



## Efektivitas Penerapan Media *Edugame Star* untuk Anak Usia Dini

Imroatus Sholihah<sup>1</sup>, Intan Pratihastari Wijaya<sup>2</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

imroatussholihah433@gmail.com<sup>1</sup>, intanwijaya@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

The introduction of numeracy is very important from an early age, because numeracy will always be related in everyday life. For this reason, appropriate stimulation is needed to develop children's potential in numeracy skills. Initial observations at TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri showed that children's numeracy skills and stimulation during learning were lacking, and the learning media used by teachers was limited, even though technology continues to develop, so researchers used the application of *Edugame Star* media to improve early childhood numeracy skills. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the application of *Edugame Star* media in improving children's numeracy skills. This research uses a quantitative descriptive method with a Quasi Experimental Design approach. This study consists of an experimental group and a control group with a pre-test post-test design. The results of the study are expected that *Edugame Star* media is effective in improving children's numeracy skills at TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri.

**Keywords:** Numeracy Skills, Early Childhood, *Edugame Star* Media

### ABSTRAK

Pengenalan numerasi sangat penting diberikan sejak usia dini, karena numerasi akan selalu berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan potensi anak dalam kemampuan numerasi. Observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri menunjukkan bahwa kemampuan numerasi anak dan stimulasi selama pembelajaran masih kurang, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru terbatas, meskipun teknologi terus berkembang, sehingga peneliti menggunakan penerapan media *Edugame Star* untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan media *Edugame Star* dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan desain *pre-test post-test*. Hasil penelitian diharapkan media *Edugame Star* efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri.

**Kata Kunci:** Kemampuan Numerasi, Anak Usia Dini, Media *Edugame Star*

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah masa emas (*Golden Age*), karena menurut para ahli psikologi (dalam Rustini, 2018) bahwa masa ini ternyata sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensi. Hal ini memperlihatkan bahwa sekitar 50% kecerdasan pada orang yang sudah dewasa muncul ketika anak berusia masih berusia 4 tahun. Meningkat 30% yang terjadi di usia yang ke 8 tahun, dan sisanya 20% muncul ketika anak sudah masuk pada tahap remaja pertengahan atau akhir, hal ini menegaskan bahwa lingkungan pada awal kehidupan merupakan faktor pertama yang memengaruhi pembentukan karakter anak. Oleh sebab itu,



pada usia dini adalah waktu yang tepat untuk menstimulus perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak-anak diperkenalkan dengan berbagai aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usianya, seperti kemampuan bahasa, sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, keterampilan fisik motorik, dan kecerdasan kognitif. Di antara semua aspek tersebut, kemampuan kognitif memiliki fungsi yang vital dalam perkembangan dan pertumbuhan anak di usia dini. Menurut Jean Piaget (dalam Istiqomah et al., 2021), mengatakan bahwa kognitif yaitu upaya anak dalam beradaptasi dan mengartikan objek dan kejadian yang ada di sekitar. Kemampuan kognitif sering kali dipahami sebagai kemampuan berpikir anak, yang melibatkan kemampuan untuk membuat hubungan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan situasi atau peristiwa tertentu. Salah satu komponen penting dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan numerasi, yang merupakan bagian integral dari matematika.

Pengajaran numerasi sangat penting dilakukan sejak usia dini karena kemampuan ini akan selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (dalam Setyani et al., 2023), pengenalan numerasi sejak dini akan membantu anak mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah di masa mendatang. Oleh sebab itu, perlu untuk memberikan stimulasi kepada anak pada usia dini dengan tepat.

Stimulasi numerasi kepada anak usia dini dilakukan dengan metode pembelajaran yang sesuai tahapan perkembangan anak. Berdasarkan teori Vygotsky (dalam Anidar), menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermanfaat jika dilakukan berdasarkan kebutuhan anak. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan tujuan merangsang perhatian, emosi, pemikiran, keterampilan, atau kemampuan anak, sehingga meningkatkan proses belajar peserta didik (Natasyah et al., 2023). Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi awal terkait kemampuan numerasi anak usia dini dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, didapatkan bahwa ada 30 anak pada kelas kelompok usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri, 20 anak diantaranya kurang mampu dalam pemahaman numerasi, 6 anak cukup mampu, dan 4 anak sudah mampu dalam pemahaman numerasi. Kegiatan yang teramati yaitu anak belum mampu membagi mainan secara merata, serta belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan ukuran. Hasil observasi ini memperlihatkan bahwa pemahaman anak tentang numerasi di TK ABA VII Kota Kediri masih tergolong rendah. Selain observasi awal, peneliti juga mewawancarai guru kelas kelompok usia 5-6 tahun.



