ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2156-2167
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Board Game Edukatif Berbasis Berpikir Logis untuk Anak Usia 5-6 Tahun

Rena Susilawati [a]✉, **Nelva Rolina** [b], **Prayitno** [c]
Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Abstrak

Kemampuan berpikir logis merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu distimulasi melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan board game berbasis berpikir logis untuk anak usia 5–6 tahun serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 19 anak kelompok B pada lembaga pendidikan anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis anak pada aspek klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan pemahaman hubungan sebab-akibat. Temuan ini menunjukkan bahwa board game edukatif berbasis berpikir logis dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini serta berkontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis permainan di pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: *Board game, Berpikir logis, Anak Usia Dini, Pengembangan Media*

Abstract

Logical thinking is an essential aspect of early childhood cognitive development that needs to be stimulated through learning activities appropriate to children's developmental characteristics. This study aimed to develop a logic-based board game for children aged 5–6 years and to examine its feasibility and effectiveness in supporting learning activities. The study employed a Research and Development method using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model. The participants consisted of 19 children in Group B at an early childhood education institution. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, and documentation, and were analyzed using quantitative descriptive techniques. The findings indicate that the developed board game meets the feasibility criteria as a learning medium and is capable of stimulating children's logical thinking skills in the areas of classification, sequencing, pattern recognition, and understanding cause-and-effect relationships. These findings suggest that a logic-based board game can serve as an innovative, enjoyable, and developmentally appropriate learning medium for young children while contributing to the advancement of game-based learning in early childhood education.

Keywords: *Board Game; Logical Thinking; Early Childhood Education; Media Development*

Copyright (c) 2026 Susilawati, et al.
✉ Corresponding author :
E-mail address : renasusilawati.2025@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)
Received 15 May 2026, Accepted 23 June 2026, Published 23 June 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Pendahuluan

Kemampuan berpikir logis merupakan salah satu indikator perkembangan kognitif yang perlu dicapai anak usia 5–6 tahun sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Kemampuan berpikir logis mencakup kemampuan mengklasifikasikan objek, mengurutkan benda, mengenali pola, serta memahami hubungan antar objek dan peristiwa yang menjadi dasar dalam pemecahan masalah sederhana (Rahmadhani & Surbakti, 2022). Kemampuan berpikir logis berperan penting dalam membantu anak membangun penalaran, mengambil keputusan, dan memahami berbagai konsep yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Monica et al., 2025). Oleh karena itu, stimulasi kemampuan berpikir logis perlu diberikan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Namun demikian kemampuan berpikir logis pada anak usia 5–6 tahun umumnya masih belum berkembang secara optimal (Iryouw et al., 2025). Selain itu, stimulasi yang diberikan kepada anak dalam mengembangkan aspek kognitif belum secara khusus berfokus pada kemampuan berpikir logis dan konsep-konsep matematika dasar. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode instruksi langsung, penggunaan lembar kerja, dan penugasan yang menempatkan anak sebagai penerima informasi (Sufa et al., 2023). Penggunaan media dan alat peraga yang belum optimal menyebabkan aktivitas belajar menjadi kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan serta mengembangkan kemampuan berpikir logis belum mencapai hasil yang diharapkan (Jannah et al., 2025). Kondisi tersebut diperkuat oleh temuan (Shelly Pratiwi, 2024) yang menunjukkan bahwa sekitar 90% dari 18 anak yang menjadi subjek penelitian belum memiliki pemahaman yang baik mengenai kemampuan berpikir logis. Padahal, kemampuan berpikir logis sangat diperlukan untuk membantu anak memahami konsep dasar matematika, mengelompokkan objek, mengenali pola, serta menarik kesimpulan dari pengalaman belajar yang diperoleh (Putri et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pembelajaran pada anak usia dini seharusnya dirancang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik belajar anak agar mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis secara optimal. Salah satu pendekatan yang direkomendasikan dalam pendidikan anak usia dini adalah *guided play*, yaitu kegiatan bermain yang tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif namun dalam lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Melalui pendekatan ini, anak dapat membangun pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah yang bermakna (Weisberg et al., 2015)

Pada usia 5–6 tahun, anak diharapkan telah menunjukkan perkembangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengenali pola sederhana, memahami hubungan sebab-akibat, serta mampu mengurutkan benda dari ukuran terbesar hingga terkecil atau sebaliknya. Dalam konteks anak usia dini, indikator berpikir logis sesuai STPPA yaitu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, menyusun rencanakegiatanyang akan dilakukan, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, mengenal sebab akibat tentang lingkungannya, mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, mengklasifikasikan benda berdasar warna, bentuk dan ukuran, mengenal pola ABCD-ABCD, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari palingbesar atau sebaliknya (Lestari et al., 2024)

Berdasarkan indikator tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan bagi anak. Salah satu media yang dinilai sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini adalah board game karena memungkinkan anak belajar melalui aktivitas bermain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan interaksi sosial. Board game merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Board game adalah jenis permainan yang melibatkan bidak yang dipindahkan atau ditempatkan pada permukaan atau papan yang telah ditandai sebelumnya dan permainan dimulai sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan (Tsabitah et al., 2025)

