



PENERAPAN HARVEST MOON 2D GAMES DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN MATEMATIKA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL DARUL A'MAL, JAKARTA SELATAN

Fitri Farhana¹⁾, Munifah Bahfen²⁾

PG PAUD Fakultas Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Corresponding E-mail: fitifarhana74@gmail.com

Received Month 10, 2023;

Revised Month 02, 2024;

Accepted Month 02, 2024;

Published Online 05, 2024

Abstrak:

Penelitian ini dilatar belakangi dengan fenomena kurangnya stimulus terhadap kecerdasan matematika anak usia 4-5 tahun, yaitu anak belum mampu membilang angka 1-10 dengan lengkap dan jelas, belum memahami konsep dasar matematika, serta belum mampu mengurutkan bilangan 1-10 dengan tepat dan benar. Kurangnya rangsangan yang diberikan terhadap anak membuat anak menjadi pasif, tidak banyak kemampuan seperti anak dalam usia 4-5 tahun pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan matematika. Penelitian dilaksanakan di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan dengan subyek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 10 anak. Metode penelitian yang digunakan menggunakan model PTK Kurt Lewin, penelitian dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan atau observasi, dan refleksi sebagai dasar untuk membuat perencanaan ulang pada siklus berikutnya. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *harvest moon 2D games* yang dimodifikasi dapat meningkatkan kecerdasan matematika anak usia 4-5 tahun. Hasil dari data yang peneliti dapat menunjukkan :hasil data pra siklus sebesar 58% yang menunjukkan tingkat pemahaman konsep dasar matematika masih rendah sehingga dilakukan tindakan siklus I. Pada siklus I memperoleh presentase sebesar 81% dan mengalami peningkatan sebesar 25%, peserta didik belum mampu mencapai target yang diharapkan yaitu 90%, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus II. Kedua, hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang baik. Hasil observasi sebesar 98%, meningkat sebesar 17% dari siklus I. sehingga diperoleh hasil bahwa kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II ini mencapai hasil melebihi target yang diharapkan.

Kata kunci : anak usia dini, games 2D, kecerdasan Matematika

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of lack of stimulus for mathematical intelligence of children aged 4-5 years, namely children are not yet able to count numbers 1-10 completely and clearly, do not understand basic mathematical concepts, and are not yet able to order numbers 1-10 correctly and properly. The lack of stimulation given to children makes children passive, not as many abilities as children aged 4-5 years in general. This study aims to improve mathematical intelligence. The research was conducted at Raudhatul Athfal Darul A'mal, South Jakarta with research subjects being 10 children aged 4-5 years. The research method used is the Kurt Lewin PTK model, the research was conducted through the stages of planning, implementing actions, monitoring or observation, and reflection as a basis for making re-planning in the next cycle. This study proves that the application of modified harvest moon 2D games can improve the mathematical intelligence of children aged 4-5 years. The results of the data that researchers can show: first, the results of the pre-cycle data were 58% which showed that the level of understanding of basic mathematical concepts was still low so that cycle I actions were carried out. In cycle I, the percentage was 81% and increased by 25%, students have not been able to achieve the expected target of 90%, so it needs to be continued in cycle II. Second, the results of cycle II observations showed a good increase. The results of the observations were 98%, an increase of 17% from cycle I. so that the results obtained were that the activities carried out in cycle II achieved results exceeding the expected target.

Keywords: *early childhood, 2D games, mathematical intelligence*

How to Cite:

Fitri Farhana, Munifah Bahfen. 2024. *Penerapan Harvest Moon 2d Games Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia 4-5 Tahun Di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap yang krusial dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan anak. Pada usia 4-5 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks, termasuk dalam bidang matematika. Pada tahap ini, anak mulai mengenal konsep-konsep dasar seperti angka, bentuk, pola, serta hubungan antara benda dan jumlah. Meskipun demikian, metode pengajaran matematika pada anak usia dini seringkali mengalami kesulitan karena keterbatasan perhatian dan minat anak terhadap materi yang diajarkan secara konvensional (Sulistyo, 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik agar anak dapat lebih mudah menyerap konsep-konsep matematika. Permasalahan ini dihadapi oleh banyak lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan. Menurut hasil pengamatan awal, anak-anak di lembaga tersebut masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika seperti pengenalan angka dan menghitung. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya pendekatan yang menarik dalam pembelajaran yang dapat merangsang minat dan perhatian anak. Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang kreatif, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini telah banyak digunakan dalam pendidikan anak, salah satunya adalah game edukatif.