Hasil wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan numerasi anak masih sering menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan buku. Penggunaan media pembelajaran ini dirasa kurang menarik minat anak, kurang kreatif, dan kurang efektif dalam membantu pemahaman kemampuan numerasi anak. Akibatnya, anak-anak tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal. Selain itu, juga ditemukan bahwa kemampuan numerasi anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri pada tahun 2022 masih rendah. Kemudian pada tahun 2023 kemampuan numerasi anak masih sama seperti tahun 2022, atau bisa dikatakan belum meningkat. Oleh sebab itu pada tahun 2024, peneliti melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak. Metode pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini belum pernah diterapkan sebelumnya oleh guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri.

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang menarik perhatian dan kreatif anak dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif memudahkan peserta didik belajar karena didukung oleh suara, animasi, dan teks (Cris & Dwiqi, 2020). Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif dalam pembelajaran (Qistina et al., 2019). Dengan begitu, peneliti menggunakan multimedia interaktif berupa *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, yang dinamakan "*Edugame Star*". Media *Edugame Star* adalah permainan edukasi berupa multimedia interaktif yang efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini sebagai pedoman kehidupan.

Berlandaskan pemaparan di atas, penelitian ini akan berfokus pada efektifitas penerapan permainan edukasi berbasis powerpoint untuk menstimulasi kemampuan numerasi anak usia dini. Kegiatan permainan ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri pada kelompok usia 5-6 tahun. Dengan penelitian ini, semoga dapat memberikan alternatif untuk permasalahan yang ditemui pada anak usia dini, khususnya kemampuan numerasi anak. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penerapan Media *Edugame Star* untuk Anak Usia Dini".

## PEMBAHASAN

### Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok manusia yang sedang dalam fase perkembangan dan pertumbuhan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini didefinisikan sebagai anak sejak usia baru lahir hingga usia 6 tahun. Sedangkan Pendidikan Anak Usia Dini menurut UU tersebut, mencakup pendidikan yang dikhususkan kepada anak berusia 0-6 tahun, atau hingga usia 8 tahun (Suyadi, 2010). NAEYC (National Association for the Education of Young



Children) juga mendefinisikan anak usia dini sebagai kelompok individu yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. (Priyanto, 2014).

Anak usia dini menurut Shofia & Dadan (2021) ialah anak dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun yang lagi dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat. Usia dini disebut dengan *golden age*, karena di masa ini bagaimana kehidupan anak selanjutnya sangat ditentukan. Sebagaimana yang dikemukakan para ahli psikologi sebelumnya bahwa usia ini ternyata benar-benar menentukan keterampilan anak dalam mengembangkan potensi. Menurut Setyani et al. (2023), pengalaman yang dialami anak akan membentuk dasar untuk kehidupan anak di masa mendatang.

Masa anak usia dini adalah masa yang sangat fundamental dalam proses perkembangan dan pertumbuhan kehidupan seseorang (Rosmauli & Watini, 2022). Pada masa ini, secara psikologis karakteristik dari anak usia dini memiliki perbedaan dengan karakteristik anak di usia delapan tahun ke atas (Dandan, 2013). Menurut Sigmund Freud anak usia dini memiliki karakteristik yaitu unik, energik dan aktif, spontan, egosentris, senang, kaya akan fantasi, eksploratif dan berjiwa pertualang, memiliki rasa antusias yang tinggi dan rasa ingin tahu yang kuat, mudah ceroboh, daya perhatian relative pendek, masih mudah frustrasi, semangat belajar tinggi dan makin menunjukkan jiwa pertemanan (Sudarma, 2014). Anak-anak di usia dini ini sering kali meniru apa yang dilihat sekitar anak, sehingga penting untuk memaksimalkan pengembangan potensi anak untuk mencapai perkembangan yang optimal.

