

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Kajian Teori Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau penerima pesan.<sup>23</sup> Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>24</sup>

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum sesuai komponen sistem dan sumber belajar di atas.<sup>25</sup> Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.<sup>26</sup>

Media pembelajaran sangat membantu proses belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan dan alat untuk

---

<sup>23</sup> Sofia, *Peranan Media Pengajaran dalam Pembelajaran Bahasa*, Jurnal Al Hikmah, Volume XIII No I, 2012, hlm. 50

<sup>24</sup> Gerlach & Ely, *Teaching & Media, A. Systematic Approach, Second Edition*, Englewood Cliffs: Prentice Hall Inc, 1971

<sup>25</sup> M. Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal KWANGSAN, Volume 1 Nomor 2, 2013, hlm. 97

<sup>26</sup> Mia Saskia, Rini Setianingsih, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Dimensi Tiga Sub Materi Proyeksi untuk Siswa SMA Kelas X*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 1 Nomor 5, 2016, hlm. 40

bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh, pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap. Proses dan hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media.<sup>27</sup>

Menurut Sukiman yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>28</sup> Menurut Sanaky media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>29</sup> 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.<sup>30</sup>

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik siswa untuk belajar lebih lanjut.<sup>31</sup>

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran

---

<sup>27</sup> Errifa Susilo, *Diktat Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung), hlm. 70

<sup>28</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 29

<sup>29</sup> AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaban Dipantara, 2013), hlm. 4

<sup>30</sup> Rudi Sumiharsono, *Media Pembelajaran ,,,,,,* hlm. 9

<sup>31</sup> Ahmad Novandi, I. G. Asto Budijahjanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Presentase Menggunakan COURSELAB 2.4 pada Kompetensi Dasar-dasar Elektronika Digital di SMK 3 Negeri Surabaya , Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 5 Nomor 1, 2016, hlm. 212

merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik akan lebih aktif dalam belajar dan pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

## 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam diantaranya:<sup>32</sup>

### a. Media Audio

Media audio adalah sebuah media yang digunakan dengan cara mendengarkan. Dengan kata lain, media ini hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, tape recorder dan benda-benda lain yang menghasilkan suara. Dalam pendidikan anak usia dini media ini sangat cocok pada saat menyampaikan materi dengan metode bercerita, bernyanyi atau menari.

### b. Media Visual

Media visual ialah media yang digunakan dengan cara melihat. Biasanya media ini berupa gambar-gambar, lukisan, buku, puzzle, papan flanel dan benda-benda lain yang dapat diamati oleh peserta didik. Dalam pendidikan anak usia dini media visual paling banyak jumlahnya dibandingkan dengan media yang lain.

### c. Media Audio Visual

Media audio visual ialah sebuah media yang menggabungkan antara pendengaran atau penglihatan. Media ini biasanya lebih menarik dibandingkan dengan media yang lain. Sebab peserta didik dapat melibatkan dua indra langsung, yaitu

---

<sup>32</sup> M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 200

penglihatan dan pendengaran. Yang tergolong media ini, antara lain video, film dan benda-benda lain yang dapat di dengar dan dilihat.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:<sup>33</sup>

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Mempercepat proses belajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru..
- d. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- e. Mempertinggi mutu belajar-mengajar.

Sedangkan fungsi media pembelajaran yang lainnya yaitu sebagai berikut:<sup>34</sup>

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi yang lain.

- b. Fungsi Semantik

Adanya kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik.

- c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan

---

<sup>33</sup> Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, Jurnal Komunikasi Pendidikan* , Volume 2 Nomor 2, 2018, hlm.110

<sup>34</sup> Steffi Adam, Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam, CBIS Journal*, Volume 3 Nomor 2, 2015, hlm. 79

karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

- d. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari :fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi sosio kultural.

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi peserta didik.<sup>35</sup>

Manfaat media pembelajaran secara umum sebagai berikut:<sup>36</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar antara lain:<sup>37</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.

