

## PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN BAGI ANAK USIA DINI MELALUI GAME EDUKASI DIGITAL

Choirul Maromi<sup>1)</sup>, Ruqqoyyah Fitri<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya

email : [Choirul.23011@mhs.unesa.ac.id](mailto:Choirul.23011@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [ruqqoyyahfitri@unesa.ac.id](mailto:ruqqoyyahfitri@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan salah satu metode yang efektif adalah mengimplementasikan pendidikan pada tingkat dasar, seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD penting karena anak usia dini (0-6 tahun) berada dalam masa perkembangan pesat, memerlukan stimulasi dan instruksi tepat. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi efektivitas game edukasi digital “Sea Animal Games” dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman matematika pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah campuran (mix method) dengan desain explanatory sequential. Partisipan penelitian adalah 40 anak usia dini dari TK Islam Al-Ikhsan. Instrumen penelitian meliputi kuesioner, tes pemahaman, wawancara, observasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan motivasi belajar matematika, dengan skor kuesioner meningkat dari 3.2 menjadi 4.5, dan pemahaman matematika dasar dari 65 menjadi 85. Wawancara dan observasi juga menunjukkan peningkatan antusiasme, keterlibatan, dan kerjasama anak-anak. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi game edukasi digital dalam pembelajaran matematika efektif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif yang menggabungkan aspek kognitif, emosional, dan sosial, memberikan solusi praktis bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan efektif.

**Kata Kunci :** Matematika, Anak Usia Dini, Game Edukasi Digital

## **LATAR BELAKANG**

Pembelajaran merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan standar pendidikan adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran pada tingkat pendidikan yang paling dasar, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan fondasi awal bagi pendidikan selanjutnya. Karena anak-anak kita adalah generasi penerus pembangunan bangsa dan aset masa depan, setiap masa pemerintahan harus memprioritaskan Pendidikan Anak Usia Dini. Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia sekitar nol (0) hingga enam (6) tahun, yang berada pada masa keemasan atau golden age. Pada usia ini, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu, sangat penting memberikan rangsangan dan instruksi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara menyeluruh. Dengan mengikuti pendidikan di taman kanak-kanak, anak-anak tidak hanya dipersiapkan untuk memasuki pendidikan dasar, tetapi juga diharapkan mendapatkan rangsangan untuk perkembangan fisik motorik, bahasa, nilai-nilai agama dan moral, serta rangsangan sosial emosional, artistik, dan kognitif sesuai dengan usia mereka, karena pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai (Eka Saputri et al., 2021).

Anak-anak kita memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan cenderung memiliki kecerdasan yang dominan. Kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan logika matematika (logical-mathematical intelligence), kecerdasan bahasa (linguistic intelligence), kecerdasan musikal (musical intelligence), kecerdasan visual spasial (spatial intelligence), kecerdasan kinestetik (kinesthetic intelligence), kecerdasan interpersonal (interpersonal intelligence), kecerdasan intrapersonal (intrapersonal intelligence), dan kecerdasan naturalis (naturalistic intelligence) (Najafi et al., 2017). Salah satu kecerdasan yang harus diberikan stimulasi lebih pada anak TK adalah kecerdasan matematika. Kecerdasan matematika sangat penting untuk ditingkatkan karena dapat mempengaruhi kecerdasan lainnya (Booth & O'Brien, 2008). Kecerdasan logika matematika mencakup kemampuan untuk mengenali pola, berpikir secara deduktif, dan berpikir logis pada berbagai tingkat abstraksi (Armstrong, 2009). Kecerdasan matematika adalah kemampuan untuk menangani persamaan atau argumen serta mengenali pola dan urutan. Kecerdasan matematika tidak hanya berkaitan dengan angka, tetapi pola dan urutan juga merupakan bagian dari kecerdasan matematika (Plastoi, 2017).

Pembelajaran matematika pada anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Pembelajaran Matematika yang

