

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Fajar Luqman Tri Ariyanto, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Game* Edukasi Petualangan Angka dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka anak usia 4-5 tahun pada anak kelompok A PAUD Anna Husada Bangkalan. Metode penelitian menggunakan metode pengembangan jenis R&D (*Research and Development*) model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 50 anak usia 4-5 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes kemampuan mengenal angka sebelum dan sesudah penggunaan media *Game* Edukasi Petualangan Angka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Game* Edukasi Petualangan Angka yang dikembangkan layak digunakan dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka berdasarkan penilaian ahli media dengan skor, materi, ahli instrumen respon anak, dan uji coba media kelompok kecil dan besar. Dari hasil uji coba akan didapatkan data berupa presentase yang menunjukkan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Presentase yang diperoleh dari ahli media pembelajaran yaitu sebesar 88%, ahli materi sebesar 81,81%, uji coba kelompok kecil sebesar 88%, dan uji coba kelompok besar sebesar 92%. Uji Efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan mengenal angka anak setelah penggunaan *Game* Edukasi Petualangan Angka. Media ini dirancang dengan tampilan yang menarik, disesuaikan dengan kemampuan mengenal angka anak usia dini sehingga media *game* edukasi petualangan angka ini dapat digunakan untuk membantu menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Anna Husada Bangkalan.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Anak Usia Dini, Kemampuan Mengenal angka, ADDIE

Susmita. 2025. *Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Fajar Luqman Tri Ariyanto, S.Pd., M.Pd

ABSTACK

Abstract: This study aims to develop a Number Adventure Educational Game media in stimulating the ability to recognize numbers in children aged 4-5 years in group A of PAUD Anna Husada Bangkalan. The research method uses the R&D (Research and Development) type of ADDIE development model which consists of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 50 children aged 4-5 years. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests of the ability to recognize numbers before and after using the Number Adventure Educational Game media. The results of this study indicate that the Number Adventure Educational Game media developed is suitable for use in stimulating the ability to recognize numbers based on the assessment of media experts with scores, materials, children's response instrument experts, and small and large group media trials. From the results of the trials, data will be obtained in the form of percentages that show the feasibility of the developed learning media. The percentage obtained from learning media experts is 88%, material experts are 81.81%, small group trials are 88%, and large group trials are 92%. Effectiveness testing showed a significant improvement in children's number recognition skills after using the Number Adventure Educational Game. This media is designed with an attractive display, tailored to the number recognition skills of early childhood, so this number adventure educational game media can be used to help stimulate number recognition skills in children aged 4-5 years at the Anna Husada Early Childhood Education Center in Bangkalan.

Keywords: *Educational Games, Early Childhood, Number Recognition Skills, ADDIE*