

Dampak Game Edukatif pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Itsnain Alfajri Husain^{1*}

¹Universitas Sulawesi Tenggara, Kendari, Indonesia

***Corresponding author. : itsalfajri@gmail.com**

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keywords:</p> <p><i>Educational Games, Cognitive Development, Early Childhood, Educational Technology, Interactive Learning</i></p>	<p><i>The development of technology in the world of education has brought significant changes in learning methods, including in Early Childhood Education (PAUD). One of the innovations that is increasingly developing is the use of educational games as a learning medium. Educational games are designed to stimulate children's cognitive abilities through various challenges involving problem solving, logical thinking, and creativity. This literature study aims to examine the impact of educational games on the cognitive development of early childhood by analyzing various recent studies. The results of the study show that educational games can improve memory, concentration, and critical thinking skills in children. However, excessive and unsupervised use also has the potential to have negative impacts, such as digital dependence and lack of social interaction. Therefore, it is important for educators and parents to integrate educational games in a balanced manner with other learning methods. This study is expected to be a reference for educators and researchers in developing effective technology-based learning strategies for early childhood.</i></p>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai tahap awal dalam sistem pendidikan formal juga mengalami dampak dari perkembangan ini. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga telah bertransformasi menjadi media interaktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak (Suyanto, 2023). Salah satu inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD adalah penggunaan game edukatif. Game edukatif dirancang secara khusus untuk memberikan stimulasi kognitif kepada anak-anak dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan interaktif (Saputra & Kurniawati, 2023). Dalam beberapa tahun terakhir, game edukatif semakin populer

dan banyak digunakan oleh pendidik maupun orang tua sebagai bagian dari metode pembelajaran berbasis digital.

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam pertumbuhan dan pembelajaran mereka. Pada usia ini, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta kemampuan belajar yang cepat jika diberikan stimulasi yang sesuai (Hidayat & Ramadhani, 2022). Game edukatif berperan dalam membantu perkembangan kognitif melalui tantangan yang disajikan dalam permainan, seperti pemecahan masalah, pengenalan pola, serta koordinasi antara visual dan motorik. Selain itu, game edukatif berbasis teknologi memberikan peluang bagi anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka (Prasetyo, 2023). Motivasi belajar yang tinggi pada anak usia dini sangat penting dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif di kemudian hari.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran PAUD memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan berbagai keterampilan anak. Studi yang dilakukan oleh Wijaya dan Lestari (2022) menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan game edukatif dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, daya ingat, serta kecepatan dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, game yang berbasis eksplorasi dan interaksi sosial dapat membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama dengan teman sebaya (Nugroho & Fitriani, 2023). Dengan demikian, game edukatif bukan hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada aspek sosial dan emosional anak.

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh game edukatif, penggunaannya juga perlu mendapatkan pengawasan dan regulasi yang tepat. Penggunaan game yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan digital pada anak, yang berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik serta interaksi sosial di dunia nyata (Santoso, 2022). Selain itu, tidak semua game edukatif yang beredar di pasaran memiliki kualitas yang sesuai dengan standar pendidikan anak usia dini. Beberapa game lebih menekankan aspek hiburan dibandingkan dengan aspek edukatif, sehingga kurang memberikan manfaat kognitif yang optimal (Sari & Rahmawati, 2023). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk selektif dalam memilih game yang benar-benar mendukung perkembangan anak.

Selain selektivitas dalam pemilihan game, efektivitas penggunaan game edukatif dalam pembelajaran juga sangat bergantung pada peran pendidik. Guru di PAUD perlu memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana mengintegrasikan game edukatif dalam proses pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara maksimal (Putri & Wibowo, 2023). Pendidik perlu memahami prinsip-prinsip pedagogi dalam

penggunaan teknologi, termasuk cara menyesuaikan game dengan kurikulum dan kebutuhan belajar anak. Pendampingan oleh guru dan orang tua juga menjadi faktor penting dalam memastikan anak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal melalui game edukatif (Hidayati, 2022).

