

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pendidikan itu sangatlah penting untuk setiap manusia, guna mengembangkan potensi diri menjadi manusia yang lebih berkualitas. Terlebih pada anak usia dini, pendidikan sangatlah berperan penting terhadap perkembangannya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini.²

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yaitu kelompok yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.³ Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah *The Golden Age* yakni masa dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki pada masa ini tidak akan dapat terulang untuk kedua kalinya.⁴

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan Anak Usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani untuk membantu agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵

Pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain,⁶ dalam kehidupan anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain.⁷ Hal

² Kemendikbud, *Permendikbud Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*

³ <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/CAUD010102-M1.pdf>
diakses pada tanggal 19 Juli 2021, pukul 10.00 WIB

⁴ <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/1322/982>
diakses pada tanggal 19 Juli 2021, pukul 10.00 WIB

⁵ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁶ Rita Kurnia, *Konsep Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini*, *Jurnal EDUCHILD*, Volume 1 Nomor 1, 2012, hlm. 78

ini dapat kita amati dalam kehidupan sehari-hari, bahwa waktu yang digunakan untuk bermain oleh anak lebih banyak dibandingkan dengan belajarnya. Maka dari itu dengan memahami hal di atas maka kita perlu menstimulus atau memberikan pembelajaran bagi anak dengan teknik bermain melalui media pembelajaran. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya.⁸ Maka tepat jika di PAUD dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.⁹ Docket & Fler berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak, untuk memperoleh pengetahuan.¹⁰

Menurut Permendikbud no. 137 tahun 2014, bahwa standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak dibagi menjadi enam bidang pengembangan, yaitu: aspek pengembangan Nilai Agama dan Moral, fisik motorik, bahasa, seni, sosial emosional dan kognitif.¹¹ Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Lingkup perkembangan kognitif diperoleh salah satunya melalui kegiatan pembelajaran seperti berhitung, pengukuran, klasifikasi, bentuk geometri pola, ruang, grafik, mencocokkan dan waktu.¹²

Proses pembelajaran haruslah menerapkan prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) salah satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.¹³ Menurut Gagne media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.¹⁴ Menurut Miarso, media pembelajaran

⁷ Ibid.

⁸ Pupung Puspita Andini, Anik Lestaringrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hlm. 3

⁹ Ibid, hlm. 10-11

¹⁰ Docket, Sue and Fler Marilyn, *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending The Rules*, (Australia : Harcourt, 2000), hlm. 41

¹¹ Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kemendikbud, 2014)

¹² <http://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/35350/22995> diakses pada tanggal 17 Juli 2021, pukul 10.00 WIB

¹³ Ibid.

¹⁴ Gagne, Robert M, *The Conditions of Learning. Third Edition*, (New York : Holt, Reinhart and Winston, 2006), hlm. 14

adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.¹⁵ Hamalik menyebut media pendidikan sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan intelegensi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah¹⁶ Media pembelajaran menjadi suatu aspek yang cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran, dikarenakan penggunaan media dapat menciptakan rasa ingin tahu anak lebih dalam tanpa rasa bosan.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Sunan Pandan Aran yang berada di Kabupaten Tulungagung. Dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan buku Paket/Lembar kerja Anak (LKA). Sedangkan peserta didik di PAUD Sunan Pandan Aran memiliki karakteristik yang aktif. Perilakunya yang tidak mau diam dalam jangka waktu yang lama. Di tambah lagi terdapat anak yang mudah merasa bosan dan jenuh di dalam kelas. Sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik Dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, akan mendorong daya minat anak untuk lebih senang belajar sehingga anak-anak tidak menjadikan belajar sebagai tuntutan kewajibannya tapi sebagai kebutuhannya.