menyenangkan menjadi aspek penting dalam pendidikan anak usia dini. Dalam era digital saat ini, game edukasi digital menjadi salah satu metode yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Pembelajaran matematika pada anak usia dini sering kali menjadi tantangan karena anak-anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain daripada aktivitas akademis. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan bermain dengan teknologi dapat menjadi solusi yang efektif. Penggunaan game edukasi digital “Sea Animal Games” memungkinkan penyampaian materi matematika secara menyenangkan dan menarik, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan senang bermain. Banyak penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti tentang pembelajaran matematika pada anak usia dini, namun dari penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa anak-anak seringkali merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mempelajari matematika secara konvensional. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pentingnya kajian ini terletak pada upaya untuk menjawab permasalahan utama dalam pendidikan matematika pada anak usia dini, yaitu rendahnya minat dan motivasi belajar anak. Berbagai penelitian relevan telah mengungkapkan bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dan teknologi dapat meningkatkan minat belajar anak. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum fokus pada pemanfaatan game edukasi digital sebagai alat pembelajaran matematika secara spesifik pada anak usia dini. Penelitian ini memiliki distingsi dalam pendekatannya yang mengintegrasikan game edukasi digital dengan pembelajaran matematika, sesuatu yang belum banyak dibahas secara mendalam dalam konteks anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dan penerapan game edukasi digital yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep dasar matematika kepada anak-anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan observasi dan analisis untuk mengevaluasi efektivitas game tersebut dalam meningkatkan minat dan pemahaman matematika pada anak.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana game edukasi digital dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam mengajarkan matematika kepada anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam pendidikan matematika anak usia dini. Penelitian ini adalah bahwa penggunaan game edukasi digital dalam pembelajaran matematika dapat secara signifikan meningkatkan minat, motivasi, dan

pemahaman matematika pada anak usia dini. Penelitian ini menarik untuk dilakukan karena menawarkan kebaruan dalam pendekatan pembelajaran matematika yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif tetapi juga memperhatikan aspek emosional dan sosial anak, yang sangat penting dalam tahap perkembangan usia dini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan solusi praktis bagi para pendidik dalam upaya menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan efektif.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas game edukasi digital "Sea Animal Games" dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman matematika pada anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode campuran (mix method) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan game edukasi digital dalam pembelajaran matematika di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya di TK Islam Al-Ikhsan. Penelitian ini menggunakan desain explanatory sequential, di mana penelitian dimulai dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk menjelaskan lebih lanjut hasil kuantitatif. Partisipan dalam penelitian ini adalah 40 anak usia dini (4-6 tahun) dari TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Al-Ikhsan yang beralamatkan di Perum IKPN Bumi Koperasi Jl. Sumatera X-11 Desa Lebo kecamatan Sidoarjo, yang dipilih secara acak. Selain itu, guru-guru di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Al-Ikhsan juga dilibatkan untuk mendapatkan perspektif dari sisi pengajar. Data kuesioner dan tes pemahaman matematika dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial (uji t berpasangan) untuk melihat perubahan signifikan sebelum dan sesudah intervensi terhadap anak-anak di TK (Taman Kanak-Kanak) Islam Al-Ikhsan yang beralamatkan di Perum IKPN Bumi Koperasi Jl. Sumatera X-11 Desa Lebo kecamatan Sidoarjo.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan motivasi belajar matematika pada anak-anak setelah intervensi dengan game edukasi digital "Sea Animal Games". Skor kuesioner minat dan motivasi meningkat dari rata-rata 3.2 (pre-test) menjadi 4.5 (post-test) pada skala 5. Pemahaman Matematika Dasar: Tes pemahaman matematika dasar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata pre-test adalah 65, yang meningkat menjadi 85 pada post-test. Wawancara Guru: Guru-guru melaporkan bahwa anak-anak lebih antusias dan aktif selama sesi pembelajaran matematika menggunakan game edukasi digital. Mereka juga mencatat peningkatan dalam kemampuan anak-anak untuk memecahkan masalah matematika

dasar. Observasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat dan menunjukkan tingkat perhatian yang lebih tinggi selama bermain game edukasi "Sea Animal Games". Interaksi sosial antara anak-anak juga meningkat, dengan banyak anak yang saling membantu saat menghadapi tantangan dalam game. Analisis catatan lapangan mengidentifikasi tema utama seperti peningkatan kepercayaan diri anak dalam belajar matematika, meningkatnya kerjasama antar anak, dan penurunan kecemasan terkait pelajaran matematika.

Minat dan motivasi belajar matematika menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam minat dan motivasi belajar matematika pada anak-anak setelah intervensi dengan game edukasi digital "Sea Animal Games". Skor kuesioner minat dan motivasi yang diukur menggunakan skala 5, meningkat dari rata-rata 3.2 pada pre-test menjadi 4.5 pada post-test. Peningkatan ini mencerminkan bahwa game edukasi "Sea Animal Games" berhasil meningkatkan minat dan motivasi anak-anak dalam belajar matematika, yang kemungkinan besar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tes pemahaman matematika dasar juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata pre-test yang awalnya berada pada angka 65, meningkat menjadi 85 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi dengan game edukasi "Sea Animal Games" tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep matematika dasar.