Pendidikan sejak usia dini ialah aspek yang vital, sebab menjadi modal jangka panjang yang diyakini dapat memperbaiki masa depan suatu bangsa (Setyani et al., 2023). Pendidikan anak usia dini memegang peranan krusial untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas bagi anak. Pendidikan ini sangat bermanfaat untuk kehidupan anak di masa depan, karena dapat dijadikan tolok ukur untuk melihat potensi keberhasilan anak di masa mendatang. Oleh karenanya, pendidikan anak usia dini ialah wadah yang ideal untuk menstimulasi perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini adalah sarana dalam menstimulasi dan merangsang anak-anak dari lahir hingga berusia enam tahun (Shofia & Dadan, 2021). Secara luas, Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), anak-anak diperkenalkan dan distimulasi dengan berbagai aspek perkembangan sesuai dengan tahapan usia anak, sehingga peserta didik tidak hanya siap melaju ke tahap pendidikan yang lebih tinggi, namun juga bisa mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek-aspek ini mencakup keterampilan fisik motorik, kemampuan sosial-emosional, nilai-nilai agama dan moral, seni, bahasa, dan kecerdasan kognitif yang disesuaikan dengan tahapan usia masing-masing peserta didik (Dina & Purnamasari, 2023).



Anak usia dini menunjukkan karakteristik khas, baik dalam aspek fisik maupun mental yang mempengaruhi cara anak belajar (Setyani et al., 2023). Oleh sebab itu, strategi dan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik anak tersebut. Penggunaan metode yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan membantu perkembangan anak serta membentuk sikap dan perilaku yang positif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan anak yang sedang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, mengalami masa keemasan karena perkembangan dan pertumbuhan yang terjadi pada anak sangat pesat. Oleh karena itu, pada masa ini diperlukan pemberian stimulasi yang tepat. Stimulasi yang tepat dapat diberikan melalui Pendidikan Anak Usia Dini, yang memiliki tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan strategi dan metode yang tepat. Dengan pendidikan yang memadai, diharapkan anak usia dini dapat menjadi generasi emas bangsa Indonesia.

### **Media *Edugame Star***

Media *Edugame Star* merupakan alat pembelajaran yang dirancang guna meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai perantara, yang bisa berupa materi, manusia, atau kejadian, yang bertujuan menciptakan suasana yang mendukung peserta didik dalam mendapatkan keterampilan, pengetahuan, atau sikap (Shofia & Dadan, 2021). Menurut Harmalik (dalam Shofia & Dadan, 2021) Media pembelajaran ialah perantara, alat, dan cara yang dipakai guna meningkatkan efektivitas interaksi serta komunikasi antara peserta didik dan guru saat proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena tidak hanya berfungsi sebagai stimulus untuk perkembangan kemampuan numerasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran bertujuan untuk membantu anak memahami, menyerap, dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. (Wardana & Malang, 2020). Media pembelajaran sebagai perantara guru juga bermanfaat untuk meningkatkan efisiensi, memudahkan kegiatan pembelajaran, membantu konsentrasi anak selama pembelajaran, serta memperhatikan keterkaitan diantara substansi pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Penentuan media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar serta menarik perhatian anak dapat mencegah kebosanan serta meningkatkan konsentrasi anak dalam kegiatan pembelajaran untuk jangka waktu yang lebih lama dibandingkan jika tidak menggunakan media pembelajaran (Dewi et al., 2017).

Salah satu jenis media pembelajaran yang memikat perhatian anak adalah multimedia interaktif. Pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada anak karena menggabungkan elemen visual, audio, dan kinestetik, sehingga



membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Permanik, 2022). Dalam pengembangan media *EduGame Star*, digunakan aplikasi atau perangkat lunak, yaitu *PowerPoint*. *PowerPoint* membantu membuat gagasan lebih menarik dalam pembelajaran karena memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan *outline* presentasi, *slide*, presentasi elektronik, dan memperlihatkan *slide* dinamis, termasuk *clip art* yang menarik. Penggunaan media *PowerPoint* menjadikan bahan pembelajaran yang disampaikan lebih menarik, serta membuat proses pembelajaran efisien dan efektif (Widyaningrum et al., 2022). Penggunaan *PowerPoint* dalam media *EduGame Star* diharapkan bisa meningkatkan kemampuan belajar anak, terutama dalam hal numerasi. Media ini mencakup materi pembelajaran numerasi seperti mengurutkan pola sederhana, membandingkan dua kelompok bilangan, melakukan penjumlahan dan pengurangan, serta mengklasifikasikan benda.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media *EduGame Star*, berupa *PowerPoint* interaktif yang menampilkan audiovisual dan animasi, diyakini mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Media ini digunakan untuk menyampaikan isi atau pesan pelajaran, merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan kemampuan numerasi anak, sehingga mampu mendorong terlaksananya proses kegiatan yang distimulasi oleh guru. Media *EduGame Star* ini juga membantu meningkatkan kemampuan numerasi sesuai dengan tahapan usia anak.

