Indonesian Society and Religion Research
E-ISSN: 3046-9678
Volume 3 Nomor 3 Nopember 2026
https://ccg-edu.org/index.php/isah

Analisis Penggunaan Media Digital *Game Solite Kids* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Kartini Les

Komang Krismayanti [1], I Komang Sesara Ariyana[2], Ni Putu Widyasanti[3].
[123]IAHN Mpu Kuturan, Indonesia

Corresponding authors email: krismayantikm3@gmail.com[1] , sesaraariyana@gmail.com[2], widyasantiputu@gmail.com[3]

Abstract: *This study aims to describe the use of the Solite Kids digital game as a medium for developing cognitive abilities in children aged 5-6 years at TK Dharma Kartini Les, Les Village, Tejakula District, Buleleng Regency. This study employed a qualitative approach using a phenomenological method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving the school principal, classroom teachers, and children in group B, and were analyzed using the Miles-Huberman interactive model comprising data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that Solite Kids has been routinely integrated two to three times a week for 20-30 minutes within the Daily Lesson Plan (RPPH) and produced dual effects on three cognitive aspects mandated by Ministerial Regulation No. 137 of 2014: problem solving, logical thinking, and symbolic thinking. Positive effects included increased learning enthusiasm, independent trial-and-error behavior, improved classification and seriation skills, and stronger mastery of numeral and letter symbols. Negative effects included the potential for excessive frustration, rigid thinking tendencies, rote memorization without conceptual understanding, and the risk of attention disruption from excessive visual stimulation. The effectiveness of this medium largely depends on the quality of teachers' pedagogical scaffolding, a planned frequency of use, and a balance between digital activities and concrete physical exploration. This study provides empirical evidence that digital technology integration in early childhood education can be implemented effectively in rural areas when supported by appropriate pedagogical strategies and institutional policy.*

Keywords: *Digital Media, Solite Kids Game, Early Childhood Cognitive Development, Early Childhood Education*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media digital Game Solite Kids dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Kartini Les, Desa Les, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap kepala sekolah, guru kelas, dan anak-anak kelompok B, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles-Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menujukkan bahwa Game Solite Kids telah diintegrasikan secara rutin dua hinga tiga kali seminggu selama 20-30 menit dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan memberikan pengaruh ganda terhadap tiga aspek kognitif sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yaitu pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pengaruh positif tampak pada meningkatnya antusiasme belajar, kemandirian dalam trial and error, kemampuan klasifikasi dan serasi, serta penguasaan simbol angka dan huruf. Pengaruh negatif yang ditemukan meliputi potensi frustasi berlebihan, kecendrungan rigid thinking, hafalan tanpa pemahaman konseptual (rote memorization), serta resiko gangguan fokus akibat stimulasi visual berlebihan. Efektivitas penggunaan media ini sangat ditentukan oleh kualitas pendampingan pedagogis guru, frekuensi penggunaan yang terencana, serta keseimbangan antara aktivitas digital dan eksplorasi konkret. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAUD dapat diterapkan secara efektif di wilayah pedesaan, sepanjang didukung oleh strategi pedagogis dan kebijakan kelembagaan yang tepat.

Kata kunci: Media Digital, Game Solite Kids, Kognitif Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini yaitu anak dengan rentang usia 0-6 tahun, berada pada masa krusial atau fase keemasan (golden age) bagi perkembangan otaknya, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat melalui pendidikan. . Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa terdapat lima aspek dalam perkembangan anak usia dini, yaitu meliputi perkembangan nilai-nilai agama dan moral, perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial emosional dan seni. Di antara aspek-aspek tersebut, perkembangan kognitif menjadi fondasi penting bagi kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, karena pada periode ini anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan berpikir, memahami konsep, dan memecahkan masalah.

Perkembangan global saat ini menandai era *Society* 5.0 dan Revolusi Industri 4.0, di mana teknologi informasi menyatu dengan ruang manusia. Persoalannya bukan lagi soal boleh atau tidaknya media digital digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, melainkan bagaimana media tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Salah satu bentuk media digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini adalah game edukasi, yang menawarkan pengalaman belajar interaktif, multisensori, dan memberikan umpan balik secara langsung sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.