Wawancara dengan guru-guru mengungkapkan bahwa anak-anak lebih antusias dan aktif selama sesi pembelajaran matematika yang menggunakan game edukasi digital. Guru mencatat bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika dasar. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Observasi selama sesi pembelajaran menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat dan menunjukkan tingkat perhatian yang lebih tinggi saat bermain "Sea Animal Games". Selain itu, interaksi sosial antara anak-anak juga meningkat, dengan banyak anak yang saling membantu saat menghadapi tantangan dalam game. Ini menunjukkan bahwa game edukasi ini juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan kolaboratif di antara anak-anak. Analisis catatan lapangan mengidentifikasi beberapa tema utama, yaitu anak-anak menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam belajar matematika. Mereka lebih percaya diri dalam menghadapi soal-soal matematika dan lebih berani mencoba menyelesaikannya. Kerjasama Antar Anak: Ada peningkatan kerjasama di antara anak-anak. Mereka lebih sering bekerja sama dan saling membantu saat menghadapi kesulitan dalam game.

Penurunan Kecemasan: Terjadi penurunan kecemasan terkait pelajaran matematika. Anak-anak tampak lebih rileks dan menikmati proses belajar, tanpa rasa takut yang sering kali muncul saat menghadapi pelajaran matematika.

Pendekatan konvensional dalam pembelajaran matematika sering kali tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Game edukasi digital menawarkan solusi dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. "Sea Animal Games" adalah contoh bagaimana game edukasi dapat membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Selama sesi bermain, anak-anak menunjukkan peningkatan minat terhadap game edukasi digital. Mereka mampu mengikuti instruksi dengan baik dan memahami konsep-konsep dasar matematika yang disampaikan melalui permainan. Beberapa anak yang mengalami kesulitan mendapat bantuan langsung dari guru, sehingga mereka dapat melanjutkan permainan tanpa hambatan berarti. Pada sesi diskusi dan tanya jawab, anak-anak dengan antusias menceritakan pengalaman mereka dan apa yang mereka pelajari dari game tersebut. Penghargaan berupa stiker bintang juga sangat memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi digital "Sea Animal Games" dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman matematika pada anak usia dini. Integrasi teknologi dan permainan dalam pembelajaran memberikan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung suka bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Secara umum, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Anak-anak

menunjukkan perkembangan dalam pemahaman konsep dasar matematika. Guru mencatat beberapa poin penting untuk pengembangan lanjutan: Menyediakan variasi game edukasi digital untuk menjaga minat anak-anak. Mengintegrasikan topik matematika yang lebih luas dalam kegiatan bermain. Dalam game edukasi digital ini pada tampilan awal dibuat dengan pilihan warna yang cerah serta gambar yang bagus supaya dapat menarik keinginan anak untuk mencoba memainkan game edukasi digital ini, game edukasi digital ini dilengkapi dengan suara serta gambar yang bisa bergerak gerak, game edukasi digital ini dibuaaat dengan aplikasi power point yang selanjutnya akan di distribusikan peneliti berupa file yang bisa diunduh pada computer, laptop serta Whatsapp pendidik maupun wali murid. Anak diajak untuk menghitung berapa banyak jumlah ikan yang ada di dalam gambar, setelah anak-anak menghitung jumlah ikan anak di minta untuk menyebutkan angka yang sesuai dengan gambar ikan tersebut, dengan cara men-klik gambar angka jika pilihan anak-anak benar maka anak-anak dapat melanjutkan ke slide berikutnya, namun jika anak-anak belum benar dalam memilih angka maka bisa mengulang dengan meng-klik tanda back.

## **SIMPULAN**

Penggunaan game edukasi digital “ Sea Animal Games” dalam pembelajaran matematika pada anak usia dini dapat secara signifikan meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman matematika. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan permainan adalah metode yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, game edukasi digital seperti "Sea Animal Games" dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan efektif .

Penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi digital dalam pembelajaran matematika dapat secara signifikan meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman matematika pada anak usia dini. Dengan demikian, studi ini memberikan wawasan baru dan solusi praktis bagi para pendidik dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan efektif. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga menyoroti pentingnya pendekatan yang mengintegrasikan aspek kognitif, emosional, dan sosial dalam pendidikan anak usia dini. Hasil dari studi ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dan peneliti untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik anak usia dini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom*. ASCD.
- Booth, J. L., & O'Brien, C. (2008). *The Relationship Between Inhibitory Function and Mathematics Learning Difficulties: Insights From Developmental Cognitive Neuroscience*.
- Cahyo, A. N. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri*. Jogjakarta:Flashbooks.
- Dea, L. F., & Setiawan, A. (2019). Penerapan metode bermain jari tangan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak kelas a di raudhatul athfal ma'arif 01 metro. *THUFULL: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 22–34.
- Dewi, Y. A. S. (2014). Analisis Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Pisang Candi 1 Malang. *Modeling*, 1(2), 94–109.
- Damanik, R. (2019). Metode Pengacakan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris. *Information System Development*, 4(1), 1–6. <https://ejournal-medan.uph.edu/index.php/isd/article/view/223>
- Duh, E. S., Koceska, N., & Koceski, S. (2017). Game-based learning: educational game Azbuka to help young children learn writing Cyrillic letters. *Multimedia Tools and*

Applications, 76(12), 14091–14105. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3829-9>

Eka Saputri, et al. (2021). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia.