Dengan itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media papan pintar bergambar atau disingkat dengan kata PaPiMbar. Yang dibuat dari triplek dan kain flannel sebagai pelapis. Menggunakan stiker untuk mencetak berbagai macam gambar buah-buahan serta kait jait untuk menempelkan stiker gambar buah-buahan agar dapat di lepas pasang.. Pengembangan media PaPiMbar ini merupakan hasil pengembangan media papan flanel yang telah dikembangkan oleh peneliti Melinda. Media papan flanel yang digunakan untuk berhitung angka satu sampai sepuluh,

¹⁵ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 457

¹⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 57

Melinda mengembangkan kembali dengan menambahkan angka menjadi satu sampai dua puluh. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media papan pintar bergambar (papimbar) hasil pengembangan Melinda dengan memodifikasi kegunaan dan isi materinya. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun dengan materi pengenalan buah-buahan, dan pengelompokan buah-buahan berdasarkan warna dan bentuk buah. Selain itu juga belum tersedianya media papan pintar bergambar (papimbar) ini di PAUD Sunan Pandan Aran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di PAUD Sunan Pandan Aran yakni kurang berkembangnya kemampuan berpikir logis anak, yakni anak keliru dalam menyebutkan warna dengan menyebutkan nama bendanya. Misalnya di saat guru menunjukkan gambar jeruk, dan anak diminta menyebutkan warna jeruk yang ditunjukkan guru tersebut tapi anak justru tidak menyebutkan nama warnanya yang bewarna 'kuning', melainkan anak menyebutkan warna gambar jeruk dengan sebutan "warna jeruk". Selain itu terdapat anak yang belum bisa membedakan warna yang kurang familiar dalam pengetahuan anak seperti warna ungu, serta terdapat kesulitan dalam membedakan warna yang hampir mirip salah satunya ialah warna orange dengan kuning, merah dengan coklat. Terlebih dari banyaknya permainan yang ada dan yang digunakan mayoritas lebih mengacu untuk mengembangkan kemampuan simbolik seperti pengenalan angka dan huruf. Jadi peneliti mengembangkan media PaPiMbar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak.

Kemampuan berfikir logis merupakan salah satu bagian dari kemampuan kognitif. Menurut Albrecht definisi berpikir logis merupakan proses pengambilan keputusan yang sesuai dengan ketetapan untuk mendapatkan kesimpulan.¹⁷ Berpikir logis menurut Piaget adalah kesadaran dari seseorang yaitu membuat suatu kata atau konsep di dalam

¹⁷ Albrecht, *Mathematic for Elementary Teachers A Conceptual Approach*, (WI New York : Aleks Corporation, 1984)

proses berpikir. Tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri. Sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus agar kemampuan kognitif tersebut dapat ia teruskan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan anak hadapi selanjutnya.¹⁸ Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pengambilan keputusan, kemampuan berfikir logis menjadi aspek utama yang perlu ditingkatkan dengan cara memberikan stimulasi pada anak.

Dalam media PaPiMbar ini berisi materi dengan tema tanaman dengan sub tema buah-buahan, dimana anak diajarkan tentang pengenalan berbagai macam buah-buahan yang terdiri dari dua puluh macam gambar buah-buahan, pengenalan warna buah-buahan serta bentuk buah-buahan yaitu sepuluh macam gambar buah-buahan berbentuk bulat meliputi: apel, tomat, anggur, jeruk, lemon, semangka, cerry, sawo kelapa, dan manggis. Dan sepuluh macam gambar buah-buahan berbentuk lonjong-memanjang.yang meliputi:srowberry, nanas, kurma, mangga, pisang, advokat, belimbing, salak, durian serta pepaya.

Kemamapuan berfikir logis anak usia 4-5 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 antara lain adalah anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, fungsi dan ukuran, anak mengenal ciri-ciri sebab dan akibat akan sesuatu disekitarnya, anak mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, anak mampu mengelompokkan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis atau kelompok berpasangan dengan 2 variasi dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.¹⁹ Kemampuan tersebut harus dimiliki oleh anak supaya perkembangan anak pada tahap selanjutnya tidak terganggu.

Jadi inti kegiatan penggunaan media PaPiMbar untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak yaitu mengelompokkan

¹⁸ J. Piaget, *Equilibration of Cognitive Structure*. Chicago: University of Chicago Press, 1985

¹⁹ Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kemendikbud, 2014)

buah-buahan berdasarkan bentuk (Bulat atau lonjong memanjang) dan warna kulit buah-buahan. Guna membentuk sikap kerja sama dan aktifnya proses pembelajaran, maka perlu dibuat sistem pembelajaran berkelompok yang terbagi menjadi dua kelompok.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka peneliti mengetahui betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti mengambil judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR (PAPAN PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI PAUD SUNAN PANDAN ARAN TEGAL KEPATIHAN TULUNGAGUNG”**

B Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung?

C Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian bertujuan :

1. Mengembangkan Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung.
2. Mengetahui kelayakan Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini 4-5 Tahun di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung.

D Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis anak usia Dini 4-5 tahun di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kapatihan Tulungagung. Produk ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang disampaikan dan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak melalui media papan pintar bergambar. Kegiatan dalam penggunaan media guna untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Produk media papan pintar bergambar ini dirancang dengan cara memodifikasi media pembelajaran yang sudah ada yaitu media papan flanel yang telah dikembangkan oleh peneliti Vena Melinda. Berikut deskripsi produk ini berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan media Papan pintar bergambar diantaranya:

1. Berdasarkan prinsip bahan. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini ialah dari bahan triplek dan kain flanel serta stiker agar produk media ini dapat bertahan lama (awet) dan tidak mudah sobek, serta kait jait agar stiker gambar buah-buahan lebih mudah untuk di lepas pasang.
2. Berdasarkan prinsip bentuk. bentuk media ini dirancang dengan bentuk persegi panjang (vertikal) yang di lapisi kain flanel mengikuti rancangan desain yang terdiri dari gambar pohon bagian atas dan gambar pola bentuk bulat dan lonjong pada bagian bawah gambar pohon. Serta stiker buah-buahan pada triplek yang telah di potong mengikuti garis (bulat/lonjong) pada buah-buahan. Dan diberikan kait jait pada setiap gambar pohon, papan warna dan stiker buah guna dapat di lepas pasang.
3. Berdasarkan prinsip warna. Warna yang digunakan triplek adalah dengan dilapisi kain flanel bewarna biru serta berbagai macam warna kain flanel yang berbentuk bulat dan berbentuk lonjong-memanjang sesuai dengan berbagai macam buah-buahan pada stiker.

4. Berdasarkan prinsip manfaat. Media ini memiliki banyak manfaat yakni dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak diantaranya ialah aspek Nilai Agama dan Moral, Seni, Bahasa, Fisik Motorik, sosial emosional dan aspek kognitif. Namun dalam media pembelajaran ini berfokus pada aspek pengembangan kemampuan berpikir logis anak. Hal ini diperkuat dengan kegiatan dalam penggunaan media papan pintar bergambar ini yaitu mengelompokkan buah berdasarkan bentuk dan warna kulit buah-buahan.
5. Berdasarkan prinsip kebutuhannya. Sesuai tingkat perkembangannya, kegiatan penggunaan media pembelajaran ini ditujukan pada anak usia dini 4-5 tahun.

E Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang. Adapun diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan ilmu bidang teknologi pendidikan, terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Selain ini dapat dijadikan bahan referensi untuk peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat media papan pintar bergambar bagi anak dapat membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- b. Manfaat media papan pintar bergambar bagi guru yakni sebagai alat pendukung atau alat peraga dalam penyampaian materi agar anak lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Manfaat media papan pintar bergambar bagi sekolah yakni memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi media pembelajaran yang ada di sekolah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia Dini 4-5 tahun.

- d. Manfaat media papan pintar bergambar bagi PG PAUD yakni dapat memberi pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran pada anak usia Dini 4-5 tahun.

F Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran yaitu:

1. Belum tersedianya media pembelajaran papan pintar bergambar (papimbar) di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kapatihan Tulungagung.
2. Media papan pintar bergambar digunakan sebagai pengembangan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun.
3. Media papan pintar bergambar dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi yang disampaikan dengan menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Media papan pintar bergambar ini berguna agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media papan pintar bergambar untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak memiliki batasan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media papan pintar bergambar hanya sebatas pada media visual berupa alat pendukung pembelajaran.
2. Produk pengembangan media papan pintar bergambar hanya terbatas pada satu tema yakni tema Tanaman dengan sub tema buah-buahan. Buah-buahan hanya terdiri dari dua puluh macam buah-buahan dengan rincian sepuluh macam buah berbentuk bulat dan sepuluh macam buah-buahan berbentuk lonjong-memanjang.
3. Produk pengembangan media papan pintar bergambar hanya terbatas pada pengembangan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun.

4. Isi materi dalam media papan pintar bergambar hanya sebatas pengenalan nama-nama buah, pengenalan warna buah-buahan, dan pengenalan bentuk buah-buahan. Dimana dalam kegiatannya yaitu hanya terbatas pada mengelompokkan buah buahan berdasarkan bentuk dan warna.

G Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap judul skripsi ini, maka peneliti perlu menguraikan istilah-istilah penting dalam judul berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang otak anak selama proses pembelajaran dan anak akan lebih memperhatikan juga selama proses pembelajaran berlangsung dan tetap merasa senang.²⁰

b. Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 tahun

Berpikir logis ialah mengenal perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat yang terjabar dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda yang ada disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya.²¹ Tingkat pencapaian perkembangan

²⁰ Rudi Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017), hlm. 9

²¹ Ena Suminah, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm. 12

berpikir logis anak usia 4-5 tahun ialah mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran.²²

c. Media Papan Pintar Bergambar

Media papan pintar bergambar adalah suatu alat papan tempel yang didesain sedemikian rupa untuk dapat menempelkan gambar-gambar dalam menyajikan suatu pesan atau bahan pembelajaran. Media papan pintar memuat tema tanaman dengan sub tema buah-buahan. Yang terbuat dari triplek yang dilapisi kain flannel sebagai tempat pola bentuk buah-buahan, serta terdapat stiker untuk gambar buah-buahan.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan definisi konseptual di atas maka yang dimaksud dengan judul **“Pengembangan Media Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulugagung”** adalah suatu proses mendesain/perancangan media visual berupa media grafis berbentuk dua dimensi yang dibutuhkan sesuai dengan yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil pengamatan, yang kemudian melakukan tahap pengembangan produk, serta dilakukan tahap evaluasi untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan sesuai dengan fokus permasalahan dalam penelitian ini. Tahap evaluasi dilakukan validasi oleh validator ahli materi, validator ahli media, pendidik PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulugagung serta hasil tes perkembangan kemampuan berpikir logis anak setelah menggunakan media papan pintar bergambar (papimbar).

Dimana media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media visual berupa papan pintar bergambar (papimbar) yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia

²² Kemendikbud, *Permendikbud RI No 137 tahun 2014 tentang Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kemendikbud, 2014)

dini 4-5 tahun di PAUD Sunan Pandan Aran Tegal Kepatihan Tulungagung dengan memodifikasi media papan flanel yang telah dikembangkan oleh peneliti Melinda. Media Papan pintar bergambar (papimbar) yaitu suatu alat tempel yang terbuat dari bahan dasar triplek yang dilapisi kain flanel berbentuk persegi panjang (vertical) dan stiker cetak sebagai gambar buah-buahan, dimana dalam media papan tersebut terdiri dari gambar pohon bagian atas dan dua papan yang terdiri dari sepuluh macam bentuk pola lingkaran dan sepuluh macam bentuk pola lonjong bagian bawah gambar pohon.

Isi materi di dalam media papan pintar bergambar (papimbar) ini di ambil dari tema tanaman dengan sub tema buah-buahan. Pokok materi yang terkandung di dalamnya ialah pengenalan berbagai macam buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna buah-buahan. Macam-macam buah-buahan yang terdapat dalam media papan pintar bergambar (papimbar) berjumlah dua puluh macam buah-buahan yang terdiri dari sepuluh macam buah-buahan yang berbentuk bulat (sawo, anggur, manggis, tomat, apel, cerry, kelapa, jeruk, semangka, melon) dan sepuluh macam buah-buahan yang berbentuk lonjong-memanjang (mangga, durian, papaya, salak, nanas, advokad, pisang, kurma, belimbing, strawberry).

Kegiatan dalam penggunaan media papan pintar bergambar (papimbar) tersebut ialah guru memberikan instruksi kepada anak didik untuk mencari atau mengelompokkan stiker gambar buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna sesuai pola papan pada media papan pintar bergambar (papimbar) sesuai dengan instruksi guru.