---

<sup>35</sup> Fauzana Alfiani , Tri Kurniawati, Menik Kurnia Siwi, *Pengembangan webtoon untuk.....*, hlm. 439

<sup>36</sup> Isnarto, Abdurrahman, Sugianto, *Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah, Jurnal Profesi Keguruan*, 3 (2), 2017, hlm. 246

<sup>37</sup> A. Fachrurrazi, *Pemanfaatan dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi untuk Pembelajaran, Jurnal Buana Pendidikan*, Volume VI Nomor 11, 2010, hlm. 23

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:<sup>38</sup>

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

## 5. Kriteria Dasar dan Model Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni:<sup>39</sup>

- a. Mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dipilih harus mampu mencakup seluruh intruksional yang telah dirancang dan ditetapkan sebelumnya.
- b. Tepat dalam penyampaian bahan ajar yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Isi media pembelajaran harus selaras dengan indikator yang telah dirancang dalam proses pembelajaran.
- c. *Efisien, fleksibel dan bertahan*. Kriteria ini menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran

---

<sup>38</sup> Isran Rasyid Karo-karo, Rohani, *Manfaat Media dala Pembelajaran, Jurnal AXIOM*, Volume VII Nomor 1, 2018, hlm. 94

<sup>39</sup>Munida Qonita Silmi, Putri Rahmadyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V, Jurnal JPGSD*, Volume 6 Nomor 4, 2018, hlm. 487-488

yang dalam pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan peralatan yang tersedia dilingkungan belajar.

- d. Keterampilan dalam penggunaan. Nilai dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran turut dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam menggunakan dan mengolah media pembelajaran tersebut
- e. Pengelompokkan sasaran. Analisis sasaran penggunaan media pembelajaran dilakukan guna mengoptimalkan peran dan keefektifan media pembelajaran tersebut.
- f. Mutu teknis. Persyaratan mutu teknis yang harus dipenuhi mencakup hal-hal yang berhubungan dengan konten-konten (visual, isi, audio, dll) yang terdapat dalam media pembelajaran yang akan digunakan.

Banyaknya jenis dan kelompok media yang ada belum tentu semua dapat cocok untuk penyampaian pembelajaran untuk anak usia dini, untuk itu guru sebaiknya memiliki pengetahuan tentang jenis dan karakter media pembelajaran. Untuk itu dalam memilih media merencanakan penggunaan media pembelajaran perlu dipertimbangkan:

- a. Karakteristik dari media
- b. Keandalannya
- c. Cara pembuatannya
- d. Dan cara penggunaannya<sup>40</sup>

Selain itu ada beberapa faktor yang diperhatikan dalam pemilihan media yaitu :tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018), hlm. 17

<sup>41</sup> Sungkono, *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*, *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Volume 4 Nomor 1, 2008, hlm. 73

## B. Kajian Teori Kognitif

### 1. Pengertian Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* persamaannya *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.<sup>42</sup> Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.<sup>43</sup>

Sementara itu di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif berarti segala sesuatu hal yang berhubungan atau melibatkan kognisi, atau berdasarkan pengetahuan factual yang empiris.<sup>44</sup> Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk anak yang berpikir lebih sempurna serta dilakukan penalaran atau solusi masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan memudahkan anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, hingga dapat berfungsi secara wajar di dalam kehidupan masyarakat dalam sehari-hari.<sup>45</sup>

Perkembangan kognitif adalah kemampuan individu dalam berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi pada anak usia dini.<sup>46</sup> Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan

---

<sup>42</sup> Riskal Fitri, Mutmainnah Mursidin, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bersumber dari Alam di Taman Kanak-kanak Kelompok B Andi Patteddu Kabupaten Barru*, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Volume 2 Nomor 2, 2019, hlm. 305

<sup>43</sup> Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), hlm. 31

<sup>44</sup> Sutarto, *Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Pembelajaran*, *Jurnal ISLAMIC COUNSELING*, Volume 1 Nomor 2, 2017, hlm. 1

<sup>45</sup> Rika Mahdelin Putri, Rismareni Pransiska, *Hubungan Bahasa Verbal Guru terhadap Perkembangan Kognitif Anak di Taman Kanak-kanak*, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4 Nomor 3, 2020, hlm. 3444

<sup>46</sup> Putri Ayu Maharani, Elisa Novie Azizah, Susdarwati, *Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini*, *Journal of Childhood Education*, Volume 5 Nomor 1, 2021, hlm. 161

kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.<sup>47</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kognitif merupakan kemampuan berfikir yang melibatkan pengetahuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah, menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang bersifat rasional atau melibatkan akal.

## 2. Perkembangan Kognitif

Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif dalam empat tahapan yaitu:<sup>48</sup>

- a. Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun). Bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra).
- b. Periode praoperasional (usia 2-7 tahun). Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit.
- c. Periode operasional konkrit (usia 7-11 tahun) pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dalam bantuan benda-benda konkrit.
- d. Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa). Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika.