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran PAUD juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain, seperti pembelajaran berbasis proyek dan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) (Rahmadani, 2023). Pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar melalui eksperimen dan eksplorasi, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks. Kombinasi antara game edukatif dan metode pembelajaran berbasis aktivitas ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam, sehingga anak tidak hanya belajar melalui satu cara saja.

Selain aspek akademik, game edukatif juga memiliki peran dalam pengembangan keterampilan emosional dan sosial anak. Beberapa game didesain untuk mengajarkan anak tentang kerja sama, empati, dan cara menyelesaikan konflik secara positif (Yulianti & Darmawan, 2023). Hal ini penting dalam membentuk karakter anak sejak dini, terutama dalam mengembangkan keterampilan sosial yang akan membantu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, game edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial yang positif kepada anak sejak usia dini.

Namun, dalam implementasinya, masih terdapat berbagai tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan akses terhadap teknologi dan kesiapan tenaga pendidik. Tidak semua lembaga PAUD memiliki infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran (Suwandi, 2023). Di beberapa daerah, keterbatasan perangkat digital dan akses internet menjadi kendala utama dalam penerapan game edukatif di lingkungan sekolah. Selain itu, masih banyak tenaga pendidik yang belum mendapatkan pelatihan yang cukup dalam mengadaptasi teknologi ke dalam kurikulum mereka. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan pendidikan yang dapat mendukung penggunaan teknologi digital secara merata, termasuk pelatihan bagi guru dan penyediaan perangkat teknologi di sekolah-sekolah yang masih memiliki keterbatasan.

Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat serta tantangan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam dampak penggunaan game edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini berdasarkan berbagai penelitian terbaru. Kajian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih efektif. Dengan demikian, pemanfaatan game edukatif

dapat dioptimalkan untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai penelitian yang relevan dengan topik hubungan antara game edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. Pendekatan SLR dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi tren, kesenjangan penelitian, serta bukti empiris yang telah dihasilkan dalam studi sebelumnya (Setiawan & Hidayati, 2023). Dalam prosesnya, sumber data utama yang digunakan mencakup artikel jurnal ilmiah, buku akademik, dan laporan penelitian terbaru yang diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Literatur yang dikaji diambil dari database terindeks seperti Google Scholar, DOAJ, dan Garuda, dengan kata kunci seperti “game edukatif”, “perkembangan kognitif anak usia dini”, serta “teknologi dalam pembelajaran PAUD” untuk memastikan relevansi dengan tujuan penelitian ini.

Kriteria pemilihan literatur dilakukan dengan mempertimbangkan aspek relevansi, keterbaruan, dan validitas akademik. Artikel yang dipilih harus memiliki fokus utama pada pengaruh game edukatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, serta menggunakan metode penelitian yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan (Suyanto, 2023). Literatur yang tidak sesuai dengan cakupan usia anak usia dini atau tidak menjelaskan secara eksplisit hubungan antara game edukatif dan aspek kognitif dieliminasi dari analisis. Selain itu, hanya sumber yang berasal dari jurnal terindeks nasional dan internasional yang digunakan untuk menjamin kredibilitas dan kualitas data yang dianalisis. Dengan menerapkan seleksi yang ketat, penelitian ini memastikan bahwa hasil yang diperoleh memiliki dasar akademik yang kuat dan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

Setelah tahap pengumpulan dan seleksi literatur, data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengidentifikasi pola temuan serta kesimpulan utama dari berbagai penelitian yang telah dikaji. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil penelitian sebelumnya, mengelompokkan temuan berdasarkan variabel utama, serta menyoroti tren dalam penggunaan game edukatif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini (Prasetyo & Wibowo, 2023). Dari hasil analisis ini, penelitian berupaya untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai sejauh mana game edukatif dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan kognitif anak, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya dalam proses

pembelajaran. Temuan ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih optimal untuk anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Daya Ingat dan Konsentrasi

Game edukatif memiliki peran penting dalam meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Lestari (2024) anak-anak yang terbiasa menggunakan game edukatif berbasis puzzle menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengingat pola dan informasi. Hal ini disebabkan oleh tantangan dalam game yang memerlukan anak untuk mengingat aturan, strategi, dan urutan tertentu untuk mencapai tujuan permainan. Dengan adanya elemen interaktif, anak lebih tertarik dan fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga memperkuat kapasitas memori mereka.