Dalam pembelajaran anak usia dini, board game digunakan sebagai media belajar yang menyenangkan karena memungkinkan anak berinteraksi dan bekerja sama sambil mengembangkan berbagai kemampuan kognitif melalui aktivitas bermain. Selain membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna, board game juga dapat melatih kemampuan berpikir, bahasa, serta interaksi sosial anak melalui aturan dan pengambilan keputusan dalam permainan. Aktivitas yang mengharuskan anak mengikuti aturan, mengingat langkah permainan, dan menentukan tindakan yang tepat diketahui dapat mendukung perkembangan *executive function* yang berperan penting dalam kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah (Diamond & Lee, 2011). Permainan edukatif berupa board game dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5–6 tahun melalui kegiatan bermain yang melibatkan pemecahan masalah serta penalaran sederhana (Mellisa et al., 2022)

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Penggunaan media permainan edukatif berupa board game dalam pembelajaran anak usia dini memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis. Melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terarah, anak dapat belajar mengamati, mengelompokkan, mengenali pola, serta menyelesaikan masalah sederhana dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Asmayati pemanfaatan papan pola sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis (Isro'atin & Fitri, 2023). Aktivitas permainan yang melibatkan aturan permainan, penggunaan dadu, pengambilan keputusan, dan sistem giliran memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih interaksi sosial sekaligus menstimulasi perkembangan kemampuan kognitifnya (Isro'atin & Fitri, 2023). Papan dadu sebagai media pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk menstimulasi kecerdasan logis-matematis anak. Selain memberikan pengalaman belajar yang menarik, media ini juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berhitung dasar, keterampilan pemecahan masalah, serta pemahaman terhadap konsep matematika (Nasution et al., 2024). Penggunaan board game dapat membantu anak memahami keterampilan matematika awal serta melatih komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis. Aktivitas tersebut secara tidak langsung mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis anak karena melibatkan proses penalaran dan pemecahan masalah (Fadila et al., 2025)

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian (Putra & Surjono, 2024) dan Nurfadhilah & Anugrah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan board game dalam pembelajaran anak usia dini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendukung perkembangan kognitif anak. Selain itu, penelitian (Salomatova et al., 2024) memiliki potensi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak prasekolah. Penelitian (Rahmadayanti & Sehan, 2024) juga membuktikan bahwa permainan tradisional seperti congklak dapat mengembangkan kemampuan logis-matematis anak. Temuan ini sejalan dengan hasil systematic review yang dilakukan oleh (Balladares et al., 2024) yang menunjukkan bahwa board game memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan matematika awal, penalaran, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan pada anak prasekolah. Aktivitas permainan yang mengharuskan anak mengikuti aturan, mengenali pola, membandingkan alternatif, dan menentukan strategi mendorong terjadinya proses berpikir logis selama kegiatan belajar berlangsung. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan permainan yang sudah ada atau pada pengembangan kemampuan kognitif dan logis-matematis secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan board game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun masih terbatas, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran board game yang lebih spesifik dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia dini.

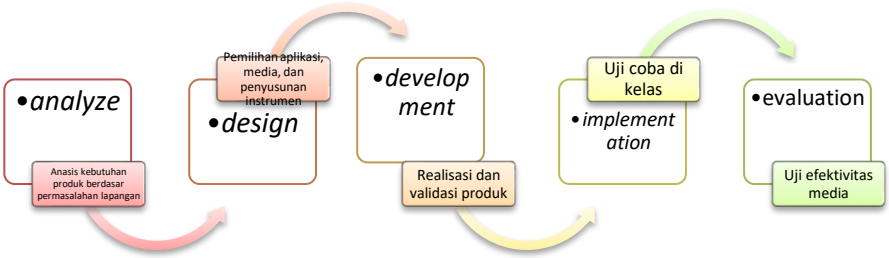
Board game yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang secara khusus berdasarkan indikator kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun, yaitu kemampuan mengklasifikasikan objek, mengurutkan benda, mengenali pola, dan memahami hubungan sebab-akibat. Keempat indikator tersebut diintegrasikan ke dalam setiap komponen permainan melalui kartu tantangan, aktivitas bermain, dan aturan permainan yang disusun sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian board game yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana stimulasi kemampuan berpikir logis yang dirancang secara sistematis berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa board game edukatif yang dirancang secara khusus untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5–6 tahun. Pengembangan media ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung menyukai kegiatan bermain yang interaktif, menyenangkan, dan menantang. Melalui board game edukatif yang dikembangkan, diharapkan anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan mengamati, mengelompokkan objek, mengenali pola, memahami hubungan sebab-akibat, serta memecahkan masalah sederhana. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media board game yang dikembangkan serta efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE digunakan sebagai acuan dalam pengembangan board game berbasis berpikir logis untuk anak usia 5–6 tahun.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B pada lembaga TK Islamiyah di Kecamatan Majalaya. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun di TK Islamiyah Kecamatan Majalaya yang berjumlah 19 orang anak. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Anak usia 5–6 tahun dipilih sebagai subjek penelitian karena pada usia tersebut anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis seperti mengelompokkan objek, mengenali pola, serta memahami hubungan sebab-akibat (Ma'arif, N & Ummah, F, 2023)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket atau lembar validasi, serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran serta perkembangan kemampuan berpikir logis anak selama kegiatan bermain menggunakan board game edukatif. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta perkembangan kemampuan berpikir logis anak di kelas. Angket atau lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media mengenai kelayakan media board game yang dikembangkan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan anak, serta dokumen pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta lembar observasi kemampuan berpikir logis anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak usia dini, seperti kemampuan mengklasifikasikan objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengenali pola sederhana, memahami hubungan sebab-akibat, mengurutkan benda berdasarkan ukuran, serta memecahkan masalah sederhana dalam permainan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar observasi kemampuan berpikir logis anak terlebih dahulu melalui proses validasi isi *(content validity)* menggunakan *expert judgment*. Validasi instrumen dan produk dilakukan oleh dua validator yang terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media yang memiliki kompetensi serta pengalaman di bidang pendidikan anak usia dini. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen dan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki instrumen sehingga sesuai dengan tujuan penelitian dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