Menurut Vygotsky, setiap kemampuan seseorang akan tumbuh dan berkembang melewati dua tataran, yaitu tataran sosial tempat orang-orang membentuk lingkungannya dan tataran psikologis di dalam diri orang yang bersangkutan. Pandangan teori ini menempatkan intermental

---

<sup>47</sup> Rahma Daniati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Flanel Es Kri*, *Jurnal SPEKTRUM PLS*, Volume 1 Nomor 1, 2013, hlm. 238

<sup>48</sup> J. Piaget, *Equilibration of Cognitive Structure*, Chicago: University of Chicago Press, 1985

atau lingkungan sosial sebagai faktor primer dan konstitutif terhadap pembentukan pengetahuan serta perkembangan kognitif seseorang.<sup>49</sup>

### 3. Fase-fase Perkembangan Kognitif

Perkembangan anak usia dini dibagi menjadi beberapa fase menurut lingkup perkembangan anak. Namun pada penelitian ini fokus pada anak usia 4-5 tahun berikut merupakan fase-fase perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan dalam STTPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Lingkup perkembangan kognitif dibagi menjadi 3 yaitu :

- 1) Belajar dan memecahkan masalah, mengenal berdasarkan fungsi menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengetahui konsep banyak dan sedikit, mengkreasikan sesuatu dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecah masalah, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkup awal.
- 2) Berpikir logis, yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran; mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi; mengenal pola (misal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya; dan mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.
- 3) Berpikir simbolik yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> L. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, MA : Harvard University Press, 1978

#### 4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kemampuan kognitif anak, mengacu kepada teori Piaget, dipengaruhi 6 faktor yaitu:<sup>51</sup>

##### 1) Faktor Hereditas

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif secara hereditas atau keturunan ini dipengaruhi oleh gen dan struktur kromosom yang diwariskan kepada anak dari kedua orang tuanya.

##### 2) Faktor Lingkungan

Manusia yang lahir ke dunia berada dalam keadaan yang suci bagaikan kertas putih. Taraf intelegensi sangat dipengaruhi oleh lingkungan pendidikan, sosial-budaya, pola orang tua asuh serta pengalaman yang ia peroleh dari sekitarnya.

##### 3) Faktor Kematangan

Faktor kematangan berkaitan erat dengan perkembangan fisik anak. Kematangan secara fisik ini mempengaruhi secara keseluruhan garis besar perkembangan kognitif anak.

##### 4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.

##### 5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan lebih mudah dan cepat dalam mempelajarinya.

##### 6) Faktor Kebebasan

---

<sup>50</sup> Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kemendikbud, 2014)

<sup>51</sup> Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikannya pada Anak Usia Sekolah Dasar, An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Volume 13 Nomor 1, 2020, hl. 133-134

Keluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebarkan) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan,

## C. Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun

### 1. Pengertian Berpikir Logis Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis dan kreatif yang berorientasi pada suatu proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep, aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul (sintesis) atau dihasilkan melalui pengamatan, pengalaman, refleksi, komunikasi sebagai landasan kepada suatu keyakinan dan tindakan.<sup>52</sup>

Berpikir logis anak menurut Piaget adalah kesadaran dari seseorang yaitu membuat suatu kata atau konsep di dalam proses berpikir. Tetapi anak mendapatkan kesulitan dalam memahami pemikirannya sendiri. Sehingga sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak tersebut harus diberikan stimulus agar kemampuan tersebut dapat ia teruskan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang akan anak hadapi selanjutnya.<sup>53</sup>

Kemampuan berpikir logis adalah menjalankan asumsi-asumsi dasar yang kita yakini sebagai acuan dan referensi dalam merespon dan menginterpretasi berbagai situasi, keadaan yang menjadi dasar bagi sikap, keputusan dan tindakan kita menurut suatu pola atau logika tertentu. Hal tersebut dapat membentuk cara berpikir deduktif, proses berpikir yang menerapkan kenyataan-kenyataan yang bersifat umum kepada hal-hal yang bersifat khusus.<sup>54</sup>

Berpikir logis adalah mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat yang terjalar

---

<sup>52</sup> Ketut Samsur Rohan, Arvyaty, Ikman, *Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Garis dan Sudut Di Kelas VII Di SMP Negeri 7 Kendari, Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, Volume 6 Nomor 1, 2018, hlm. 73

<sup>53</sup> J. Piaget, *Equilibration of ,,,,*

<sup>54</sup> <https://media.neliti.com/media/publications/54975-ID-hubungan-pola-berpikir-logis-dengan-hasi.pdf> dikases pada tanggal 19 Juli 2021

dalam kompetensi dasar mengenal benda-benda disekitarnya (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, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.<sup>55</sup>

Berpikir logis merupakan sebuah proses yang menggunakan ketetapan dalam memberikan alasan untuk mendatangkan sebuah kesimpulan lebih jauh lagi di jelaskan bahwa masalah atau situasi yang terkait dengan berpikir logis disebut sebagai struktur atau sistem, untuk hubungan antara fakta dan untuk serangkaian alasan dalam membuat pengertian. Jadi berpikir logis sama dengan berpikir konsisten sesuai dengan rabu-rambu atau tata cara berpikir yang benar.