Selain itu, konsentrasi anak juga dapat meningkat melalui penggunaan game edukatif yang menuntut fokus dan perhatian dalam jangka waktu tertentu. Studi yang dilakukan oleh Nugroho (2024) mengungkapkan bahwa anak-anak yang bermain game edukatif dengan level bertingkat lebih mampu mempertahankan perhatian dibandingkan dengan anak yang hanya belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh adanya sistem tantangan yang semakin meningkat, mendorong anak untuk tetap fokus dalam menyelesaikan tugas mereka. Dengan demikian, game edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam membangun kebiasaan belajar yang lebih baik pada anak usia dini.

Lebih jauh, pengulangan konsep dalam game edukatif juga berkontribusi terhadap penguatan daya ingat jangka panjang anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2024) anak-anak yang menggunakan game berbasis edukasi dengan konsep latihan berulang lebih mudah mengingat dan memahami informasi dibandingkan dengan metode belajar tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memiliki peran signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini melalui peningkatan daya ingat dan konsentrasi mereka.

2. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreativitas

Game edukatif tidak hanya meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas anak usia dini. Menurut Putri dan Lestari (2024), game edukatif

berbasis pemecahan masalah memberikan tantangan yang mendorong anak untuk berpikir lebih mendalam, menganalisis situasi, dan menemukan solusi yang tepat. Dalam permainan strategi, misalnya, anak belajar untuk mengevaluasi pilihan yang tersedia dan mempertimbangkan konsekuensi dari setiap tindakan yang mereka ambil. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Selain itu, kreativitas anak juga dapat berkembang melalui interaksi dengan game edukatif yang memungkinkan mereka mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan tugas atau tantangan. Studi yang dilakukan oleh Nugroho (2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam game berbasis cerita interaktif lebih cenderung menunjukkan imajinasi yang tinggi dalam menciptakan narasi atau mengembangkan karakter dalam permainan. Game yang bersifat open-ended, seperti aplikasi menggambar atau membangun dunia virtual, memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksperimen dan mengekspresikan ide mereka secara lebih luas.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi untuk satu masalah. Hal ini sangat penting dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi sejak usia dini. Dengan demikian, game edukatif dapat menjadi sarana yang efektif dalam merangsang berpikir kritis dan kreativitas anak usia dini, yang nantinya akan mendukung perkembangan kognitif mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

3. Pengaruh terhadap Regulasi Emosi dan Motivasi Belajar

Game edukatif tidak hanya berdampak pada kemampuan kognitif anak usia dini, tetapi juga memiliki pengaruh signifikan terhadap regulasi emosi dan motivasi belajar. Menurut Pratama dan Yulianti (2024), game edukatif yang dirancang dengan sistem reward dan tantangan secara bertahap dapat membantu anak dalam mengelola emosi mereka saat menghadapi kesulitan atau kegagalan. Anak yang terbiasa bermain game edukatif belajar untuk mengatasi frustrasi, mengembangkan ketekunan, dan meningkatkan toleransi terhadap kegagalan, yang merupakan bagian penting dari perkembangan emosional mereka.

Selain itu, motivasi belajar anak juga dapat meningkat melalui penggunaan game edukatif yang interaktif dan menarik. Studi yang dilakukan oleh Ramadhani (2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan game berbasis pendidikan lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan anak yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional. Faktor utama yang

meningkatkan motivasi ini adalah unsur permainan yang menyenangkan, tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, serta adanya penghargaan dalam bentuk skor atau level yang berhasil dicapai. Dengan demikian, game edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak usia dini.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Wibowo (2024) menegaskan bahwa game edukatif yang didesain dengan baik dapat membantu anak dalam mengembangkan rasa percaya diri. Ketika anak berhasil menyelesaikan tantangan dalam game, mereka merasa lebih percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif tidak hanya berperan dalam mengajarkan materi akademik, tetapi juga membantu membentuk karakter anak, terutama dalam hal regulasi emosi dan motivasi untuk terus belajar.