Keandalan instrumen dijaga melalui penyusunan indikator yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) serta penggunaan pedoman observasi yang sama selama proses pengumpulan data. Selain itu, instrumen telah direview oleh validator ahli untuk memastikan konsistensi dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan komentar dari validator ahli yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media board game yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validasi ahli dan hasil observasi kemampuan berpikir logis anak dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
P : Persentase kelayakan
f : Skor yang diperoleh
N : Skor maksimum

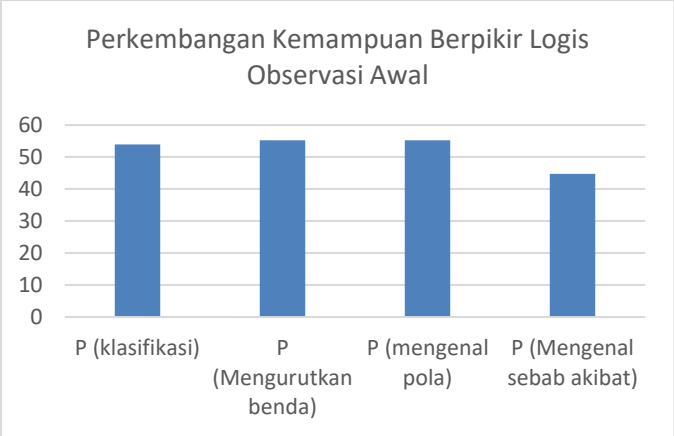
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan seperti sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan tidak layak. Analisis kuantitatif dalam penelitian pengembangan media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen validasi ahli disusun berdasarkan aspek materi, desain media, dan penggunaan media untuk memperoleh penilaian mengenai tingkat kelayakan board game sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran (Widiyaningrum et al., 2025). Instrumen validasi tersebut digunakan untuk memperoleh penilaian dari validator ahli guna mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Instrumen observasi kemampuan berpikir logis anak disusun berdasarkan beberapa indikator perkembangan kognitif anak usia dini seperti kemampuan mengklasifikasikan objek, mengenali pola, mengurutkan benda, serta membedakan ukuran atau karakteristik benda (Monika et al., 2023).

Penilaian terhadap setiap indikator dilakukan menggunakan skala perkembangan anak usia dini yang terdiri dari empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori penilaian tersebut masing-masing diberi skor 1 untuk Belum Berkembang (BB), 2 untuk Mulai Berkembang (MB), 3 untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 untuk Berkembang Sangat Baik (BSB). Skala penilaian ini digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan berpikir logis anak selama proses pembelajaran berlangsung melalui kegiatan bermain menggunakan media board game edukatif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal, terutama pada aspek mengurutkan benda, mengenali pola, dan memahami hubungan sebab-akibat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelompok B, diketahui bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan berupa lembar kerja, kartu gambar, benda konkret, dan permainan sederhana belum sepenuhnya mampu mempertahankan minat belajar anak karena kegiatan yang dilakukan cenderung berulang sehingga anak mudah merasa bosan. Sebaliknya, anak menunjukkan keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi yang lebih tinggi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Oleh karena itu, dikembangkan board game edukatif yang memuat aktivitas klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan hubungan sebab-akibat sebagai sarana untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak melalui pengalaman belajar yang konkret, aktif, dan menyenangkan.



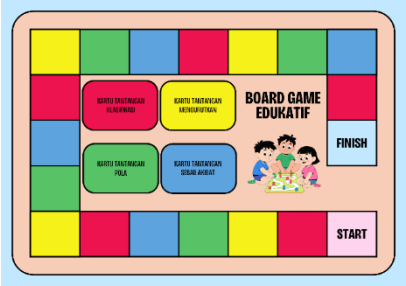
Gambar 2. Grafik Perkembangan kemampuan berpikir logis pada observasi awal

Hasil observasi awal terhadap 19 anak kelompok B menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak pada indikator mengklasifikasikan benda memperoleh persentase 53,95%, mengurutkan benda 55,26%, dan mengenal pola 55,26%, yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, indikator mengenal sebab-akibat memperoleh persentase 44,74%, yang termasuk kategori Mulai Berkembang (MB). Rendahnya kemampuan anak pada indikator mengenal sebab-akibat menunjukkan bahwa anak masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan suatu peristiwa dengan konsekuensi yang

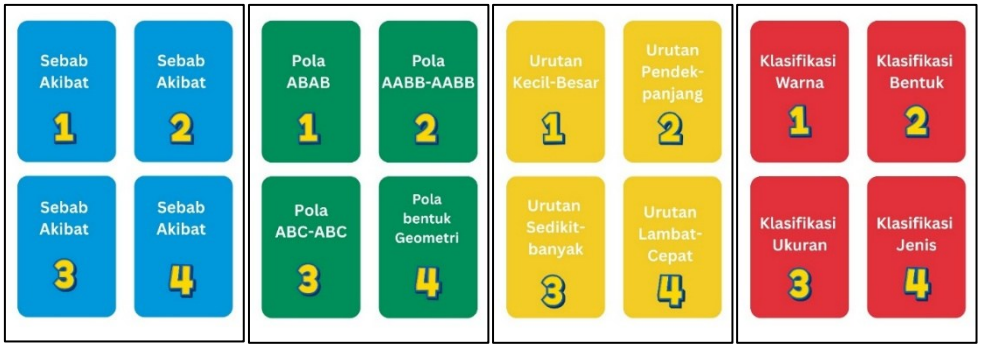
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

ditimbulkannya. Kondisi ini dapat terjadi karena kegiatan pembelajaran yang diberikan lebih banyak berfokus pada penyampaian konsep secara langsung dibandingkan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan menemukan hubungan sebab-akibat secara mandiri. Pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman bermain dan pemecahan masalah menyebabkan kemampuan berpikir logis anak berkembang kurang optimal karena anak belum memperoleh kesempatan untuk mengamati, membandingkan, dan menarik kesimpulan dari pengalaman belajar yang dialami. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang memberikan pengalaman konkret, interaktif, dan berbasis bermain agar anak dapat membangun pemahaman terhadap hubungan sebab-akibat secara lebih bermakna (Isro'atin & Fitri, 2023).

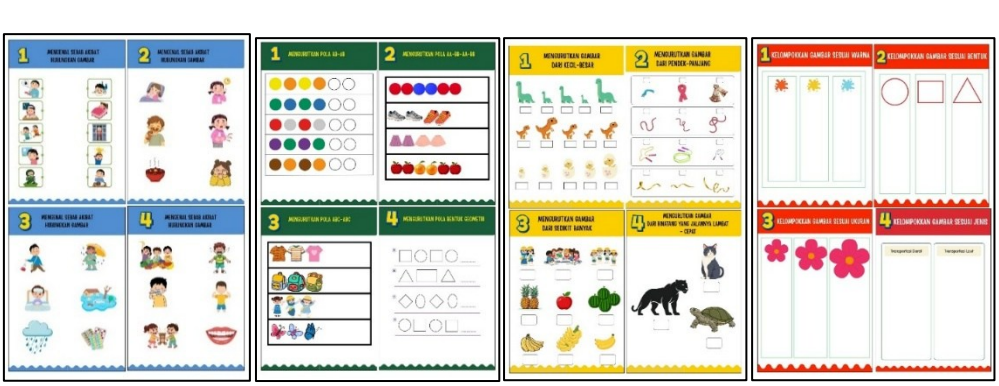
Hasil pengembangan berupa board game edukatif yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan hubungan sebab-akibat. Media terdiri atas papan permainan, kartu tantangan, kartu soal, pion, dadu, dan reward yang disusun sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini serta prinsip belajar sambil bermain. Desain visual media menggunakan gambar dan warna yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran. Kelayakan produk kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media yang memberikan masukan terkait kejelasan instruksi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, keamanan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran anak usia dini.