Efwan, D. F. A., Bunyamin, & Wahyudin. (2014). Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak. *Jurnal Algoritma*, 11(1), 1–7. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/144>

Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>

Gardner, H. (2011). *Frames of Mind The Theory of Multiple Intelligences*.

Handayani, P., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>

Hidayat, A., & Nur, M. (2022). Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5863–5872. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3277>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Krisnawan, G. N. A. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris untuk Anak Berbasis Android. *Konferensi Nasional Sistem Dan Informatika (KNS&I)*, 86, 955–960. <http://ejournal.stikom-bali.ac.id/index.php/knsi/article/view/520>

Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun.

Satya Widya, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>

Maulida, S., & Kaidaro, U. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-10 Melalui Video Animasi Pada Kelompok A Di RA AR Rohmah Pekukuhan Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 241-249.

Misrawati, M., & Suryana, D. (2021). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal*

- Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 298–306.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1249>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Muncarno, & Yulina. (2017). Hubungan Kecerdasan Verbal dan Kecerdasan Logika Matematika dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika siswa SD. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(3), 421–431.  
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/1176/0>
- Najafi, M., et al. (2017). Kecerdasan Majemuk dan Pentingnya Stimulasi pada Anak Usia Dini. *Profiles of Children with Attention Deficit and Hyperactivity Disorder in Comparison with Nonattention Deficit and Hyperactivity Disorder. Advanced Biomedical Research*, 6(1), 1–7. [https://doi.org/10.4103/abr.abr\\_222\\_15](https://doi.org/10.4103/abr.abr_222_15)
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nurtiani, A. T., & Sheilisa. (2017). Efektivitas Metode Fun Learning terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B di TK Methodist Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(2), 75–81.  
<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati/article/view/556>
- Plastoi, C. (2017). Enhancing Early Childhood Mathematics Education Through Digital
- Setiawan, A. (2018). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media pembelajaran matematika di ra ma'arif 1 kota metro. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 4, 181–188.
- Setiawan, A., & Sulistiani, I. (2019). PENDIDIKAN NILAI, BUDAYA DAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DASAR PADA SD/MI. *ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 33–40.
- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165–179. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Priyanto, S., Pribadi, P., & Hamdi, A. (2014). Game Edukasi “Matching Three” Untuk Anak Usia Dini. *Telematika*, 7(2), 32.  
<https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/248>
- Putri, C. R., Hasmunir, & Harun, M. Y. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Murder untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi dengan Menggunakan Metode Game Edukasi Permainan Miskin pada Siswa Kelas X IPS 2 di MAN Banda Aceh 1. *Jurnal*

- Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah, 1(1), 26–37.  
<https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/419>
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2020). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277–283.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Sapriani, R. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Melati Terpadu dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 741–754.  
<https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2631>
- Setiawan, W., & Aprianti, E. (2018). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Biblioterapi Anak Usia Dini Kelompok A di Kober Warna Plus. *Jurnal Ceria*, 1(4), 7–15  
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/2202>
- Sugiyanto, & Hening, D. Y. (2011). Game Edukasi " Ragam Budaya " Sebagai Media Pembelajaran Budaya tentang Pakaian dan Rumah Adat di Indonesia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan*, 1(1).  
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/view/184>
- Sujiono, Y. N. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang. Padang:UNP Press.
- Suryana, D. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di Taman Kanak-kanak. *JPUd - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 67–82.  
<https://doi.org/10.21009/jpud.111.05> Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di TK DOI: 10.31004/obsesi.v7i3.3934 3096 | *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2023
- Suyanti, S., & Abd Jabar, C. S. (2022). Studi Deskriptif Isi Pesan Moral Pada Lirik Lagu Dolanan Khas Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5605–5614. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3256>
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini*. Kharisma Putra Utama.
- Wajannati, M. (2016). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematik Usia 5-6 Tahun melalui Media Maze Angka. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 105–114.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Waspo, M. (2012). Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru PAUD. *Jurnal*

Ilmiah VISI P2TK PAUD NI, 7(1), 77–81.  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/2679>

Wiryanto, W., Fauziddin, M., Suprayitno, S., & Budiyono, B. (2023). Systematic Literature Review : Implementasi STEAM di Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1545–1555.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4268>

Yanti, D. (2016). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika melalui Kegiatan Fun Cooking (Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 7–18. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/article/view/4603>