## 2. Cara Meningkatkan Berfikir Logis Anak Usia Dini

Berikut ini macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan berpikir logis antara lain<sup>56</sup> :

### a. Metode Bermain

Bermain merupakan kegiatan non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak.

### b. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah cara menyampaikan sesuatu dengan bertutur atau memberikan penerangan/penjelasan secara lisan melalui cerita.

### c. Metode Eksperimen

Metode eksperimen anak melakukan berbagai percobaan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan usianya, pendidik sebagai fasilitator, alat untuk berbagai percobaan yang dipersiapkan oleh anak ataupun oleh pendidik.

<sup>55</sup> Enah Suminah, Kerangka Dasar ....., hlm. 12

<sup>56</sup> Henny Puji Astuti, *SMART PARENTING UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS ANAK DI KELURAHAN BANJARJO, BOJA, KENDAL*, *Jurnal Rekayasa*, Volume 12 Nomor 1, 2014, hlm. 36-37

d. Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari pendidik, apa yang harus dikerjakan sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas.

e. Metode Demonstrasi

Demonstrasi adalah cara memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa.

Berdasarkan Pemaparan di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan berpikir logis anak merupakan memberikan suatu kesempatan kepada anak untuk menjelaskan bagaimana proses anak dalam mendapatkan jawaban dan hasil karyanya, memberikan kesempatan untuk mengungkapkan alasan akan perasaan anak walaupun kurang masuk akal. Sehingga dengan diberikan kesempatan dalam proses berpikir anak ini maka kemampuan berpikir logis anak akan menjadi lebih berkembang.

## **D. Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar)**

### **1. Pengertian Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar)**

Media papan pintar bergambar (papimbar) adalah suatu salah satu media *boards* yang menggunakan bahan dasar triplek yang dilapisi dengan kain flanel. Media Papan pintar bergambar (papimbar) merupakan media yang dikembangkan dengan memodifikasi media papan flanel yang sudah dikembangkan oleh peneliti Melinda.<sup>57</sup> Media Papan pintar bergambar (papimbar) merupakan salah satu media media pembelajaran visual dua dimensi, yang di buat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek, kemudian mencetak gambar macam-macam buah-buahan yang di cetak berupa stiker. Gambar pada papan

---

<sup>57</sup> Vena Melinda, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK IBNU Qaldun Jember*, (Jember : Universitas Jember, 2018)

pintar bergambar (papimbar) dan pada stiker gambar buah-buahan diberikan kait jait sehingga gambar yang akan disajikan dapat di pasang dan di lepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar bergambar (papimbar) adalah media visual dua dimensi yang efektif untuk penyajian pesan-pesan. Media ini menggunakan kain flanel sebagai pelapis triplek, serta gambar buah-buahan berupa stiker yang diberikan kait jait pada stiker dan papannya sehingga gambar atau materi yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali.

## **2. Tujuan Media Papan Pintar Bergambar (PAPIMBAR)**

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu mempermudah siswa di dalam memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Media papan pintar bergambar (papimbar) sebagai salah satu macam media tanpa proyeksi tiga dan empat dimensi yang memiliki tujuan penggunaan dalam pembelajaran yaitu:<sup>58</sup>

- a. Memperjelas keterangan pengajar dalam menerangkan materi
- b. Mempermudah dalam penyusunan materi.
- c. Praktis dalam penggunaannya. Penggunaan papan pintar bergambar dapat mencapai tujuan yang maksimal jika dalam proses pembelajaran terjadi interaksi dua arah antara pengajar (guru) dan pembelajar (siswa).