Gambar 3. Desain Board Game edukatif



Gambar 4. Kartu Tantangan Klasifikasi



Gambar 5. Soal Tantangan Klasifikasi

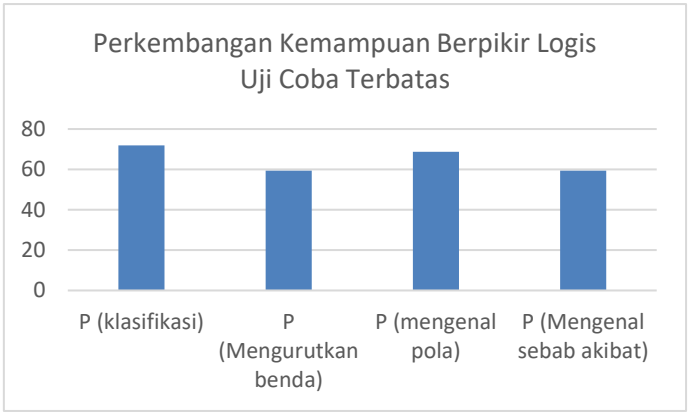
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap board game yang dikembangkan, diperoleh total skor sebesar 37 dari skor maksimal 40, dengan persentase kelayakan sebesar 92,5%. Penilaian dilakukan terhadap 8 indikator, yaitu kesesuaian materi permainan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian aktivitas permainan dengan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, kemampuan permainan dalam melatih mengklasifikasikan objek, mengenali pola, memahami sebab-akibat, mengurutkan objek, kesesuaian permainan dengan karakteristik belajar anak usia dini, serta kemudahan aturan permainan untuk dipahami anak. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar indikator memperoleh skor 5 (sangat baik), sedangkan beberapa indikator memperoleh skor 4 (baik). Berdasarkan kriteria interpretasi persentase, hasil validasi ahli materi sebesar 92,5% berada pada rentang 81%–100%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, board game edukatif yang dikembangkan dinilai sangat layak dari aspek materi dan sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap board game edukatif yang dikembangkan, diperoleh total skor sebesar 36 dari skor maksimal 40, dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Penilaian dilakukan terhadap 8 indikator, yaitu desain tampilan, visual media, kejelasan komponen, kemudahan penggunaan, keamanan media, kualitas bahan, interaktivitas, dan keterlibatan anak. Hasil penilaian menunjukkan bahwa beberapa indikator, seperti kejelasan komponen, kemudahan penggunaan, keamanan media, dan interaktivitas, memperoleh skor 5 (sangat baik), sedangkan indikator desain tampilan, visual media, kualitas bahan, dan keterlibatan anak memperoleh skor 4 (baik). Berdasarkan kriteria interpretasi persentase, hasil validasi ahli media sebesar 90% berada pada rentang 81%–100%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, board game edukatif yang dikembangkan dinilai sangat layak dari aspek media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, aman, interaktif, dan sesuai untuk anak usia 5–6 tahun.

Tingginya hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa board game yang dikembangkan telah memenuhi prinsip media pembelajaran anak usia dini, yaitu sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, menarik secara visual, mudah digunakan, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil ini memperkuat temuan penelitian yang menyatakan bahwa media permainan edukatif yang dirancang sesuai kebutuhan perkembangan anak cenderung memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dan lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan gambar, warna, aturan permainan yang sederhana, dan aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif anak menjadi faktor penting yang mendukung kualitas media pembelajaran berbasis permainan.

Uji coba board game edukatif dilakukan pada anak usia 5–6 tahun untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media serta potensinya dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan keterlibatan aktif dalam permainan, mampu mengikuti aturan yang telah ditetapkan, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang berkaitan dengan klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan hubungan sebab-akibat. Pengamatan selama uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran dan memperoleh respons positif dari anak maupun guru, sehingga layak untuk diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis anak usia dini.

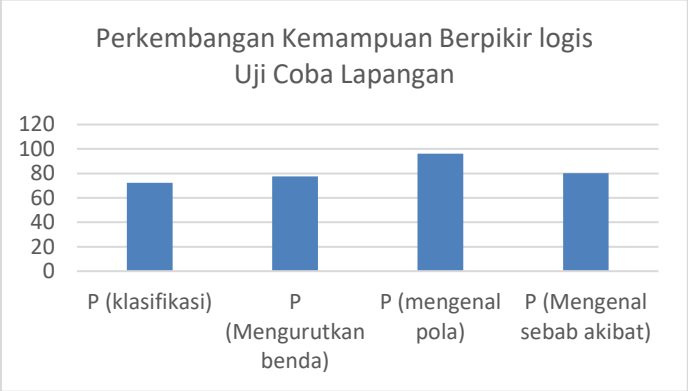


Gambar 6. Grafik Perkembangan kemampuan berpikir logis pada Uji coba terbatas

Berdasarkan hasil uji coba terbatas board game edukatif pada 8 anak kelompok B, diperoleh data kemampuan berpikir logis anak pada empat indikator, yaitu mengklasifikasikan benda, mengurutkan benda, mengenal pola, dan mengenal sebab-akibat. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa indikator

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

mengklasifikasikan benda memperoleh jumlah skor 23 dengan persentase 71,88%, indikator mengurutkan benda memperoleh jumlah skor 19 dengan persentase 59,38%, indikator mengenal pola memperoleh jumlah skor 22 dengan persentase 68,75%, dan indikator mengenal sebab-akibat memperoleh jumlah skor 19 dengan persentase 59,38%. Berdasarkan kategori persentase perkembangan anak, seluruh indikator berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena berada pada rentang 51%–75%. Indikator dengan persentase tertinggi adalah mengklasifikasikan benda, sedangkan indikator mengurutkan benda dan mengenal sebab-akibat memperoleh persentase yang sama dan menjadi aspek yang masih perlu ditingkatkan. Secara umum, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa board game edukatif yang dikembangkan mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis anak dan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan.