Game edukatif telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak, termasuk kecerdasan matematika. Salah satu contoh game yang dapat dimanfaatkan adalah *Harvest Moon 2D*, sebuah game yang menggabungkan elemen permainan berbasis pertanian dengan konsep-konsep dasar matematika, seperti menghitung hasil panen, menentukan waktu, dan mengelola sumber daya. Dalam konteks ini, *Harvest Moon 2D* dapat menjadi alat yang menarik untuk mengenalkan konsep matematika kepada anak usia dini, dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sebuah studi yang dilakukan oleh Fadilah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membantu mereka mengembangkan keterampilan matematika dasar secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan *Harvest Moon 2D* dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana media permainan yang menarik dan interaktif dapat digunakan untuk membantu anak-anak memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan. Dengan mengaplikasikan game edukatif seperti *Harvest Moon 2D*, diharapkan anak-anak tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan matematika mereka, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada perkembangan kognitif mereka secara keseluruhan.

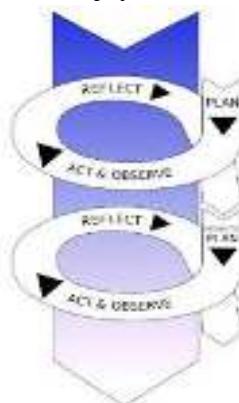
Berdasarkan temuan-temuan sebelumnya, penggunaan game edukatif dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan hasil yang menjanjikan. Menurut penelitian oleh Setiawati dan Ardiansyah (2022), game yang melibatkan elemen edukasi dapat mempercepat proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung dan interaktif. Hal ini terutama berlaku pada anak-anak usia dini yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan visual dan interaksi. Selain itu, penelitian oleh Nanda dan Indrawati (2021) juga mengungkapkan bahwa permainan berbasis komputer dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan menyelesaikan masalah, dua aspek yang sangat relevan dalam pembelajaran matematika. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan game edukatif, masih ada keterbatasan dalam aplikasinya di konteks pendidikan anak usia dini, terutama di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengisi kekosongan penelitian tentang penerapan game edukatif, khususnya *Harvest Moon 2D*, dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak usia dini di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi anak-anak.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian tersebut (Trianto, 2011:13). Metode PTK ini dilaksanakan guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. PTK adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran, dan belajar dari pengalaman sendiri. Guru dapat mencoba gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Suharsimi Arikunto (2012) mendefinisikan PTK sebagai penelitian yang bertujuan meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, yang pada dasarnya melekat pada terlaksananya misi professional pendidikan yang diemban guru. Penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Sedangkan menurut Zainal Aqib dkk. (2009) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian diatas terdapat empat komponen yaitu : perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observing), refleksi (reflecting) menurut Kurt Lewin dalam Trianto (2011:29). Alasan dipilihnya model Kurt Lewin karena model ini mendaur ulang empat kegiatan pokok yang diharapkan dapat menemukan suatu masalah yang dicarikan solusi berupa perencanaan perbaikan, pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan dengan disertai kegiatan observasi, lalu direfleksikan melalui diskusi bersama peneliti sehingga menghasilkan tindakan berikutnya.

Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Wijaya Kusumah & Mc. Dedi Dwitagama (2011 : 21) skema dalam proses tersebut sebagai ¹



Gambar 1
Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas

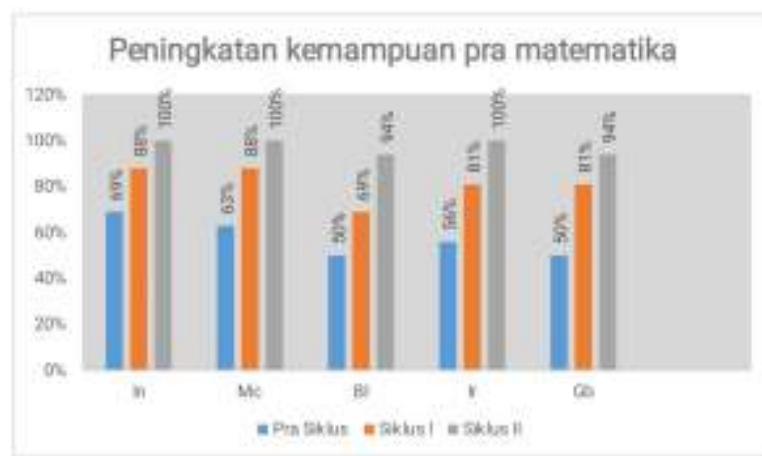
Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai satu siklus. Penelitian dengan model PTK ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para pendidik anak usia dini agar dapat menciptakan inovasi dan kreasi dalam penyajian pengajarannya, sehingga dihasilkan output yang baik pada anak didiknya serta dapat memperbaiki kinerjanya agar menjadi guru yang bermutu. Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) hal pertama yaitu peneliti melakukan observasi terlebih dahulu terhadap proses kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan. Penelitian dapat dilakukan berdasarkan permasalahan yang muncul. Posisi penelitian tindakan ini adalah sebagai partisipan aktif, dimana tingkat keikutsertaan peneliti dikategorikan pada peran serta aktif peneliti sebagai pengamat. Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan, kemudian hasil pengamatan tersebut di evaluasi secara kolaboratif. Hasil pengamatan dan refleksi digunakan sebagai bahan evaluasi selanjutnya. Pelaksanaan PTK ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Perancangan Tindakan, Pada tahap perencanaan, yang dilakukan adalah menyusun rencana tindakan dan rencana penelitian yang hendak dilaksanakan dalam proses pembelajaran.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan, Tahap pelaksanaan tindakan ini, kegiatan yang dilakukan yaitu melaksanakan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi.
3. Tahap Observasi, Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan. Observasi yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.
4. Analisis dan Refleksi, Data informasi yang telah terkumpul dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, selanjutnya dianalisis sehingga dapat ditarik kesimpulan apakah pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target yang ditetapkan atau harus dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data informasi tersebut perlu diurai, dicari kaitannya, dibandingkan dengan pengalaman sebelumnya, serta dikaitkan dengan teori yang telah ditetapkan atau hasil penelitian yang relevan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan refleksi sangat penting karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil tindakan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran dengan menerapkan media *Harvest Moon 2D Games*. Hasil dari refleksi ini juga bermanfaat untuk menentukan rencana perbaikan selanjutnya sehingga dapat mencapai target yang diharapkan. Kegiatan analisis dan refleksi ini dilakukan pada setiap siklus dengan harapan dapat memperbaiki peningkatan kecerdasan matematika pada anak sehingga dapat mendukung dalam upaya perbaikan pembelajaran terus menerus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan, selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap kondisi lingkungan sekolah, keadaan kelas, jumlah murid, jumlah guru dan pegawai yang ada di sekolah tersebut. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengumpulkan data yang akan dijadikan acuan pada siklus penelitian. Berdasarkan dari hasil penelitian dan terlihat dalam data statistik grafik terjadi peningkatan dari tahap pra siklus ke tahap siklus I sebesar 58 % dan pada tahap siklus I mengalami peningkatan sebesar 81 %. Setelah tindakan siklus I meningkat menjadi 25 % dan pada tahap siklus II meningkat lagi menjadi 98 %. Melihat kenaikan presentase di atas, menunjukkan bahwa kecerdasan matematika melalui penerapan permainan media *Harvest Moon 2D Games* pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan mengalami peningkatan yang signifikan. Berikut adalah grafik keterampilan berbicara pada tahap pra siklus hingga siklus II.