TK Dharma Kartini Les yang terletak di Desa Les, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, menunjukkan inisiatif progresif dengan mengintegrasikan aplikasi Game Solite Kids ke dalam kegiatan pembelajaran kognitif anak usia 5-6 tahun. Sebagai lembaga PAUD di wilayah yang relatif jauh dari perkotaan, sekolah ini menghadirkan fenomena menarik untuk dikaji, yakni bagaimana anak-anak di lingkungan pedesaan merespons dan beradaptasi terhadap media digital yang selama ini lebih sering diasosiasikan dengan konteks perkotaan. Pengamata awal menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan visual yang tinggi saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut, meskipun terdapat pula keragaman respons kognitif, di mana sebagaian anak menjadi sangat terampil dalam pemecahan masalah di layar sementara sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan intensif.

Game Solite Kids merupakan aplikasi permainan edukasi produk lokal Indonesia yang secara eksplisit dirancang untuk anak usia dini, dengan fokus pada pengenalan angka, huruf, warna, bentuk, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana melalui aktivitas interaktif. Beberapa penelitian terdahulutelah mengkaji penggunaan media Solite Kids maupun game edukasi sejenis dalam konteks perkembangan kognitif dan keaksaraan anak usia dini, namun menunjukkan hasil yang beragam. Penelitian A'yunina dan Masruroh (2022), misalnya, menemukan bahwa penggunaan Solite Kids yang tidak optimal (frekuensi rendah) tidak memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan keaksaraan anak. Di sisi lain penelitian Sholehati (2023)

menunjukkan bahwa penerapan game edukasi digital secara konsisten mampu mengubah perilaku belajar anak dari pasif menjadi aktif dan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Perbedaan hasil ini menyiratkan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada konteks penerapan, intensitas penggunaan, dan kualitas pendampingan guru, sehingga diperlukan kajian empiris yang lebih spesifik pada konteks TK Dharma Kartini Les.

Penelitian ini didasarkan pada Teori Perkembangan kognitif Jean Peaget, khususnya tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), yang menekankan bahwa pembelajran efektif pada usia ini harus melibatkan aktivitas konkret, bermain, dan eksplorasi simbolik.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun subjek dari penelitian yang berjudul "Analisis Penggunaan Media Digital *Game Solite Kids* Dalam Mengembangkan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Kartini Les" adalah kepala sekolah, guru, dan seluruh anak-anak yang berskolah di TK Dharma Kartini Les. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif sebagaimana yang dikemukakan oleh Miles-Huberman, yang terdiri dari empat alur kegiatan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Game Solite Kids di TK Dharma Kartini Les telah diterapkan secara rutin dan terencana, yaitu rata-rata dua hingga tiga kali dalam seminggu dengan durasi 20-30 menit per sesi, serta diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai tema pembelajaran yang berjalan. Salah satu wali kelas menyatakan bahwa frekuensi dan durasi penggunaan disesuaikan dengan rentang konsentrasi anak usia dini yang masih terbatas. Secara teknis, pembelajaran diawali dengan penyiapan perangkat digital berupa Papan Interaktif Digital (PID) atau laptop yang disambungkan dengan LCD proyektor, dilanjutkan dengan penjelasan singkat konsep yang akan dipelajari sebelum anak-anak berinteraksi dengan aplikasi secara bergantian maupun bersama-sama.

Penerapan Game Solite Kids disambut dengan antusiasme tinggi oleh peserta didik. Guru kelas B1 mengungkapkan bahwa anak-anak menjadi jauh lebih bersemangat saat sesi digital dibandingkan saat menggunakan lembar kerja siswa (LKS) konvensional, sementara Kepala Sekolah TK Dharma Kartini Les menegaskan bahwa media digital ini memungkinkan anak-anak di wilayah pedesaan mendapatkan kualitas stimulasi belajar yang setara dengan anak-anak di perkotaan. Guru juga berperan aktif sebagai fasilitator selama sesi berlangsung, dengan memberikan pertanyaan pemantik dan apresiasi verbal