Gambar 7. Grafik Perkembangan kemampuan berpikir logis pada Uji coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap 19 anak, diperoleh persentase pada indikator mengklasifikasikan benda sebesar 72,37%, mengurutkan benda 77,63%, mengenal pola 96,05%, dan mengenal sebab-akibat 80,26%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori baik hingga sangat baik. Indikator tertinggi terdapat pada kemampuan mengenal pola, sedangkan indikator terendah terdapat pada kemampuan mengklasifikasikan benda.

Hasil perbandingan antara uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa board game edukatif yang dikembangkan mengalami peningkatan efektivitas dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5–6 tahun. Persentase pada indikator mengklasifikasikan benda meningkat dari 71,88% menjadi 72,37% (+0,49%), indikator mengurutkan benda meningkat dari 59,38% menjadi 77,63% (+18,25%), indikator mengenal pola meningkat dari 68,75% menjadi 96,05% (+27,30%), dan indikator mengenal sebab-akibat meningkat dari 59,38% menjadi 80,26% (+20,88%). Secara keseluruhan, rata-rata persentase meningkat dari 64,85% pada uji coba terbatas menjadi 81,58% pada uji coba lapangan, sehingga terjadi kenaikan rata-rata sebesar 16,73%.

Peningkatan kemampuan berpikir logis pada seluruh indikator menunjukkan bahwa board game yang dikembangkan efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang mendorong anak untuk menggunakan kemampuan penalarannya. Aktivitas mengelompokkan benda, mengenali pola, mengurutkan objek, serta memecahkan tantangan sebab-akibat selama permainan memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Balladares et al., 2024) yang menunjukkan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan kemampuan penalaran dan keterampilan kognitif anak prasekolah karena melibatkan proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan interaksi sosial. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Putra & Surjono, 2024), (Nurfadhilah & Anugrah, 2025) dan (Rahmadayanti & Sehan, 2024) yang menemukan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Namun demikian, penelitian ini memiliki kekhasan karena board game yang dikembangkan secara khusus dirancang berdasarkan indikator berpikir logis, yaitu klasifikasi, seriasi, pola, dan sebab-akibat sehingga lebih terarah dalam menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun.

Selain berdasarkan hasil validasi ahli dan observasi uji coba, evaluasi produk juga didukung oleh respon guru dan anak selama penggunaan board game edukatif. Guru memberikan respon positif dengan menilai bahwa media menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Sementara itu, anak menunjukkan antusiasme tinggi, aktif mengikuti permainan, serta memberikan respon positif seperti ingin bermain kembali. Hal ini menunjukkan bahwa board game edukatif yang dikembangkan tidak hanya layak dan efektif, tetapi juga praktis dan diterima dengan baik dalam pembelajaran.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game edukatif yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas bermain yang melibatkan klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan pemecahan masalah sederhana. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Yogman et al., 2018) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan sarana penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak karena memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi, pengalaman langsung, dan pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, board game memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam aktivitas klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan memahami hubungan sebab-akibat sehingga kemampuan berpikir logis dapat berkembang secara lebih optimal. Tingginya keterlibatan anak selama penggunaan board game menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Kondisi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh (Weisberg et al., 2015), yang menyatakan bahwa media pembelajaran akan lebih efektif ketika memungkinkan anak terlibat secara aktif, berinteraksi dengan lingkungan sosial, dan membangun pemahaman melalui pengalaman yang bermakna. Aktivitas klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan hubungan sebab-akibat dalam board game memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran tersebut.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Kondisi ini sejalan dengan pandangan konstruktivistik yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu membantu perkembangan kemampuan kognitif anak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan bermakna. Permainan edukatif diketahui dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, keterlibatan belajar, serta perkembangan sosial dan kognitif anak usia dini (Rumiyati & Zulfitria, 2024). Selain itu, penggunaan media permainan juga terbukti efektif dalam membantu anak memahami konsep-konsep kognitif melalui aktivitas yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Khusna et al., 2023) yang menunjukkan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian Putri et al. (2023) menemukan bahwa permainan edukatif papan telur dapat meningkatkan kemampuan logika matematika anak melalui kegiatan pengelompokan, berhitung, dan penggunaan penalaran sederhana. Hasil serupa ditunjukkan oleh (Baroroh et al., 2024) yang melaporkan bahwa permainan edukatif mampu membantu anak memahami konsep bangun datar melalui pengalaman belajar yang konkret. Penelitian (Wulandari et al., 2025) juga menunjukkan bahwa board game dapat meningkatkan keterlibatan belajar, kemampuan literasi, serta motivasi anak selama proses pembelajaran. Sementara itu, Wulandari et al. (2025) menemukan bahwa board game edukatif efektif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik melalui aktivitas yang interaktif dan kolaboratif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa board game edukatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak melalui aktivitas klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan hubungan sebab-akibat. Hasil tersebut sejalan dengan temuan (Alotaibi, 2024) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian (Isro'atin & Fitri, 2023) yang menunjukkan bahwa permainan papan berbasis pola mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui aktivitas pengamatan dan pengelompokan objek secara sistematis. Penelitian (Rahmadhani & Surbakti, 2022) juga menunjukkan bahwa permainan Montessori dapat membantu anak mengembangkan kemampuan klasifikasi, seriasi, dan pengenalan pola sebagai bagian dari perkembangan berpikir logis. Selain itu, penelitian Iryouw et al. (2025) membuktikan bahwa penggunaan media loose parts mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membandingkan, mengelompokkan, menyusun pola, dan memahami hubungan antarobjek melalui aktivitas eksploratif yang melibatkan benda konkret.