Hasil dari temuan dan temuan yang didapat selama meneliti pada tahap siklus I masih adanya anak yang telukadang masih melimpah bantuan peneliti seluruhnya saat menuliskan lambang bilangan 3 dan 5 dan yang didapat belum memenuhi target peneliti, maka penelitian dilanjutkan ke tahap siklus II agar hasil yang didapat bisa mencapai target yaitu 90%. Setelah melalui perbaikan proses pembelajaran dan pelaksanaan pada tahap siklus I, maka dapat terlihat peningkatan proses pembelajaran di tahap siklus II. Perencanaan yang telah dibuat oleh peneliti dapat berjalan dengan baik selama proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga terjadi peningkatan peningkatan dalam menerapkan *Harvest Moon 2D Games*.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ke tahap siklus II dengan melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam proses pembelajaran. Perbaikan ini mencakup penguatan dalam pemberian arahan dan bimbingan yang lebih spesifik terkait cara menulis angka dan cara memahami konsep-konsep dasar matematika lainnya. Selain itu, peneliti juga memperbaiki interaksi dengan anak selama proses bermain game agar anak-anak dapat lebih

memahami hubungan antara permainan dan konsep matematika yang diajarkan. Pada tahap siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kemampuan anak-anak dalam menulis lambang bilangan dan memahami konsep dasar matematika. Anak-anak lebih aktif berpartisipasi dalam permainan dan mampu menyelesaikan tantangan dalam *Harvest Moon 2D* dengan lebih mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II berhasil memberikan dampak positif. Penerapan game edukatif dalam siklus II berhasil meningkatkan pemahaman anak terhadap materi matematika, serta memperbaiki kemampuan motorik halus mereka dalam menulis angka.

Secara keseluruhan, meskipun pada siklus I target yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, yaitu 90% kemampuan anak dalam menulis dan mengenal angka dengan benar, perbaikan yang dilakukan pada siklus II berhasil membawa hasil yang lebih optimal. Anak-anak menunjukkan kemajuan yang signifikan, dan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Penerapan *Harvest Moon 2D Games* terbukti dapat membantu meningkatkan kecerdasan matematika anak usia dini dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengajarkan konsep-konsep matematika kepada anak-anak di usia dini. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa meskipun game edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan kognitif, tidak semua anak dapat merespons dengan cara yang sama (Anggraeni & Siregar, 2022). Meskipun anak-anak terlihat antusias, beberapa dari mereka masih membutuhkan bimbingan tambahan dalam menghubungkan pengalaman bermain dengan pemahaman matematika yang lebih mendalam.

Sebagai respons terhadap temuan tersebut, peneliti melanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Perbaikan tersebut meliputi pendekatan yang lebih terstruktur dan spesifik dalam memberikan instruksi tentang penulisan angka dan penggunaan konsep matematika dalam permainan. Peneliti juga memberikan bimbingan yang lebih intensif untuk anak-anak yang mengalami kesulitan, dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan dasar mereka sebelum melanjutkan ke materi yang lebih kompleks. Proses pembelajaran juga disesuaikan agar lebih fokus pada penguatan pengenalan angka dan operasional matematika sederhana yang dapat diterapkan dalam konteks permainan.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Sebagian besar anak dapat menulis lambang bilangan dengan benar dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam konsep dasar matematika, seperti menghitung jumlah dan membandingkan angka. Anak-anak juga terlihat lebih percaya diri dan lebih mandiri dalam bermain game edukatif tersebut, tanpa perlu bantuan dari peneliti dalam banyak kasus. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Menurut penelitian oleh Nanda dan Indrawati (2021), penerapan game edukatif dalam pembelajaran matematika anak usia dini dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membantu mereka untuk lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti angka dan operasi matematika dasar.

Selain itu, keberhasilan peningkatan ini juga mengindikasikan bahwa game edukatif, seperti *Harvest Moon 2D*, dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan keterampilan matematika anak-anak usia dini. Penggunaan game dalam pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif, yang meningkatkan retensi informasi dan keterampilan kognitif mereka (Setiawati & Ardiansyah, 2022). Temuan ini sejalan

dengan penelitian oleh Fadilah (2020), yang menyatakan bahwa game edukatif memberikan pengaruh positif dalam pengembangan kemampuan matematika pada anak usia dini, terutama dalam hal pengenalan angka dan penghitungan.

Secara keseluruhan, meskipun pada siklus I hasil yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan melakukan perbaikan dan penyesuaian pada siklus II, *Harvest Moon 2D Games* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak-anak usia dini. Dengan demikian, penerapan game edukatif dalam pendidikan anak usia dini tidak hanya memberikan manfaat dalam mengembangkan keterampilan matematika, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif mereka di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Harvest Moon 2D Games* dalam pembelajaran matematika pada anak usia 4-5 tahun di Raudhatul Athfal Darul A'mal, Jakarta Selatan, memiliki dampak positif dalam meningkatkan kecerdasan matematika anak. Pada siklus I, meskipun game ini dapat menarik minat anak-anak, masih terdapat beberapa tantangan, seperti kebutuhan anak untuk mendapatkan bantuan dalam menulis lambang bilangan dan memahami konsep matematika dasar. Namun, setelah dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan anak-anak. Anak-anak menjadi lebih mandiri dalam menggunakan permainan edukatif dan dapat menulis angka dengan benar serta memahami konsep matematika dasar dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa game edukatif, seperti *Harvest Moon 2D*, tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika anak, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan bimbingan yang intensif, game ini dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam mengajarkan konsep-konsep matematika dasar kepada anak usia dini. Hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa game edukatif memiliki potensi besar dalam membantu anak-anak memahami dan menguasai keterampilan matematika secara menyenangkan dan interaktif. Secara keseluruhan, penerapan *Harvest Moon 2D Games* sebagai media pembelajaran matematika dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan matematika anak usia dini dan dapat diintegrasikan dalam metode pembelajaran di PAUD untuk meningkatkan efektivitas pendidikan matematika di masa depan.

REFERENSI

- Abuddin, Nata. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Amiran, Salmon. 2016. *Efektifitas Penggunaan Motivasi Bermain*. Volume 5 Edisi 1. (<http://jurnal.uny.ac.id>). Diakses 29 November 2018.
- Anggraeni, D., & Siregar, I. (2022). Pengaruh Game Edukatif terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 113-122.
- Anitah W, Sri dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pemelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2000. *Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas.
- Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Itqan Volume VII No 1. (<http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id>). Diakses 23 Oktober 2018.
- Fadilah, F. (2020). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 120-129.
- Fadilah, F. (2020). Pengaruh Game Edukatif Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 120-129.
- Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Hijriati, Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood, Vol1, No 2, Tahun 2016.
- Ismayanti, Ani. 2010. *Fun Math with 2 Children* (Mengenal Matematika Kepada Anak Usia 2 Hingga 6 Tahun melalui Beragam Aktivitas). Jakarta: PT Gramedia.
- Khadijah, 2016, Perkembangan Anak Usia Dini, Medan: Perdana Publishing.
- Kurniasih, Imas. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Edukasia.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Perkembangan Pada Anak*. Jakarta:
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Jakarta: PT Rosda.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikolog Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nanda, D., & Indrawati, S. (2021). Penggunaan Game Komputer dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 85-92.
- Nanda, D., & Indrawati, S. (2021). Penggunaan Game Komputer dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 85-92.
- Noerhasanah. Desember 2012. *Pengembangan Matematika Pemulaan Melalui Bermain Kreatif Pada Anak Usia Dini*, Volume I, Edisi 2. Universitas Negri Malang. Diakses tanggal 27 November 2018.
- Patmonodewo, Sumiarti. 2008. Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Putra, Sitiatava Rizema. 2012. *Berbagai Alat Bantu Untuk Memudahkan Belajar Matematika*. Yogyakarta.
- Setiawati, N., & Ardiansyah, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(4), 145-155.
- Setiawati, N., & Ardiansyah, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(4), 145-155.
- Soetjiningsih, Christiana Hari, 2012, Seri Psikologi Perkembangan, Perkembangan Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
-

- Sriningsih. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Sulistyo, A. (2021). Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 35-42.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Yoni, Acep. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.