### **Media *EduGame Star* untuk Anak Usia Dini**

Penggunaan media *EduGame Star* sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki dampak positif dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya multimedia interaktif, anak-anak dapat belajar sambil bermain dan suasana kegiatan di kelas menjadi lebih menarik. *EduGame Star* mengandung komponen-komponen animasi yang dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak. Menurut Shofia & Dadan (2021) Manfaat animasi dalam kegiatan pembelajaran meliputi perannya dalam meningkatkan kualitas proses pendidikan dengan menyampaikan pesan secara menyeluruh melalui elemen visual dan dinamis. Animasi dapat dengan mudah menarik perhatian anak, mempermudah proses pengenalan materi melalui demonstrasi, dan menyajikan media yang lebih menyenangkan. Namun, penggunaan animasi dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga memerlukan perangkat pendukung tambahan, yang menjadi salah satu kelemahan dari media *EduGame Star*.

Media *EduGame Star* memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaannya, yaitu: 1) Memerlukan ketersediaan alat bantu seperti komputer, mouse, dan perangkat tambahan seperti sound, laptop, atau handphone. 2) Ukuran file *PowerPoint* yang besar karena mengandung elemen gambar dan suara, sehingga memerlukan ruang penyimpanan yang



cukup. 3) Penggunaan media yang terlalu lama bisa mengakibatkan kelelahan pada mata. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa *Edugame Star* memberikan manfaat positif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini, diperlukan fasilitas dan perangkat yang memadai serta penggunaan yang terkontrol. Meskipun ada kelemahan, media *Edugame Star* juga memiliki kelebihan tersendiri.

Kelebihan dari media *Edugame Star* meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) Media ini memiliki daya tahan yang lama karena berbasis pada multimedia interaktif yang menggunakan *PowerPoint*. 2) Media ini menawarkan fleksibilitas waktu dan tempat, sehingga mampu dipakai di mana saja dan kapan saja. 3) Desain dan fitur yang menarik serta elemen audio visual yang mendukung dapat menjadikan anak lebih aktif selama proses pembelajaran dan meningkatkan perhatian peserta didik. 4) Sistem pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih inovatif dan interaktif. 5) Media ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. 6) *Edugame Star* membantu guru dalam menstimulasi kemampuan numerasi peserta didik. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki, peneliti yakin bahwa penerapan media *Edugame Star* dalam pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Penggunaan media berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran telah banyak diterapkan oleh berbagai lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Media ini terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maghfirah et al. (2022) yang berjudul "Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD", penelitian tersebut dilakukan di 15 lembaga PAUD yang berada di Pulau Kalimantan, memakai pendekatan studi kasus dengan subjek penelitian terdiri dari 25 guru PAUD dari lembaga-lembaga tersebut. Hasil penelitian Maghfirah et al. (2022) memperlihatkan bahwa media digital terdiri dari beberapa komponen seperti gambar, teks, video, audio, dan animasi, ternyata efektif untuk mengembangkan kemampuan numerasi anak, terutama perihal operasi bilangan serta pengetahuan angka. Implikasi dari penelitian Maghfirah et al. (2022) ialah media digital terbukti efektif untuk merangsang kemampuan numerasi anak usia dini. Oleh karena itu, pemilihan media *Edugame Star* sebagai multimedia interaktif dirasa efektif oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.

Hasil riset lain yang dilakukan oleh Dinda Suci et al. (2023) berjudul "Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif di TK Labschool UPI Serang". Subjek penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian yang dilakukan Dinda Suci et al. (2023) menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif mampu merangsang kemampuan kognitif dalam berpikir logis, khususnya dalam mengelompokkan pakaian berdasar atas kelompok fungsi, warna, serta jenis. Implementasi media yang digunakan dalam penelitian ini



sudah melewati langkah validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan analisis respon anak dalam bentuk deskripsi. Oleh karena itu, media *Edugame Star* yang sama-sama menggunakan *PowerPoint* interaktif juga dirasa efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.