Secara lebih luas, hasil penelitian ini memperkuat temuan (Sufa et al., 2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir logis merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak usia dini yang perlu distimulasi melalui aktivitas yang melibatkan proses penalaran dan pemecahan masalah. Penelitian (Amalia et al., 2025) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan penalaran anak karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman bermain yang lebih menarik dan tidak menimbulkan tekanan belajar. Dengan demikian, board game edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana stimulasi kognitif yang membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada pengembangan kemampuan tertentu secara terpisah, seperti mitigasi bencana, logika matematika, literasi, maupun pemahaman konsep tertentu, penelitian ini mengembangkan board game yang secara khusus dirancang berdasarkan indikator kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun yang meliputi klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media board game edukatif yang mengintegrasikan berbagai indikator berpikir logis ke dalam satu aktivitas permainan yang sistematis dan terstruktur sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran kognitif di pendidikan anak usia dini.

Secara umum, berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif, khususnya board game, efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, logika matematika, literasi, dan motivasi belajar anak usia dini melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada aspek yang terpisah dan belum secara khusus mengkaji serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana secara terintegrasi berdasarkan indikator kognitif yang sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan board game edukatif yang dirancang secara terstruktur guna menstimulasi kedua kemampuan tersebut.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar. Board game memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman konkret, melakukan eksplorasi, serta menyusun pemahaman melalui aktivitas bermain yang bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulasi kemampuan berpikir logis pada anak usia dini lebih efektif ketika diberikan melalui pengalaman bermain yang melibatkan proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan interaksi sosial dibandingkan melalui pembelajaran yang bersifat instruksional semata.

Secara praktis, board game berbasis berpikir logis dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran maupun pusat bermain untuk membantu anak mengembangkan kemampuan klasifikasi, pengurutan, pengenalan pola, dan pemahaman hubungan sebab-akibat. Selain itu, board game yang dikembangkan memiliki keunggulan karena mudah digunakan, menarik bagi anak, dan dapat dimodifikasi sesuai tema pembelajaran yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba produk hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan jumlah subjek yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, pengukuran efektivitas media masih menggunakan analisis deskriptif sehingga belum dapat menunjukkan pengaruh yang lebih kuat secara statistik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen, serta mengembangkan board game dengan variasi tingkat kesulitan yang lebih beragam agar dapat digunakan pada rentang usia dan konteks pembelajaran yang lebih luas.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa board game edukatif yang dikembangkan melalui model ADDIE memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun dari 64,85% menjadi 81,58%, serta memperoleh respons positif dari guru dan anak karena menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa board game edukatif berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak, khususnya kemampuan berpikir logis. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pada jumlah sampel yang lebih besar, rentang usia yang berbeda, atau mengembangkan variasi board game dengan tingkat kesulitan yang lebih beragam agar dapat digunakan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan penelitian ini. TK Islamiyah Kecamatan Majalaya, khususnya kepala sekolah dan guru kelompok B, yang telah memberikan izin serta membantu dalam pelaksanaan penelitian. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Daftar Pustaka

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *15*(April). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Amalia, K., Baroroh, E. Z., Hasanah, G., & Yulianti, S. A. (2025). Permainan edukatif sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. PA*EDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi, 5(*1), 25–39. https://doi.org/10.51878/paedagogy.v5i1.4546

Balladares, J., Miranda, M., & Cordova, K. (2024). The effects of board games on math skills in children attending prekindergarten and kindergarten: A systematic review. *Early Years*, *44*(3–4), 710–734. https://doi.org/10.1080/09575146.2023.2218598

Baroroh, E. zati, Istiqomah, N., & Nurfitriani. (2024). Stimulasi permainan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan bangun datar anak usia dini. Ed*ukasi: Jurnal Pendidikan,* 23*(2*). https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/edukasi/article/view/8883

Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions shown to aid executive function development in children 4 to 12 years old. S*cience, 333(*6045). https://doi.org/10.1126/science.1204529

Fadila, B., Agya, N., Zainuddin, M., & Wahyuni, S. (2025). Development of the educational game tool "fun mathematic board" as a numeracy learning medium for 5-6-year-old children at al azhar Islamic kindergarten tulungagung. J*ournal of Educational Sciences,* 9*(*4), 1844–1855. https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/423

Iryouw, V., Rolina, N., & Prayitno, P. (2025). Media loose parts cangkang kerang dalam menstimulus kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Ju*rnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 9*(*6), 2658–2672. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7118

Isro'atin, L., & Fitri, R. (2023). Permainan papan kantong pola sebagai upaya peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Jo*urnal of Education Research,* 4*(*2), 624–632. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.217

Jannah, M., Kusuma, W. S., & Kusumastuti, N. (2025). Peningkatan kemampuan berfikir logis melalui smart look book pada anak kelompok b di TK dharma wanita ngompro 2. Je*cie (journal of early childhood and inclusive education),* 8*(*2), 351–357. https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.1769

Khusna, A. N., Arifin, I., & Pramono. (2023). Mega monopoly game for disaster mitigation learning in the context of independent learning for children aged 5-6 years. J*urnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *11*, 276–283. https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.60611

Lestari, M. P., Ida Yeni Rahmawati, & Muhammad Azam Muttaaqin. (2024). Implementasi pertanyaan pemantik untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak usia dini. J*urnal Riset Golden Age PAUD UHO*, *6*(3), 425–432. https://eprints.umpo.ac.id/15023/

Mellisa, R., Effendi, D., Puspita, M., & Jaya, S. (2022). Pengembangan permainan kora untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. PA*UD lectura: Jurnal pendidikan anak usia dini,* 118–128. https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/3540

Monica, I., Rachmah, H., & Afrianti, N. (2025). Upaya guru dalam mengembangkan berpikir logis dengan menggunakan metode STEAM pada anak. Ju*rnal Riset Pendidikan Guru Paud,* 7*(*2), 57–64. https://doi.org/10.29313/jrpgp.v5i1.6562

Monika, S., Palupi, W., & Zuhro, N, S. (2023). Profil kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Ju*rnal Kumara Cendekia,* 11*(1*), 48–58. https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/59950/40166

Nasution, F., Sitorus, M. S., Ramdhani, S., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2024). Pengembangan kecerdasan logika matematika melalui media papan dadu. Du*nia anak: Jurnal pendidikan anak usia dini,* 07*(*01), 26–33. https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/3540

Nurfadhilah, L., & Anugrah, Y. F. (2025). Meningkatkan kecerdasan logis-matematics anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif kotak pintar di TK negeri purwadadi. Ju*rnal Tahsinia,* 6(*7*), 971–987. https://ojs.iai-rakeyansantang.ac.id/index.php/tahsinia/article/view/472/566

Putra, A. A. A. W., & Surjono, H. D. (2024). Early childhood board games with school objects and anatomical theme to facilitate learning. Jo*urnal of Education Technology,* 7*(*4), 581–589. https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.67384

Putri, A. A., Ani, S., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui permainan edukatif papan telur. Ju*rnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 7*(*6), 7181–7190. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5625

Rahmadayanti, R., & Sehan, I. (2024). Permainan tradisional congklak terhadap pengembangan kecerdasan logis matematis anak. Jo*urnal of Telenursing (JOTING),* 6*(*1), 410–419. https://doi.org/10.31539/joting.v6i1.8929

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8457

Rahmadhani, E., & Surbakti, A. H. (2022). Analisis kemampuan berpikir logis anak usia dini melalui permainan Montessori. Ju*rnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 6*(*5), 5079–5090. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1894

Rumiyati, & Zulfitria. (2024). Peran permainan edukatif dalam pengembangan keterampilan sosial kognitif anak usia dini. C*endikia,* 12*06,* 468–478. https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2216/2129

Salomatova, O. V., Tokarchuk, Y. A., Rubtsova, O. V., & Husnutdinova, M. R. (2024). Application of digital and board games for preschoolers' cognitive development: Recommendations for teachers and parents. C*ounseling Psychology and Psychotherapy*, *32*(4), 53–72. https://doi.org/10.17759/cpp.2024320403

Shelly Pratiwi, P. P. (2024). Meningkatkan kemampuan berfikir logis melalui permainan finding treasurepada anak usia 5-6 tahundi raudhatul athfal al hidayah kecamatan karangpawitan. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *03*(c), 1–12. https://doi.org/10.37968/anaking.v3i1.728

Sufa, F. F., Evy, C., & Widyahening, T. (2023). Pengembangan instrumen kemampuan berpikir matematika dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Ju*rnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 7*(*3), 3819–3830. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3646

Tsabitah, R. S., Widyasari, & Sutejo, A. (2025). Board game pengenalan diri sendiri sebagai media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini. J*urnal Suluh,* 7*(*2). https://ejournal.unisnu.ac.id/JSULUH/article/view/7813

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, and D. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. As*sociatioan For Psychologocal Science,* 1*6(*1). https://doi.org/10.1177/1529100615569721

Widiyaningrum, N., Mufarochah, S., & Wulandari, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran puzzle berbasis digital terhadap kemampuan kognitif. MA*ANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini | ISSN 2964-7494,* 4*(*2). https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/jpiaud/article/view/11281/4240

Wulandari, Y. A., Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi pembelajaran melalui media boardgame: Meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Ju*rnal basicedu,* 9(*5*), 1380–1389. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/10044

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). Th*e power of play : A pediatric role in enhancing development in young children.* 1*42(*3). https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058