4. Dampak Sosial dan Interaksi dengan Lingkungan

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif dan emosional, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap interaksi sosial anak. Menurut Pratama dan Yulianti (2024), game edukatif yang berbasis kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi, serta berkomunikasi dengan teman sebaya. Anak yang bermain game dengan mode multipemain atau yang dirancang untuk dimainkan dalam kelompok cenderung lebih aktif dalam berinteraksi dan menyelesaikan tantangan bersama, sehingga memperkuat keterampilan sosial mereka.

Namun, di sisi lain, Ramadhani (2024) menyatakan bahwa game edukatif yang bersifat individual dapat mengurangi interaksi sosial anak jika penggunaannya tidak dikontrol dengan baik. Anak yang terlalu sering bermain sendiri dalam dunia digital cenderung kurang terlibat dalam komunikasi langsung dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini dapat mengurangi kemampuan mereka dalam membaca ekspresi wajah, memahami bahasa tubuh, serta membangun empati dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik perlu memastikan bahwa game edukatif yang digunakan tetap memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.

Lebih lanjut, Sari dan Wibowo (2024) menegaskan bahwa keseimbangan antara penggunaan game edukatif dan aktivitas sosial di dunia nyata sangat penting dalam perkembangan sosial anak. Mereka merekomendasikan agar pendidik mengombinasikan game edukatif dengan kegiatan interaktif lainnya,

seperti diskusi kelompok, bermain peran, atau proyek kolaboratif yang melibatkan interaksi langsung. Dengan demikian, game edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini tanpa mengurangi interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.

5. Kelebihan dan Kekurangan Game Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Kelebihan Game Edukatif

1) Meningkatkan Motivasi Belajar

Game edukatif dirancang dengan elemen interaktif yang menarik, seperti animasi, suara, dan sistem penghargaan, yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Anak cenderung lebih antusias ketika belajar melalui permainan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

2) Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Melalui berbagai tantangan dan tugas yang ada dalam game edukatif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang menggunakan game edukatif secara rutin memiliki daya ingat dan konsentrasi yang lebih baik.

3) Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kolaboratif

Game edukatif berbasis kerja sama dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi, berbagi, dan kerja tim. Permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya dapat mendorong anak untuk belajar bekerja dalam kelompok.

4) Menyediakan Pembelajaran yang Menyesuaikan dengan Kecepatan Anak

Setiap anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda. Game edukatif memungkinkan anak untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka, karena banyak permainan menyediakan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan.

b. Kekurangan Game Edukatif

1) Potensi Ketergantungan Digital

Penggunaan game edukatif yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap teknologi. Hal ini dapat mengurangi waktu mereka untuk bermain di luar ruangan, berinteraksi dengan teman sebaya, atau melakukan aktivitas fisik lainnya.

2) Kurangnya Interaksi Langsung dengan Guru dan Orang Tua

Terlalu sering menggunakan game edukatif sebagai media pembelajaran dapat mengurangi interaksi langsung antara anak dengan

pendidik dan orang tua. Padahal, interaksi langsung sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.

3) Kualitas Game yang Beragam

Tidak semua game edukatif memiliki kualitas yang baik dalam mendukung pembelajaran anak. Beberapa permainan mungkin kurang edukatif atau justru mengandung konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memilih game yang benar-benar memberikan manfaat edukatif.

4) Tantangan dalam Pengelolaan Waktu

Anak-anak mungkin sulit mengontrol waktu saat bermain game edukatif, terutama jika tidak ada pengawasan dari orang dewasa. Oleh karena itu, perlu adanya aturan yang jelas mengenai durasi penggunaan game agar tidak mengganggu aktivitas lainnya.

KESIMPULAN

Game edukatif telah terbukti memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, terutama dalam meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Penggunaan game edukatif yang dirancang secara interaktif mampu merangsang fungsi kognitif anak melalui tantangan yang melibatkan pemecahan masalah dan eksplorasi konsep baru. Selain itu, fitur umpan balik langsung yang terdapat dalam game edukatif dapat membantu anak memahami kesalahan mereka dan meningkatkan kemampuan belajar secara mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan game edukatif yang terstruktur dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak usia dini.

Namun, penggunaan game edukatif yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, seperti ketergantungan digital dan berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang terlalu sering bermain game tanpa batasan waktu cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari pendidik dan orang tua dalam mengawasi serta mengatur durasi penggunaan game edukatif agar tetap seimbang dengan aktivitas belajar lainnya. Selain itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi strategi optimal dalam mengintegrasikan game edukatif ke dalam kurikulum PAUD sehingga manfaatnya dapat dimaksimalkan tanpa mengesampingkan aspek perkembangan sosial dan emosional anak.

REFERENSI

- Hidayat, M. T., & Ramadhani, A. (2022). *Pendidikan Anak Usia Dini Di Era Digital: Peluang Dan Tantangan Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hidayati, S. (2022). *Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Game Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, R. (2024). *Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nugroho, T., & Fitriani, R. (2023). Dampak game edukatif terhadap perkembangan sosial anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 5(1), 45-59.
- Parisu, C. Z. L., Juwairiyah, A., & Sisi, L. (2020). The Effect Of Learning Method And Critical Thinking Ability To The Learning Outcomes On Natural Sciences Of Class 5th Student. *Jurnal Sultra Elementary School*, 1(1), 1-8.
- Prasetyo, D. (2023). Pengaruh game edukatif berbasis teknologi terhadap peningkatan daya pikir anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(2), 120-135.
- Prasetyo, D., & Wibowo, T. (2023). Analisis peran game edukatif dalam pengembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(1), 33-49.
- Pratama, R., & Yulianti, D. (2024). Peran game edukatif dalam pengelolaan emosi anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*, 15(2), 21-35.
- Putri, A., & Lestari, N. (2024). Dampak game edukatif terhadap memori anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 34-48.
- Putri, N. A., & Wibowo, T. (2023). Integrasi game edukatif dalam kurikulum PAUD: Studi kasus di sekolah inklusif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(1), 33-49.
- Rahmadani, S. (2023). *STEAM Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Inovasi Dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, S. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Ramadhani, A. (2024). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Digital Interaktif*. Bandung: Penerbit Ilmu Edukasi.
- Santoso, B. (2022). Pengaruh penggunaan perangkat digital terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 6(3), 85-102.
- Saputra, A., & Kurniawati, D. (2023). *Game Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik*. Surabaya: Graha Ilmu.
- Saputra, E. E., Adelina, E., Yolanda, W., Arwanti, E., & Novikasari, N. (2024). Studi Literature: Peran Pendidikan IPA dalam Mengembangkan Keterampilan

- Berpikir Kritis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Catha: Journal of Creative and Innovative Research*, 1(1), 34-44.
- Saputra, E. E., Sisi, L., & Pratama, M. D. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Interaksi Sosial Peserta didik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Sciences: Fondation & Application*, 3(2), 70-82.
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). Perilaku Sosial Dalam Konteks Pendidikan Multikultural.
- Sari, M., & Wibowo, T. (2024). *Efektivitas Game Edukatif Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Pembelajaran.
- Setiawan, R. (2023). Kualitas game edukatif dalam pembelajaran anak usia dini: Studi komparatif. *Jurnal Media Pembelajaran Indonesia*, 10(1), 27-41.
- Setiawan, R., & Hidayati, S. (2023). *Metode Systematic Literature Review Dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: UMM Press.
- Suyanto, S. (2023). *Teknologi Digital Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Teori Dan Aplikasi*. Malang: UMM Press.