Media papan pintar bergambar (papimbar) adalah salah satu media yang dapat memberikan bantuan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun,

---

<sup>58</sup> Hujair, *Kreasi Flanel*, (Jakarta: Dunia Kreasi, 2013), hlm. 15

adapun menurut Sadiman, tujuan dari papan pintar bergambar (papimbar) adalah sebagai berikut:

- a. Media digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini 4-5 tahun dengan mengelompokkan buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna kulit buah.
- b. Media ini dapat digunakan untuk mengenalkan macam-macam buah-buahan yang berjumlah 20 macam buah-buahan diantaranya yaitu: apel, cerry, jeruk, sawo, melon, manggis, anggur, tomat, semangka, melon, strowbery, pepaya, kurma, mangga, durian, belimbing, salak, nanas, advokad dan pisang,
- c. Media ini dapat digunakan untuk mengenalkan berbagai macam warna berdasarkan warna buah-buahan sesuai materi pada media yaitu merah, kuning, coklat, orange, hijau dan ungu.
- d. Media dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk bangun geometri berdasarkan bentuk buah-buahan yang terdiri dari bentuk bulat dan lonjong/oval.
- e. Membantu pengajar untuk menerangkan bahan pelajaran.
- f. Mempermudah pemahaman pembelajar tentang bahan pelajaran.
- g. Agar bahan pelajaran menarik.

Adapun kesimpulan dari tujuan media papan pintar bergambar (papimbar) adalah agar guru memiliki kreativitas dalam mengajar, serta membantu mempermudah di dalam proses penyampaian materi kepada anak dan mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun, dan mempermudah anak dalam mengenal nama-nama, warna serta bentuk buah-buahan.

### **3. Manfaat Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar)**

Melalui media papan pintar bergambar (papimbar) anak akan memperoleh informasi tentang nama-nama, warna dan bentuk buah-buahan, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis anak melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media papan pintar

bergambar (papimbar), dimana kegiatan yang dilakukan berdasarkan instruksi dari guru.

Adapun manfaat media papan pintar bergambar (papimbar) yaitu:

- a. Melatih konsentrasi anak dalam mencari buah-buahan yang ada pada gambar pohon yang tersedia di papan pintar bergambar (papimbar).
- b. Dapat mengenalkan berbagai macam buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna buah melalui media papan pintar bergambar (papimbar).
- c. Meningkatkan daya pikir anak.
- d. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar bergambar (papimbar) dapat mengembangkan enam aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, NAM, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni.

Penggunaan media papan pintar bergambar (papimbar) dapat membuat pembelajaran yang disajikan lebih efisien dan menarik perhatian anak sehingga anak termotivasi saat belajar, adapun manfaat dari media papan pintar bergambar (papimbar) adalah:

- a. Melatih kemampuan berpikir logis anak dalam mengelompokkan buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna. Bentuk buah-buahan terdiri dari dua bentuk yaitu:
  - 1) Buah-buahan yang berbentuk bulat diantaranya: apel, tomat, kelapa, sawo, manggis, anggur, jeruk, cerry, melon dan semangka.
  - 2) Buah-buahan yang berbentuk lonjong-memanjang diantaranya: mangga, papaya, advokad, durian, strawberry, nanas, kurma, salak, pisang dan belimbing.
- b. Bercerita pengalaman buah-buahan yang pernah anak makan sesuai gambar buah yang tersedia di papan pintar bergambar (papimbar)

Maka berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media papan pintar bergambar (papimbar) mempunyai banyak manfaat terutama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak khususnya dalam mengelompokkan buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna buah-buahan.

#### **4. Kelebihan Dan Kekurangan Papan Pintar Bergambar**

Karakteristik media papan pintar bergambar (papimbar) yaitu pembuatan dan pemakaian mudah, dan dapat dibawa, bahan-bahan dapat digunakan berkali-kali serta mudah di dapat dan tahan lama. Terdapat beberapa keunggulan media papan pintar bergambar:

- a. Kesederhanaan papan pintar bergambar (papimbar) dapat dibuat sendiri oleh guru.
- b. Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan teliti.
- c. Dapat memusatkan perhatian dan konsentrasi anak.
- d. Menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatu dapat dipersiapkan dan peserta didik dapat dilihat secara langsung.
- e. Memudahkan guru untuk memberikan stimulus dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak.
- f. Efisiensi waktu dan tenaga.
- g. Menarik perhatian peserta didik.
- h. Memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran.
- i. Dapat digunakan berulang kali.

Sedangkan keterbatasan penggunaan media papan pintar bergambar (paimbar) sebenarnya tidak terletak pada peralatan fisiknya, tetapi lebih banyak pada kurangnya persiapan atau kurangnya keterampilan guru dalam menggunakannya. Kelemahan menggunakan papan papan pintar bergambar (papimbar):

- a. