaningtyas, Ailsa Salsabila. 2020. "Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 5. No. 1.
- Darmadi, Hamid. 2019. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi Konsep Dasar, Teori, Strategi Dan Implementasi Dalam Pendidikan Globalisasi*. Tangerang: AnImage.
- Defista, Dkk. 2020. "Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode *Whole Brain Teaching*". *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol. 8. No. 4.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, Kurnia. 2017. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 1.
- Ekawati, Putri Ludvyah & Achmad Zakki Falani. 2015. "Pemanfaatan Teknologi *Game* Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android". *Jurnal Link*. Vol. 22. No. 1.

- Elvita. 2019. “*Game Edukasi Marbel Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Bagi Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan*”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Vol. 7. No. 1.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Analisis Data*. Jakarta:Pt Rajagrafindo Persada.
- Falahudin, Iwan. 2004. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*. Edisi 1. No. 4.
- Faliyandra, Faisal. 2019. *Tri Pusat Kecerdasan Sosial Membangun Hubungan Baik Antar Manusia Pada Lingkungan Pendidikan Di Era Teknologi*. Malang: Literasi Nusantara.
- Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0”. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0*. Vol. 2. No. 1.
- Hamid, Mustofa Abi, Dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hermawan, Iwan. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Qur’an.
- Hikmah, Yulial. 2020. “Literasi Keuangan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Depok, Provinsi Jawa Barat, Indonesia”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 26. No. 2.
- Jalinus, Bizwadi & Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Khobir, Abdul. 2009. “Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif”. *Jurnal Forum Tarbiyah*. Vol. 7. No. 2.
- Komariah. 2013. “Memperkenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Cakrawala Dini*. Vol. 4. No. 2.
- 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. No. 2.

- Lubis, Maulana Arafat, Dkk. 2020. "Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan *Gadget* Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19". *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*. Vol. 04. No. 1.
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (Abk)*. Sukoharjo: Pustaka Abadi.
- Mamik. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2015. "Pengembangan *Game* Dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*". *Jurnal Sistem Komputer*. Vol.5. No.1.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal Kwangsan*. Vol.1. No. 2.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mustafa, Pinton Setya, Dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mustafid, Dkk. 2014. "*Game* Edukasi Untuk Sosialisasi Peraturan Daerah Rencana Tata Ruang Wilayah (Trtw) Kota Semarang". *Riptek*, Vol. 8. No. 1.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nasikhah, Aryun Nailun. 2016. "Pembembangan *Game* Education Oembelajaran Pkn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V Sd". *Jurnal Kreatif*. Vol. 7. No. 1.
- Nasution, S. 2002. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Pt. Tarsito.
- Nurcholis, Muhammad Tofa. 2017. "Pemanfaatan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini Paud Sidoasih". *Jurnal Ilmiah Dasi*. Vol. 18. No. 4.
- Nurdiana, Dian & Andri Suryadi. 2017. "Perancangan *Game* Budaya Indonesia Menggunakan Metode Mdlc". *Jurnal Petik*. Vol. 3. No.2.
- Pakpahan, Andrew Dernando, Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pane, Benni, Dkk. "Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia". *E-Journal Teknik Informatika*. Vol. 12. No.1.

- Peterson, R, Dkk. 2008. "Standards For Educational, Edutainment, And Developmentally Beneficial Computer Games". *Proceedings Of The World Conference On Educational Multimedia, Hypermedia And Telecommunications Vienna, Austria*.
- Pradana, Afista Galih. 2019. "Rancang Bangun Game Edukasi Amudra Alat Musik Daerah Berbasis Android". *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*.
- Pratiwi, Wiwik. 2017. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 5. No. 2.
- Prayitno, Aris. 2014. "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain". *Jurnal Ilmiah Guru Cope*. No.2. Tahun Xviii.
- Putra, Dian Wahyu, Dkk. 2016. "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. Vol. 1. No. 1.
- Rediana Setiyani. 2010. "Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. 5. No. 2.
- Sa'ad, Muhammad Ibnu. 2020. *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Sa'adah, Enok Hilmatus & Soni Samsu Rizal. 2019. "Tanggung Jawab Orang Tua Dalam Mendidik Anak Usia Dini Menurut Al-Qur'an". *Jurnal Tarbiyah Al-Aulad*. Vol. 4. No. 1.
- Saputro, Agung Nugroho Catur, Dkk. 2021. *Pembelajaran Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sayidah, Nur. 2018. *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- School Of Parenting. 2019. *Parenting No Drama*. Jakarta Selatan: Visimedia Pustaka.
- Setiawan, I Nyoman Anom Fajaraditya. 2020. *Kapita Selektia Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, Dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri*. Bali: Stmik Stikom Indonesia (Stiki Press).
- Arlia, Sintia & Ati Sumiati. 2015. "Hubungan antara Pemanfaatan Media Internet sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 46 Jakarta". *Jurnal Econosains*. Vol. 13. No. 1.

- Solviana, Meita Dwi. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung". *Journal Of Biology Education Research*. Vol. 1. No. 1.
- Sudirman, I Nyoman. 2021. *Modul Karakteristik Dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Denpasar: Nilacakra.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Tafonao, Talizaro. 2019. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol. 2. No. 2.
- Ulfah, Mariya. 2018. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Tk Dwp Klampok Benjeng Gresik Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 4. No. 2.
- Umriati & Hengki Wijaya. 2020. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini". *Jurnal Inform*. Vol. 1. No. 1.
- Wartini, Atik & Muhammad Askar. 2015. "Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Al-Afkar*. Vol. 3. No. 1.
- Wulandari Ratnaningrum. 2016. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing". *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*. Vol. 3. No. 2.