Penggunaan media *PowerPoint* interaktif juga pernah dilakukan oleh Cahyati et al. (2024) dengan judul "Application Of Choosing Games On Numeration Abilities In Children Aged 5-6 Years". Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di TK Negeri Pembina Kota dan TK Sekolah Laboratorium yang menggunakan metode *quasi eksperimental design* dengan kelompok control dan kelompok eksperimen. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa nilai tes kemampuan berhitung anak pada kelompok kontrol memperoleh rata-rata 17,44. Sedangkan hasil tes kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 30,11. Maka dari hasil posttest yang sudah dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan permainan *Choosing Game* berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan berhitung anak. Oleh karena itu, penerapan media *Edugame Star* pada anak usia dini yang sama-sama berbasis *PowerPoint* dengan metode *quasi eksperimental design* dirasa efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti yakin bahwa penerapan media *Edugame Star* efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Stimulasi kemampuan numerasi pada anak sangat penting untuk diajarkan. Dengan menerapkan media *Edugame Star*, kemampuan numerasi anak dalam mengurutkan pola sederhana, membandingkan dua kelompok bilangan, melakukan penjumlahan dan pengurangan, serta mengklasifikasikan benda mampu berkembang dengan optimal sesuai dengan tahapan usia anak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pengenalan numerasi sejak usia dini sangat penting karena kemampuan numerasi akan selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena, dibutuhkan stimulasi yang tepat guna mengembangkan potensi anak dalam hal numerasi. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan hasil yang lebih signifikan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional. Oleh karena itu, diharapkan bahwa media *Edugame Star* yang berbasis multimedia interaktif dalam penelitian ini dapat secara efektif meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.

Saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam peningkatan kemampuan numerasi anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kota Kediri yaitu guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya dalam



merancang media pembelajaran untuk anak-anak. Selain itu, bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk di dalam penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Cahyati, E. N., Wulansari, W., & Wati, E. K. (2024). Application Of Choosing Games On Numeration Abilities In Children Aged 5-6 Years. *Education Insights Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.31571/eijournal.v2i1.16>
- Cris, G., & Dwiqi, S. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. 8, 33–48.
- Dandan, S. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktek Pembelajaran)*. UNP Press.
- Dewi, K., Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Dini, A. U. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Dina, N. R., & Purnamasari, Y. M. (2023). Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1), 30–47. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt>
- Dinda Suci, A., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., Suzanti, L., Kunci, K., Interaktif, P., & Usia Dini, A. (2023). Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berpikir Logis Melalui Powerpoint Interaktif Di TK LABSCHOOL UPI Serang. *Online*, 9(2), 92.
- Istiqomah, N., Yogyakarta, S. K., & Info, A. (2021). *Konsep dasar teori perkembangan kognitif pada anak usia dini menurut jean piaget*. 15(2), 151–158. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Nurliana, A. D., Haryani, W., & Jafar, F. S. (2022). *Media Digital Menstimulasi Keterampilan Numerasi Anak Usia Dini di Lembaga PAUD*. 6(6), 6027–6034. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3370>
- Natasyah, A., Rinakit Adhe, K., Cahya Maulidiyah, E., & Dorlina Simatupang, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book pada Pendidikan Seks untuk Anak Usia 4-5 Tahun di TK DWP Banjaran. *SELING, Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 182–197.
- Permanik, I. (2022). *Penerapan Powerpoint Interaktif dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak (Penelitian Deskriptif terhadap Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bany Radhiyya Banjaran*. 7(1).
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 02/Tahun XVIII/November 2014.
- Qistina, M., Alpusari, M., Noviana, E., Hermita, N., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 160–172.
- Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan

- Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 888–894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>
- Rustini, T. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10321>
- Setyani, N. H., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Pengembangan Keterampilan Numerasi Dan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Menggunakan Bahan Alam. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(3), 55–73.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sudarma. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Genius Publizer.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia*. PT. Pustaka Insan Madani.
- Wardana, M. A., & Malang, U. N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Tema Tanah Airku*. 1(November), 159–168.
- Widyaningrum, D. P., Zulfiati, H. M., & Nisa, M. (2022). *Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Siswa SD*. 3(1), 42–51.