



PENGARUH PERMAINAN *UNO STACKO* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTIKA II-1 KOTA PALEMBANG

Dwi Hanny Putri Aulia¹, Akmillah Ilhami²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

Email: dwiaulia2512@gmail.com, akmillahilhami@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya stimulasi logika anak melalui media bermain yang terstruktur di TK Kartika II-1 Kota Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan Uno Stacko terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one-group pretest-posttest, karena sesuai untuk mengukur perubahan tanpa kelompok kontrol. Sampel terdiri dari 14 anak yang dipilih dengan simple random sampling. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dan dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil menunjukkan peningkatan skor dari 62,36 (pretest) menjadi 85,21 (posttest), dengan signifikansi 0,049 ($< 0,05$), yang menandakan adanya pengaruh signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa Uno Stacko efektif menstimulasi kemampuan klasifikasi, analisis pola, dan pemahaman sebab-akibat. Penelitian ini merekomendasikan Uno Stacko sebagai media pembelajaran menyenangkan untuk guru PAUD dan orang tua guna mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci: Uno Stacko, Kemampuan Berpikir Logis, Anak Usia 5-6 Tahun, Stimulasi Kognitif

Abstract

The problem in this study is the lack of logical stimulation of children through structured play media in Kartika II-1 Kindergarten in Palembang City. This study aims to analyze the impact of the Uno Stacko game on the logical thinking skills of children aged 5-6 years. The study used a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, because it is appropriate to measure changes without a control group. The sample consisted of 14 children selected by simple random sampling. Data were collected through structured observation and analyzed using a paired sample t-test. The results showed an increase in scores from 62.36 (pretest) to 85.21 (posttest), with a significance of 0.049 (< 0.05), indicating a significant effect. These findings indicate that Uno Stacko is effective in stimulating classification skills, pattern analysis, and cause-and-effect understanding. This study recommends Uno Stacko as a fun learning medium for PAUD teachers and parents to support the cognitive development of early childhood.

Keywords: Uno Stacko, Logical Thinking Skills, Children Aged 5-6 Years, Cognitive Stimulation

Corresponding author :

Email Address: akmillahilhami@fkip.unsri.ac.id

Received 25 June 2025, Accepted 12 July 2025, Published 28 July 2025

A. PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan anak yang memiliki peran penting dalam membentuk fondasi kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan kognitif. Pada rentang usia 5–6 tahun, anak memasuki tahap praoperasional dalam teori perkembangan kognitif Piaget, yang berarti mereka mulai dapat berpikir simbolik, meskipun masih terbatas dalam memahami logika secara abstrak (Hijriati, 2021).¹ Dalam fase ini, otak anak berkembang sangat pesat, menjadikan setiap stimulasi yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan dan daya pikirnya. Rangsangan yang diberikan harus bersifat menyenangkan, bermakna, serta sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat menunjang perkembangan kognitif, khususnya kemampuan berpikir

logis, adalah permainan edukatif yang melibatkan aturan dan strategi.

Permainan tradisional maupun modern telah lama dikenal sebagai sarana pembelajaran efektif bagi anak-anak. Kegiatan bermain tidak hanya memberikan kesenangan, melainkan juga membentuk pola pikir, sikap sosial, dan keterampilan kognitif anak.² Dunia anak tidak bisa dilepaskan dari kegiatan bermain. Di dalam bermain, anak mengalami berbagai peristiwa yang menantang untuk berpikir, memecahkan masalah, membuat keputusan, serta menyesuaikan diri dengan aturan permainan. Interaksi tersebut menjadi bagian dari pembelajaran tidak langsung yang mampu menstimulasi perkembangan otak secara menyeluruh. Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan melalui permainan adalah kemampuan berpikir logis, yaitu kemampuan menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya secara masuk akal.³

¹ Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1).

² Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan

DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.31326>

Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak*

³ Wahyuni, A. (2023). Bermain Bebas Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(01),

Permainan Uno Stacko termasuk jenis permainan edukatif yang memadukan unsur strategi, ketelitian, dan logika dalam proses bermainnya. Permainan ini terdiri dari balok-balok berwarna yang disusun secara vertikal dan harus ditarik satu per satu tanpa merobohkan susunan balok. Anak diminta untuk mengikuti aturan, memilih warna atau angka sesuai instruksi, serta menentukan balok mana yang lebih aman untuk diambil. Proses ini mengharuskan anak berpikir kritis dan logis sebelum mengambil tindakan. Mereka diajak untuk mempertimbangkan risiko, menganalisis struktur bangunan, serta memprediksi hasil dari pilihan yang diambil. Dengan aktivitas semacam itu, anak belajar untuk tidak bertindak impulsif, melainkan mempertimbangkan terlebih dahulu konsekuensi dari tindakannya (Juairiyah & Watini, 2022).⁴

Kemampuan berpikir logis tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang melalui latihan dan pengalaman. Semakin sering anak terlibat dalam kegiatan yang menuntut pemikiran terstruktur dan sistematis, semakin terasah pula kemampuan berpikir logisnya.⁵ Di usia 5–6 tahun, anak mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat yang sederhana, mampu mengelompokkan benda berdasarkan kategori tertentu, dan mampu membuat prediksi berdasarkan pola. Permainan Uno Stacko yang mengandung unsur warna, angka, urutan, serta strategi sangat tepat digunakan sebagai alat bantu untuk merangsang kemampuan tersebut. Anak belajar mengenali pola tertentu, membuat prediksi, dan memilih langkah yang paling logis agar permainan dapat dilanjutkan tanpa menjatuhkan menara.⁶

⁴ Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095.

⁵ Wahyuni, A. (2023). Bermain Bebas Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(01),

DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.31326>

⁶ Wijayanti, F. D., & Lestaringrum, A. (2022). Studi Literatur Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Digital. *Semdikjar*, 143–150.

Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak idealnya tidak terlepas dari unsur bermain. Kurikulum PAUD mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Bermain bukan sekadar aktivitas pengisi waktu, melainkan merupakan metode utama dalam mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak (Gusliati, 2022).⁷ Oleh karena itu, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat penting dilakukan oleh pendidik. Permainan Uno Stacko dapat digunakan dalam kegiatan kelompok kecil maupun individu, memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan mengembangkan potensi logis mereka dalam situasi nyata yang dapat mereka pahami dan rasakan secara langsung.

Penggunaan permainan Uno Stacko di lingkungan pendidikan anak usia dini memberikan contoh nyata penerapan strategi

pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain dengan tujuan pengembangan kognitif. Permainan ini tidak hanya melatih koordinasi motorik halus dan kesabaran, tetapi juga melibatkan aktivitas mental yang mendorong anak untuk berpikir secara logis, sistematis, dan analitis. Guru dapat memanfaatkan permainan ini untuk melatih anak mengidentifikasi pola, membuat klasifikasi, dan memahami hubungan sebab-akibat dalam konteks yang nyata. Semua proses ini memperkuat jaringan berpikir logis dalam otak anak (Dewi Niswatul Fithriyah et al., 2023).⁸

Hasil observasi di TK Kartika II-1 Kota Palembang, guru belum berupaya menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pemberian stimulasi kognitif melalui permainan di TK ini belum sepenuhnya optimal. Anak-anak belum diperkenalkan dengan berbagai bentuk permainan edukatif untuk menunjang perkembangan berpikir mereka.

Pemahaman mengenai pentingnya

⁷ Gusliati, P. (2022). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1).

⁸ Dewi Niswatul Fithriyah, Yulia, N. M., DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.31326>

Sutrisno, Midya Yuli Amreta, & Sanjung Ariesta Utami. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 421-428.

pengembangan kemampuan berpikir logis di usia dini telah banyak didukung oleh para ahli perkembangan anak. Mereka meyakini bahwa logika anak terbentuk melalui pengalaman konkret yang bermakna, bukan melalui hafalan atau pengajaran abstrak. Permainan Uno Stacko menghadirkan pengalaman belajar konkret dalam bentuk tantangan yang harus dihadapi anak dengan strategi yang tepat. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan melalui proses berpikir aktif. Permainan menjadi media yang ideal karena memberikan konteks nyata dan menyenangkan bagi proses konstruksi pengetahuan tersebut.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Bachtiar, 2021) mengenai penggunaan permainan

konstruktif terhadap kemampuan berpikir logis anak usia dini menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan interaksi fisik dan kognitif dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membuat prediksi dan mengambil keputusan. Dalam penelitiannya, anak-anak yang secara rutin bermain dengan media balok bangun dan puzzle menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam menyusun urutan logis dan memahami hubungan sebab-akibat.¹⁰ Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses bermain yang melibatkan analisis visual, koordinasi tangan-mata, serta pengambilan keputusan memberikan efek positif terhadap pengembangan logika dasar anak usia 5-6 tahun.

Penelitian lain dilakukan oleh (Ashadi, 2022) yang mengkaji pengaruh permainan edukatif berbasis strategi terhadap kemampuan problem solving anak TK. Penelitian ini menemukan bahwa permainan seperti ular tangga modifikasi dan permainan kartu strategi

⁹Baidha, P. S. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Fatimah Palembang. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 3(01), 203-210.

¹⁰ Wulandari, A., & Bachtiar, M. Y. (2021).

DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.31326>

Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Permainan Konstruktif Pada Taman Kanak Kanak. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir sistematis anak. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan tersebut menunjukkan kemampuan dalam memahami aturan, merancang langkah ke depan, serta menghubungkan pengalaman bermain dengan pengalaman sehari-hari. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan bukan hanya media hiburan, tetapi juga sarana penting dalam membentuk dasar-dasar berpikir logis dan strategis.¹¹

Oleh karena itu penelitian ini dibuat dengan judul “Pengaruh Permainan Uno Stacko terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5–6 Tahun di TK Kartika II-1 Kota Palembang” untuk melihat sejauh mana media permainan ini dapat menjadi sarana yang efektif dalam menstimulasi perkembangan berpikir logis anak usia dini.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one-group *pretest-posttest*, yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok.¹²

Tabel 1 *One Group Pre-test Post-test Design*

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O1	x	O2

(Wakhinuddin et al., 2023).

Keterangan :

O1 = Tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan terhadap sampel yaitu dengan menggunakan permainan Uno Stacko

O2 = Tes akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan.

Meskipun desain ini memungkinkan evaluasi perubahan dalam kelompok yang sama, keterbatasannya adalah tidak adanya

¹¹ Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1).

¹² Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.

kelompok kontrol, sehingga rentan terhadap ancaman validitas internal, seperti maturasi atau testing effect. Untuk meminimalkan bias, pelaksanaan treatment dilakukan dalam waktu singkat dan terstruktur secara konsisten, serta instrumen dikalibrasi sebelumnya.

Subjek penelitian adalah 14 anak usia 5–6 tahun di kelas B3 TK Kartika II-1 Kota Palembang yang dipilih dengan teknik simple random sampling dari populasi 30 anak. Kriteria inklusi mencakup anak yang berusia 5–6 tahun, hadir secara konsisten selama proses perlakuan, dan mendapatkan izin tertulis dari orang tua. Anak yang memiliki kebutuhan khusus atau riwayat gangguan perkembangan dikecualikan dari penelitian. Subjek terdiri dari anak laki-laki dan perempuan dengan tingkat perkembangan kognitif yang relatif setara berdasarkan observasi awal.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi

terstruktur berdasarkan indikator kemampuan berpikir logis dari Permendikbud No. 137 Tahun 2014, seperti klasifikasi, pengurutan, prediksi, dan sebab-akibat. Penilaian dilakukan menggunakan skala empat tingkat perkembangan: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Instrumen ini merupakan modifikasi dari format standar PAUD dan telah melalui validasi isi oleh dua ahli pendidikan anak usia dini. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson menunjukkan seluruh indikator valid, dan uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai $> 0,7$ (kategori reliabel). Penilaian dilakukan oleh dua observer independen untuk memastikan konsistensi antar-penilai (inter-rater reliability).¹³

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-

¹³ Sulistiyono, S. S. W., & Kurnianto, D. (2022). Validity and Reliability of Football School Management Assessment Instruments Based on Quality Management

DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.31326>

System. Medikora, 21(1), 61–70.

Wilk karena jumlah sampel < 50 . Kemudian, perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan software SPSS versi 25. Hasil analisis digunakan untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas permainan Uno Stacko dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika II-1 Kota Palembang dan bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan Uno Stacko terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan desain *pre-eksperimental one-group pretest-posttest* dengan sampel 14 anak dari kelas B3. Anak diberikan *pretest*, kemudian mengikuti kegiatan bermain Uno Stacko selama 14 hari, dan diakhiri dengan *posttest*. Permainan difokuskan pada aspek pengenalan perbedaan, pemahaman aturan, prediksi sebab-akibat, dan pengelompokan berdasarkan warna, angka, dan simbol.

Pada indikator mengenali perbedaan, hasil menunjukkan

peningkatan skor dari dominan 2–3 menjadi 4 setelah perlakuan, menandakan anak lebih teliti membedakan warna, angka, dan simbol. Indikator pemahaman aturan juga menunjukkan peningkatan; anak mulai mengikuti instruksi, menunggu giliran, dan bersikap sportif. Permainan ini turut meningkatkan disiplin, konsentrasi, dan pemahaman sosial.

Pada indikator berpikir sebab-akibat, anak mulai mempertimbangkan strategi agar menara Uno Stacko tidak roboh, dari yang sebelumnya memilih balok secara acak. Demikian pula, kemampuan mengelompokkan berdasarkan warna dan angka meningkat; anak mulai konsisten mengelompokkan balok dan memahami pola klasifikasi. Pada indikator simbol, anak mampu mengelompokkan balok berdasarkan makna simbol wild, skip, dan draw two.

Peningkatan pada semua indikator ditunjukkan oleh naiknya skor anak dari kategori MB (Mulai Berkembang) ke BSB (Berkembang Sangat Baik). Rata-rata skor *pretest* sebesar 62,36 meningkat menjadi 85,21 pada *posttest*. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. $> 0,05$, artinya data berdistribusi normal. Uji Paired Sample t-

Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,049, menandakan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara substantif, hasil ini menunjukkan bahwa Uno Stacko mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis anak, termasuk dalam hal klasifikasi, pengambilan keputusan, dan pengenalan pola. Permainan ini memberikan pengalaman konkret yang sesuai dengan tahapan perkembangan praoperasional menurut Piaget. Anak belajar secara aktif melalui manipulasi langsung objek, yang mendukung perkembangan logika konkret. Dari perspektif Vygotsky, permainan juga memberikan scaffolding melalui aturan dan interaksi sosial, mendorong anak mengembangkan kemampuan berpikir melalui bimbingan dan pengalaman bersama.

Gambar 1 Dokumentasi kegiatan



D. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Uno Stacko memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia dini. Anak yang terlibat dalam permainan ini mengalami perkembangan dalam kemampuan klasifikasi, pengurutan, dan penalaran sebab-akibat, yang merupakan komponen penting dalam berpikir logis.

Uno Stacko, sebagai media permainan edukatif, terbukti mampu menyajikan tantangan kognitif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Permainan ini mendorong anak untuk berpikir strategis, membuat keputusan, dan memecahkan masalah melalui pengalaman konkret.

Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya bagi guru PAUD untuk mengintegrasikan permainan Uno Stacko ke dalam kegiatan belajar sebagai bagian dari pendekatan bermain sambil belajar. Selain itu, kurikulum PAUD dapat mempertimbangkan penggunaan media permainan serupa sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung perkembangan kognitif secara aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1). <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Baidha, P. S. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Fatimah Palembang. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 3(01), 203–210. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v3i01.877>
- Dewi Niswatul Fithriyah, Yulia, N. M., Sutrisno, Midya Yuli Amreta, & Sanjung Ariesta Utami. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 421–428. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.129>
- Gusliati, P. (2022). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.830>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Juairiyah, J., & Watini, S. (2022). Penerapan Reward Asyik Dalam Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Dengan Permainan Uno Stacko. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2095. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2095-2102.2022>
- Muslim, Ambiyar, Wakhinuddin, Usmeldi, & Arif, A. (2023). The Impact of Problem-Based Learning on Learning Outcomes Using the Effect Size Calculator for T-Test. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(3), 618–633. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i3.59293>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking.
- Sulistiyono, S. S. W., & Kurnianto, D. (2022). Validity and Reliability of Football School Management Assessment Instruments Based on Quality Management System. *Medikora*, 21(1), 61–70.
- Wahyuni, A. (2023). Bermain Bebas Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 7(01), 82. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v7i01.285>
- Wijayanti, F. D., & Lestarinigrum, A. (2022). Studi Literatur Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Digital. *Semdikjar*, 143–150.

Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak*
<https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91> *Usia Dini*, 3(1), 78–89 .

Wulandari, A., & Bachtiar, M. Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Penggunaan Permainan Konstruktif Pada Taman Kanak Kanak. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
<https://doi.org/10.26858/tematik.v5i1.19708>