



---

# Model Pembelajaran Saintifik Melalui Game Edukatif Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Anak di TK Fastabiqul Khairat Kota Bima

---

## Article Information :

Articles Submitted :

2026-02-06

Articles Received :

2026-02-18

Published Articles :


2026-04-09

 R.P.M. Anom Miftahul Falah <sup>1\*</sup>

 Ahmadin <sup>2</sup>

 Syahru Ramadhan <sup>3</sup>

 <sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Bima

 Email Correspondence \* : [ihlashasan14@gmail.com](mailto:ihlashasan14@gmail.com)

---

## Kata Kunci:

Pembelajaran saintifik; Game Edukatif Interaktif; Kemampuan Berpikir Logis; Anak Usia Dini

**Abstrak :** Kemampuan berpikir logis pada anak usia dini menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Namun, pembelajaran di taman kanak-kanak masih didominasi pendekatan konvensional yang kurang mampu mendorong perkembangan kemampuan berpikir logis anak secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran saintifik melalui game edukatif interaktif dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir logis anak di TK Fastabiqul Khairat Kolo Kota Bima. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang dianalisis secara tematik melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengintegrasian tahapan pembelajaran saintifik — mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyampaikan pemahaman — melalui media permainan edukatif interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak serta mendorong penalaran logis secara kontekstual dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran tersebut tidak sekadar sesuai dari sisi keilmuan pendidikan, melainkan juga mampu menyesuaikan diri dengan cara dan gaya belajar anak usia dini, sehingga berpotensi menjadi pendekatan inovatif yang berkontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran PAUD secara global.

---

## Keywords:

Scientific Learning; Interactive Educational Games; Logical Thinking Skills; Early Childhood

**Abstract:** The ability to think logically in early childhood is an important concern in the world of education, especially in the face of the demands of 21st century learning. However, learning in kindergarten is still dominated by conventional approaches that are less able to encourage the development of children's logical thinking skills to the maximum. This study aims to describe the application of scientific learning models through interactive educational games in optimizing children's logical thinking skills at Fastabiqul Khairat Kolo Kindergarten, Bima City. The research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, in-depth interviews, and documentation, which are analyzed thematically through the stages of reduction, presentation, and conclusion drawn. The results show that integrating the stages of scientific learning —

*observing, questioning, trying, reasoning, and conveying understanding — through interactive educational game media can increase children's active involvement and encourage logical reasoning in a contextual and meaningful way. These findings confirm that the learning model is not only appropriate from the scientific side of education, but also able to adapt to early childhood learning methods and styles, so that it has the potential to be an innovative approach that contributes to the development of early childhood learning practices globally.*

---

**Author Contributions**

**Conceptualization:** all authors

**Methodology:** all authors

**Investigation:** all authors

**Writing original draft preparation:** all authors

**Writing review and editing:** all authors

**Visualization:** all authors

**Acknowledgments**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Fastabiqul Khairat Kolo, Kota Bima atas dukungan dan kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kontribusi selama proses penelitian, khususnya dalam pengumpulan data hingga penyusunan dan penyelesaian penelitian ini.

All authors have read and agreed to the published version of the manuscript.

---

Copyright © 2026, Authors  
This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



## PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir logis merupakan fondasi utama perkembangan kognitif anak usia dini yang menentukan kesiapan belajar sepanjang hayat (Arinah dkk., 2025). Pada fase taman kanak-kanak, anak berada pada periode kritis di mana proses berpikir berkembang dari tahap intuitif menuju penalaran sederhana yang lebih sistematis, mencakup kemampuan mengenali pola, mengklasifikasikan objek, memahami sebab-akibat, dan menyusun solusi sederhana (Ma'arif & Ummah, 2023; Parwoto et al., 2024).

Namun, praktik pembelajaran di taman kanak-kanak masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, bersifat instruksional dan repetitif, sehingga kurang menstimulasi kemampuan berpikir logis anak (Saeful, 2025; Fitri & Maromi, 2024). Pembelajaran yang efektif seharusnya berorientasi pada proses pembentukan cara berpikir anak melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain (Arinah, 2025).

Pendekatan saintifik dipandang relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sejak dini melalui lima tahapan: mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Fitriyani et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan.

Meski telah direkomendasikan dalam kurikulum, implementasi pendekatan saintifik masih terkendala keterbatasan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak (Ihlas, 2025; Wikaningtyas & Nasir, 2024). Tanpa dukungan media yang menarik dan interaktif, penerapan pendekatan saintifik berpotensi tidak optimal dan tidak sesuai kebutuhan perkembangan anak.

Game edukatif interaktif menjadi alternatif media pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini (Pujianti et al., 2024). Game edukatif dirancang untuk mengintegrasikan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran tertentu, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif anak, serta kemampuan kognitif dasar, termasuk kemampuan berpikir logis (Fitriani, 2024).

Penelitian (Faudillah et al., 2025) menunjukkan bahwa game edukatif yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran aktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah anak usia dini, menegaskan bahwa media berbasis permainan berpotensi besar mendukung perkembangan kognitif anak apabila dirancang secara pedagogis.

Penelitian (ANNUAR, 2025) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kognitif dan sosial-emosional anak, di mana permainan yang terstruktur dan bermakna dapat mendorong anak berpikir logis, membuat prediksi, serta mengevaluasi hasil tindakannya.

Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis dan numerasi anak usia dini secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional, memperkuat argumen bahwa teknologi interaktif efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak (Komala, 2025; Ainun, 2025).

Sementara itu, penelitian (Hardiningrum et al., 2025) menunjukkan bahwa penekanan proses saintifik sejak dini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengamati, bertanya,

dan menarik kesimpulan sederhana berdasarkan pengalaman langsung, meskipun belum mengintegrasikan game edukatif sebagai bagian dari model pembelajaran saintifik.

Di tingkat nasional, game edukatif berbasis digital terbukti berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir logis anak TK, meskipun masih diposisikan sebagai media pendukung dan bukan bagian integral dari model pembelajaran tertentu (Wijayanti et al., 2023). Demikian pula, pendekatan saintifik efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, namun belum memanfaatkan game edukatif interaktif sehingga masih bergantung pada aktivitas konvensional (SORAYA, 2024).

Berdasarkan telaah tersebut, terdapat *research gap* yang jelas: pendekatan saintifik dan game edukatif masih dikaji secara terpisah dan belum diintegrasikan dalam satu model pembelajaran yang sistematis, kajian spesifik tentang integrasinya masih sangat terbatas, serta penelitian umumnya dilakukan di wilayah perkotaan sehingga belum mengangkat konteks lokal seperti Kota Bima yang memiliki karakteristik sosial dan pendidikan yang berbeda.

Penelitian ini menawarkan *novelty* berupa pengembangan model pembelajaran saintifik yang terintegrasi dengan game edukatif interaktif, di mana setiap tahapan saintifik — mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan — dilakukan melalui mekanisme permainan yang terstruktur, kontekstual, dan sesuai karakteristik perkembangan anak TK. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis saintifik dan permainan edukatif, sekaligus kontribusi praktis bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kemampuan berpikir logis anak, khususnya di TK Fastabiqul Khairat Kolo Kota Bima dan satuan PAUD dengan karakteristik serupa.

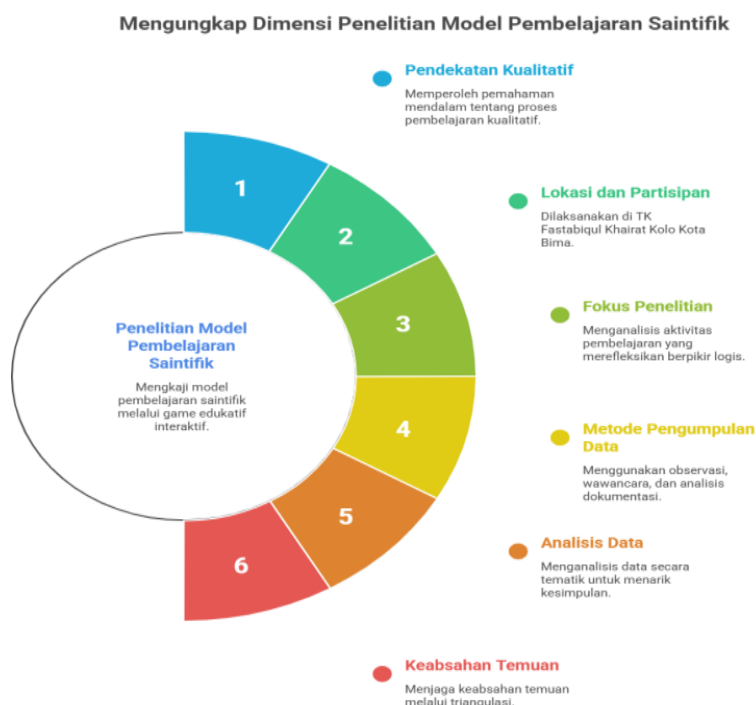
## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan model pembelajaran saintifik melalui game edukatif interaktif dan kontribusinya dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak (Abdussamad & Sik, 2021).

Penelitian dilaksanakan di TK Fastabiqul Khairat Kolo Kota Bima. Partisipan penelitian meliputi anak taman kanak-kanak, guru kelas, dan kepala sekolah yang dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan model pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada aktivitas pembelajaran yang merefleksikan kemampuan berpikir logis anak, meliputi kegiatan mengamati, mengelompokkan, membandingkan, menalar, serta memecahkan masalah sederhana melalui pembelajaran berbasis permainan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara mendalam semi-terstruktur, dan analisis dokumentasi (Melong & Khoiron, 2019). Observasi dilaksanakan untuk mengkaji praktik pembelajaran, tingkat keterlibatan anak, serta integrasi tahapan pembelajaran saintifik ke dalam game edukatif interaktif. Wawancara dilakukan untuk menggali pandangan dan strategi pedagogis pendidik dalam mengimplementasikan model pembelajaran tersebut. Dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung berupa perangkat pembelajaran, media yang digunakan, foto kegiatan, dan hasil karya anak.

Analisis data dilakukan secara tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan temuan penelitian dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber guna memastikan kredibilitas dan keandalan hasil penelitian.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil observasi pembelajaran yang dilakukan secara sistematis selama beberapa kali pertemuan memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran saintifik melalui game edukatif interaktif memberikan dampak signifikan terhadap aktivasi kemampuan berpikir logis anak usia dini di TK Fastabiqul Khairat Kolo Kota Bima. Dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, sekitar 85% menunjukkan keterlibatan yang sangat tinggi ketika aktivitas permainan dimulai. Anak tampak fokus pada layar, mengikuti instruksi, serta merespons stimulus visual berupa warna, bentuk, simbol, dan pola dengan penuh perhatian. Konsentrasi anak juga bertahan lebih lama dibandingkan saat pembelajaran konvensional yang biasanya hanya berlangsung 10–15 menit; melalui game, perhatian anak dapat terjaga hingga 25–30 menit.

Pada tahap mengamati, sebagian besar anak mampu mengidentifikasi perbedaan karakter, ukuran, dan urutan objek yang terdapat di dalam permainan. Sekitar 80% anak dapat menyebutkan kembali informasi visual yang mereka lihat, seperti bentuk mana yang harus dipilih atau warna apa yang menjadi petunjuk untuk melanjutkan level berikutnya. Anak juga mulai memahami hubungan sebab akibat sederhana, misalnya jika tombol tertentu ditekan maka akan muncul perubahan tertentu pada layar. Hal ini menunjukkan adanya proses internalisasi informasi sensorik menuju pemahaman logis awal.

Memasuki tahap menanya, perkembangan yang terlihat semakin jelas. Anak tidak lagi hanya menjadi penerima informasi, tetapi mulai membangun rasa ingin tahu. Kurang lebih 70% anak secara aktif mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada teman sebaya, seperti bagaimana cara memperoleh skor tertinggi, mengapa permainan berhenti, atau apa yang terjadi jika memilih jawaban berbeda. Pertanyaan yang muncul bukan hanya bersifat

teknis, tetapi mulai mengarah pada prediksi hasil. Situasi ini menggambarkan adanya peningkatan kemampuan penalaran hipotesis sederhana yang merupakan fondasi berpikir logis.

Pada tahap mencoba, anak menunjukkan keberanian bereksperimen. Lebih dari 75% anak mencoba berbagai alternatif jawaban tanpa takut melakukan kesalahan. Ketika gagal, mereka segera mengulangi dan mengganti strategi. Anak mulai memanfaatkan informasi dari percobaan sebelumnya sebagai dasar tindakan berikutnya. Perilaku trial and error yang terarah ini menjadi indikator penting berkembangnya pemecahan masalah.

Tahap menalar tampak ketika anak mampu membandingkan strategi yang efektif dan tidak efektif. Beberapa anak terlihat memberi komentar seperti “yang tadi salah, harus yang ini supaya cepat.” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa anak telah melakukan evaluasi terhadap proses berpikirnya. Sekitar 65% anak mampu memilih strategi yang lebih efisien setelah dua sampai tiga kali percobaan. Dibandingkan sebelum penggunaan game, kemampuan ini meningkat cukup tajam karena sebelumnya anak cenderung menunggu arahan guru.

Pada tahap mengomunikasikan, hampir seluruh anak ( $\pm 85\%$ ) berusaha menyampaikan hasil atau cara yang mereka gunakan. Ada yang menjelaskan secara lisan, ada pula yang menunjuk langsung pada layar atau memperagakan kembali langkah-langkahnya. Interaksi antar teman juga meningkat; anak saling memberi saran, membantu, bahkan berdiskusi kecil tentang pilihan terbaik. Kemampuan ini menunjukkan bahwa proses berpikir tidak hanya terjadi secara internal tetapi telah mampu diekspresikan.

Wawancara dengan guru kelas memperkuat hasil tersebut. Guru menyampaikan bahwa perubahan paling terlihat adalah pada ketekunan dan kepercayaan diri anak. Anak yang sebelumnya pasif kini lebih berani mencoba. Guru mencatat bahwa frekuensi anak meminta bantuan menurun, sementara inisiatif untuk menyelesaikan tugas sendiri meningkat. Menurut guru, game memberikan umpan balik langsung sehingga anak cepat memahami letak kesalahannya.

Kepala sekolah menambahkan bahwa model ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada perkembangan sosial-emosional. Anak belajar menunggu giliran, bekerja sama, serta menghargai keberhasilan temannya. Situasi kelas menjadi lebih hidup namun tetap terarah. Tingkat kehadiran anak pada hari penggunaan media game juga tercatat lebih tinggi dibanding hari biasa.

Data dokumentasi memperlihatkan kesesuaian antara perencanaan dan praktik. RPPH menunjukkan integrasi jelas antara langkah saintifik dengan fitur permainan. Foto-foto kegiatan memperlihatkan ekspresi antusias, posisi tubuh yang condong ke depan sebagai tanda perhatian, serta interaksi verbal yang aktif. Produk belajar anak berupa lembar pengelompokan pola, urutan gambar, dan catatan hasil skor menunjukkan peningkatan akurasi dari pertemuan ke pertemuan.

Secara keseluruhan, triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi menegaskan bahwa penggunaan game edukatif interaktif tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi secara nyata memperkuat indikator berpikir logis seperti mengklasifikasi, membandingkan, memprediksi, menyusun strategi, dan menjelaskan alasan. Model ini menempatkan anak sebagai subjek aktif yang belajar melalui pengalaman langsung, sehingga proses kognitif berlangsung lebih mendalam dan bermakna.

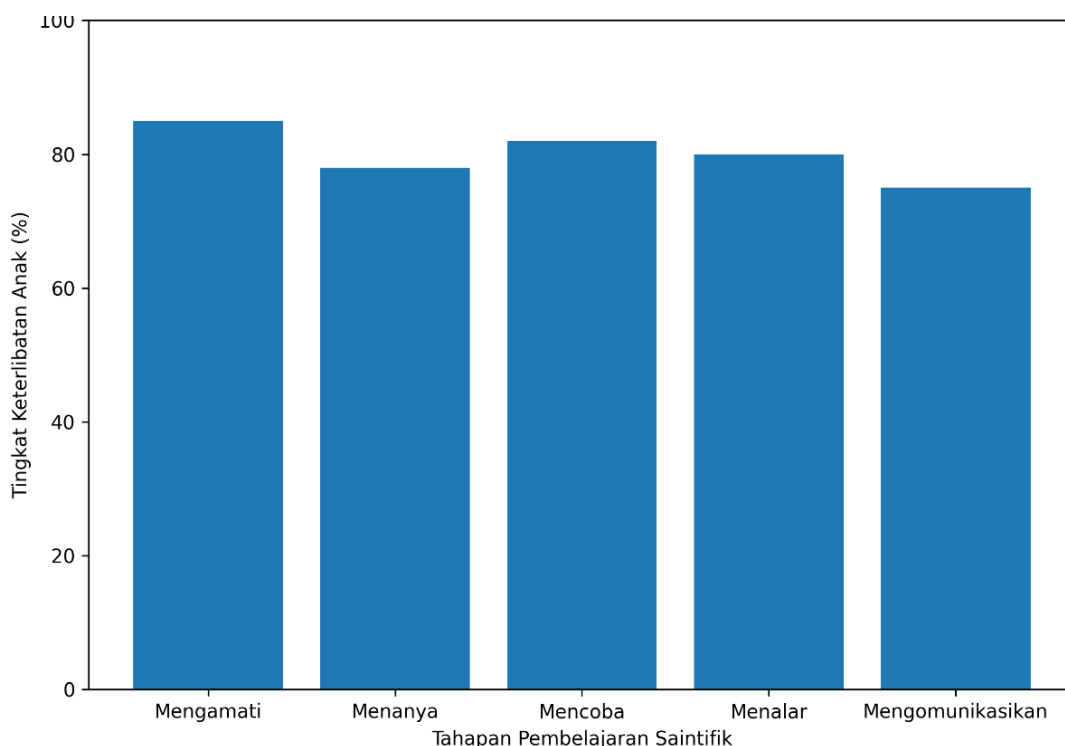
## Pembahasan

### 1. Efektivitas Game Edukatif Interaktif dalam Pengembangan Berpikir Logis

Temuan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran saintifik melalui game edukatif interaktif efektif meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Hal ini sejalan dengan studi Hasan (2022) yang membuktikan bahwa media interaktif BrainSmart Games efektif meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun secara signifikan.

Temuan ini juga konsisten dengan penelitian yang mengembangkan educational games untuk stimulasi logika dan matematika, yang menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi anak usia dini melalui stimulasi kognitif yang berlapis.

Analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif interaktif dalam kerangka pembelajaran saintifik bukan hanya sekadar penggunaan media digital, tetapi berfungsi sebagai sarana pedagogis yang menghasilkan keterlibatan kognitif aktif, memfasilitasi proses berpikir analitis dan sistematis pada anak (Henny Kurniati, , 2025). Permainan yang terstruktur dengan aktivitas berpikir logis dapat membantu anak memahami hubungan sebab-akibat, mencoba berbagai strategi, dan memodifikasi respons berdasarkan feedback dalam permainan, sehingga memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi..



**Gambar 2. Keterlibatan Anak dalam Pembelajaran Sainifik melalui Game Edukatif Interaktif**

### 2. Konsistensi dengan Literatur Terkini

Model pembelajaran saintifik melalui game edukatif ini selaras dengan pendekatan active learning yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses mengonstruksi pengetahuan. Penelitian pendidikan anak usia dini terkini menunjukkan bahwa media interaktif yang dirancang secara pedadis dapat mendukung peningkatan berpikir logis dan

pemecahan masalah, terutama ketika anak diberi kesempatan bereksplorasi secara bebas namun terarah dalam lingkungan pembelajaran digital (Marlina, 2024). Dukungan ini konsisten dengan temuan penelitian saat ini yang menunjukkan bahwa setiap tahapan saintifik mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan berkontribusi secara signifikan terhadap kemampuan berpikir logis anak.

Teori pembelajaran sosial-konstruktivis juga menguatkan temuan ini, di mana anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan refleksi terhadap aktivitas tersebut (Vygotsky, 1987). Dalam konteks ini, game edukatif interaktif menyediakan ruang bagi anak untuk berinteraksi, mengevaluasi pengambilan keputusan, dan berkolaborasi dengan teman sebaya, sehingga berpikir logis berkembang melalui struktur sosial dan pengalaman bermain yang bermakna.

### **3. Kontribusi pada Praktik Pendidikan PAUD**

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi model saintifik dan game edukatif interaktif dapat diterapkan secara efektif dalam konteks lokal pendidikan PAUD, khususnya di TK Fastabiqul Khairat Kolo Kota Bima. Kontribusi penelitian ini tidak hanya menambah wawasan teoretis tentang game-based scientific learning untuk anak usia dini, tetapi juga menawarkan pendekatan praktis bagi pendidik PAUD yang ingin meningkatkan berpikir logis anak melalui media permainan digital terstruktur. Hal ini penting karena menurut literatur terbaru, game-based learning yang dipadukan dengan tujuan pembelajaran secara eksplisit memiliki dampak positif yang lebih besar daripada penggunaan permainan digital tanpa integrasi pedagogis yang jelas (Fitri & Maromi, 2024).

### **4. Implikasi Kebijakan dan Pengembangan Kurikulum**

Hasil penelitian ini memiliki implikasi bagi pengembangan kurikulum PAUD yang adaptif terhadap kebutuhan perkembangan abad ke-21. Integrasi game edukatif interaktif ke dalam pembelajaran saintifik sejalan dengan rekomendasi kurikulum yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah sejak usia dini. Implementasi model ini dapat menjadi arah inovatif dalam menyusun kurikulum PAUD yang berfokus pada kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) serta menggunakan teknologi secara bermakna untuk mendukung perkembangan kognitif anak sejak dini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran saintifik yang terintegrasi dengan game edukatif interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terbaru antara tahun 2022–2025 yang menegaskan bahwa media permainan edukatif yang dirancang secara pedagogis dapat meningkatkan keterampilan berpikir logis dan kognitif anak secara signifikan, terutama jika dikombinasikan dengan strategi pembelajaran saintifik yang sistematis.

## **KESIMPULAN**

Integrasi pendekatan saintifik dengan game edukatif interaktif terbukti menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan berpikir logis anak, di mana tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan terinternalisasi dalam aktivitas bermain yang bermakna dan kontekstual.

Game edukatif interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan belajar, tetapi juga mendorong penalaran logis, pemecahan masalah, dan kemampuan reflektif sejak dini. Temuan ini memberikan implikasi bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang pembelajaran inovatif yang menyeimbangkan aspek pedagogis dan teknologi dalam pendidikan anak usia dini.

Model ini direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas pada satuan PAUD, disertai panduan operasional yang sistematis, pelatihan guru, dan evaluasi berkelanjutan agar efektivitasnya dapat direplikasi di berbagai konteks lembaga pendidikan anak usia dini.

## **BIBLIOGRAPHY**

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cv. Syakir Media Press.
- Ainun, A. (2025). *Psychological Approaches In Islamic Education : Answering Educational Challenges In The Digital Era*. 76.
- Annuar, H. (2025). *Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning Untuk Perkembangan Kognitif Anak*. Universitas Negeri Jakarta.
- Arinah<sup>1</sup> , Ihlis<sup>2</sup>, Muslimin<sup>3</sup>, H. R. (2025). *Implementation Of Storytelling Method In Developing Empathy In Early Children Aged 5-6 Years*. 6(1), 5–6.
- Faudillah, A. N., Munthe, A. F., Rahmadanti, L., & Nasution, F. (2025). Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini Melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 319–328.
- Fitri, R., & Maromi, C. (2024). Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini Melalui Game Edukasi Digital. *Seling: Jurnal Program Studi Pgra*, 10(2), 85–95.
- Fitriani, N. (2024). *Penerapan Ape Maze Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di Lembaga Tk Puspita Siwi Desa Ngulanan Kabupaten Bojonegoro*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(1), 464–472.
- Hardiningrum, A., Rihlah, J., & Rulyansah, A. (2025). Revolusi Pembelajaran Interaktif:: Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini Dengan Wordwall. *Indonesian Research Journal On Education*, 5(1), 186–191.
- Hasan, I. (2022). *Horse Racing : A Traditional Game To Improve Children ' S Motor Gross Skill ( Ethnopedagogy Study On Dompu Tribe )*. 6(3), 1247–1254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1646>
- Henny Kurniati, 1 Ihlis, 2 Lukman, 3 Masita.4, & 1, 2, 3, 4universitas. (2025). *Peran Keluarga Terhadap Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Di Tk*. 7(2).
- Ihlis<sup>1</sup> Haerul<sup>2</sup> Nurul Fauziah<sup>3</sup>, N. (2025). *Mewujudkan Tiga Pilar Kesuksesan Dalam Pendidikan: Alim-Faqih, Akhlaqul Karimah, Dan*. 353–368.
- Komala, R. (2025). Membangun Karakter Dan Logika Anak Melalui Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(3), 32–43.
- Ma'arif, N. N., & Ummah, F. M. (2023). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini: Studi Pengembangan Media Permainan Snakes And Ladders Di Tk Oxford Puri School Pps Manyar Gresik. *Atthiflah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 10(1), 129–142.

- Marlina, S. (2024). *Studi Sosial Anak Usia Dini Di Era Teknologi*. Prenada Media.
- Melong, & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (Lpsp).
- Parwoto, M. P., Ilyas, S. N., & Salwiah, S. P. (2024). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Pujianti, Y., Suharti, S., Wijaya, P. K., & Mustofa, E. (2024). Pemberdayaan Anak Usia Dini Melalui Bermain Sains Dalam Mengembangkan Kemampuan Saintifik Di Sps Bunga Mawar. *Abdimas Dewantara*, 7(2), 216–226.
- Saeful, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Universitas Lampung.
- Soraya, N. N. (2024). *Efektivitas Media Interaktif Brainsmart Games Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Miftahul Huda*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Vygotsky, L. S. (1987). *The Collected Works Of Ls Vygotsky: The Fundamentals Of Defectology* (Vol. 2). Springer Science & Business Media.
- Wijayanti, F. D., Utomo, H. B., Wiranata, I. D. W. I., & Lestaringrum, A. (2023). Explosion Box: Media Interaktif Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 29–38.
- Wikaningtyas, A., & Nasir, M. (2024). Pendekatan Saintifik Dalam Pengembangan Kurikulum 2013 Paud. *Jurnal Warna: Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 49–65.