maupun gestural setiap kali anak berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Pada aspek pemecahan masalah, dari 28 anak Kelompok B1 yang diobservasi, sebanyak 23 anak secara konsisten menunjukkan perilaku trial and error yang gigih tanpa tanda-tanda frustrasi berlebihan, sementara 5 anak lainnya masih memerlukan dorongan verbal dari guru. Ditemukan pula fenomena kolaborasi kognitif sosial yang muncul secara spontan, di mana anak-anak saling membantu ketika temannya kesulitan menyelesaikan tantangan permainan tanpa diarahkan oleh guru. Pengaruh positif lain yang teramati adalah kemampuan anak mentransfer keterampilan digital ke dunia nyata, misalnya anak yang terampil mencocokkan warna dalam game menunjukkan kecepatan dan ketepatan lebih baik saat menyelesaikan puzzle fisik. Namun demikian, ditemukan pula pengaruh negatif berupa frustrasi berlebihan pada sebagian anak ketika gagal melewati suatu level, serta kecenderungan berpikir dalam pola jawaban benar-salah yang kaku akibat solusi permainan yang bersifat terbatas dan terstruktur.

Pada aspek berpikir logis, anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan mengklasifikasikan benda berdasarkan kategori tertentu setelah rutin menggunakan Game Solite Kids, khususnya melalui fitur pengelompokan warna dan pencocokan pola. Guru kelas melaporkan bahwa anak-anak menjadi lebih memahami konsep urutan (dari kecil ke besar) dibandingkan sebelumnya. Meski demikian, teridentifikasi pula kecenderungan rigid thinking pada sebagian anak, yang hanya mampu mengklasifikasikan benda dalam kategori yang persis sama dengan tampilan dalam game, serta mengalami kebingungan saat dihadapkan pada variasi tugas klasifikasi yang sedikit berbeda. Ketergantungan pada stimulasi visual digital juga menyebabkan sebagian anak menjadi kurang aktif dalam eksplorasi fisik dan manipulasi benda konkret.

Pada aspek berpikir simbolik, dampak positif tampak paling menonjol dibandingkan dua aspek lainnya. Desain aplikasi yang secara eksplisit menargetkan pengenalan lambang bilangan (1-10) dan huruf alfabet (A-Z), disertai umpan balik instan berupa suara dan visual, terbukti memperkuat retensi memori anak terhadap simbol yang dipelajari. Guru kelas menyatakan bahwa anak-anak menjadi jauh lebih hafal angka beserta lambangnya dan lebih percaya diri dalam menyebut huruf. Fitur menebalkan huruf dan angka menggunakan jari di layar sentuh turut memberikan pengalaman belajar multisensori yang melibatkan aspek kinestetik. Meski demikian, ditemukan pula fenomena hafalan semata (rote memorization), di mana sebagian anak mampu menyebutkan lambang bilangan atau huruf yang tampil di layar tanpa sepenuhnya memahami makna atau nilai konseptual yang diwakilinya, serta risiko gangguan fokus akibat terlalu banyaknya stimulasi visual yang ditampilkan secara bersamaan.

PEMBAHASAN

Efektivitas Game Solite Kids sebagai Media Pembelajaran Kognitif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Game Solite Kids terbukti efektif

menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Kartini Les, yang tercermin dari tingginya keterlibatan (engagement), antusiasme, dan partisipasi aktif anak dibandingkan penggunaan media konvensional. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Sholehati dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game digital mampu mengubah perilaku belajar anak dari pasif menjadi aktif, serta diperkuat oleh temuan Mulyati dan Suryani (2023) mengenai peran media digital dalam memperkaya pengalaman belajar anak usia dini. Secara teoretis, efektivitas ini dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) Richard E. Mayer, yang menjelaskan bahwa perpaduan saluran visual dan auditori secara bersamaan memfasilitasi proses active processing, yakni kondisi anak secara aktif memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Aspek yang menarik dari penelitian ini adalah konteks lokasinya di wilayah pedesaan Bali Utara, yang membuktikan bahwa asumsi umum mengenai literasi digital yang hanya relevan bagi wilayah perkotaan tidak sepenuhnya tepat; anak-anak di Desa Les mampu beradaptasi dengan baik dan menunjukkan kecepatan reaksi tinggi terhadap instruksi visual digital.

Pengaruh terhadap Aspek Pemecahan Masalah. Perilaku trial and error yang mandiri pada mayoritas anak mencerminkan berkembangnya kemampuan mengidentifikasi masalah dan mencari solusi alternatif, sebagaimana diharapkan dalam STPPA pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Fenomena kolaborasi kognitif sosial yang muncul secara spontan sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai peran More Knowledgeable Other (MKO), yaitu pentingnya kehadiran individu yang lebih kompeten dalam membimbing anak menemukan solusi melalui proses pemecahan masalah. Meski demikian, potensi frustrasi berlebihan dan kecenderungan berpikir dalam pola jawaban benar-salah yang kaku menunjukkan bahwa solusi yang tersedia dalam game bersifat terbatas dan terstruktur, sehingga guru perlu melengkapi sesi bermain digital dengan kegiatan pemecahan masalah terbuka (open-ended) berbasis benda konkret.

Pengaruh terhadap Aspek Berpikir Logis. Kemampuan klasifikasi, seriasi, dan pemahaman sekuensial anak yang dilatih melalui fitur pengelompokan benda dan pencocokan pola terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak mengelompokkan dan mengurutkan benda di dunia nyata. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Susanti dkk. (2022) yang menemukan bahwa game geometri digital mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini secara signifikan. Namun demikian, kecenderungan rigid thinking dan menurunnya aktivitas eksplorasi fisik pada sebagian anak merupakan hal yang wajar terjadi dalam proses perkembangan kognitif anak usia dini, namun tetap perlu diantisipasi melalui variasi stimulus dan kegiatan eksplorasi fisik yang melengkapi penggunaan media digital.

Pengaruh terhadap Aspek Berpikir Simbolik. Di antara ketiga aspek kognitif yang diteliti, aspek berpikir simbolik menunjukkan dampak positif yang paling menonjol, sejalan dengan desain aplikasi yang secara eksplisit

menargetkan pengenalan simbol bilangan dan huruf. Menariknya, temuan ini berbeda dengan hasil penelitian A'yunina dan Masruroh (2022) yang juga menggunakan Solite Kids namun menemukan hasil kurang optimal akibat rendahnya frekuensi penggunaan. Perbedaan ini menegaskan bahwa frekuensi penggunaan dan kualitas pendampingan pedagogis guru merupakan faktor kunci yang menentukan efektivitas Game Solite Kids dalam mengembangkan kemampuan simbolik anak; penggunaan rutin disertai scaffolding aktif dari guru di TK Dharma Kartini Les menghasilkan dampak yang jauh lebih signifikan. Fenomena hafalan semata (rote memorization) yang ditemukan sejalan dengan pandangan Piaget mengenai tahap pra-operasional, di mana anak belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak, sehingga pengenalan simbol melalui game perlu senantiasa dikaitkan dengan benda-benda konkret.

Faktor Pendukung dan Penghambat. Keberhasilan penggunaan Game Solite Kids didukung oleh ketersediaan fasilitas digital yang memadai (PID, laptop, LCD proyektor), komitmen dan kreativitas guru dalam mengintegrasikan media ke dalam RPPH, desain aplikasi berbahasa Indonesia yang sederhana dan familiar, serta dukungan kebijakan kepala sekolah yang progresif terhadap integrasi teknologi. Di sisi lain, faktor penghambat meliputi ketergantungan pada koneksi internet yang belum sepenuhnya stabil di Desa Les, gangguan iklan pada versi gratis aplikasi, keterbatasan jumlah perangkat yang menyebabkan sebagian anak hanya menjadi penonton pasif, serta tingkat literasi digital guru yang belum merata.

Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Game Solite Kids memberikan pengaruh yang bersifat dual (ganda), yaitu pengaruh positif sekaligus negatif, terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Efektivitas media ini sangat bergantung pada kualitas dan intensitas pendampingan pedagogis guru, frekuensi penggunaan yang terencana, serta keseimbangan antara aktivitas digital dan eksplorasi fisik konkret. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media digital bukanlah alat yang secara otomatis meningkatkan kognitif anak, melainkan instrumen yang efektivitasnya sangat ditentukan oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam kerangka pedagogis yang terstruktur dan berpusat pada karakteristik perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Penggunaan media digital *Game Solite* Kids di TK Dharma Kartini Les, Desa Les, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, telah diterapkan secara terencana dan terstruktur sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran kognitif anak usia 5-6 tahun, dengan frekuensi dua hingga tiga kali seminggu selama 20-30 menit per sesi dan terintegrasi dalam RPPH. Penerapannya memberikan pengaruh ganda terhadap tiga aspek kognitif utama: pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Pengaruh positif yang dominan tampak pada peningkatan antusiasme dan keterlibatan belajar, kemandirian dalam pemecahan masalah, kemampuan klasifikasi dan seriasi, serta penguasaan simbol angka dan huruf. Pengaruh negatif yang perlu diantisipasi

meliputi potensi frustrasi berlebihan, kecenderungan rigid thinking, hafalan tanpa pemahaman konseptual, dan risiko gangguan fokus akibat stimulasi visual berlebihan. Keberhasilan penggunaan media ini sangat bergantung pada kualitas pendampingan pedagogis guru, fasilitas digital yang memadai, serta keseimbangan antara aktivitas digital dan eksplorasi fisik konkret. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mengintegrasikan sesi digital dengan kegiatan open-ended berbasis benda nyata, pihak sekolah meningkatkan ketersediaan perangkat dan stabilitas jaringan internet, kepala sekolah menyelenggarakan pelatihan literasi digital berkelanjutan bagi guru, orang tua turut mendampingi penggunaan media digital di rumah, dan peneliti selanjutnya memperluas kajian dengan desain eksperimental serta perbandingan konteks perkotaan-pedesaan.

REFERENSI

A'yunina, A., & Masruroh, E. (2022). Penggunaan Game Edukasi Solite Kids Dalam Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Anak: Penelitian Pada Anak Kelompok B RA Persis 195 Al-Huda Jl. Jatinegara Kec. Batunungal Bandung. *Islamic Journal of Education*, 1(1), 1-10.

Ade Yusup, D. U. S. (2024). Rancangan Pembelajaran Berlandaskan Tiga Teori Kognitif (Piaget, Bruner, Dan Vygotsky). *Jurnal Pendidikan*.

Ambarwati, W. D. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik PAUD Di TK Dharmawanita Wringinaomi Melalui Metode Bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 166-179.

Dwiyanti, U. A., Arsyad, W., & Adnan, A. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13557-13561.

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.

Faikoturrohma, E., Pradana, P. H., & Suwargono, T. (2025). Implementasi Media Edukasi Berbasis Aplikasi Solite Kids Untuk Meningkatkan Keterampilan Critical Thinking Anak Usia Dini. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 646-657.

Fatrikah, F., Nuryani, R. D., & Lukytasari, I. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 13-18.

Kristiawan, Y. B. (2023). Pendekatan Fenomenologi Pada Proses Pemrograman Arsitektural. *Journal Arsitektur Arcade*, 335-341.

Kusumawati, S., Khotimah, N., & Puling, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga Bilangan Raksasa Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Aura: *Jurnal Pendidikan Aura*, 4(2), 209-219.

Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718-8729.

Nasir, A., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445-4451.

Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay. JUDIKDAS: *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(4), 164-174.

Sholehati, P., Widiatsih, A., & Afandi, A. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Guna Meningkatkan Kognitif Anak TK B Usia 5-6 Tahun. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 382-391.

Susanti, B. I., Wijaya, I. P., & Khan, R. I. (2022). Game Geometri Digital (Gaged) untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun. PINUS: *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 11-23.

Uswatun Hasanah, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. Khazanah Pendidikan *Journal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 73.

Wahyuni, F. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. Al-Adabiya: *Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159-176.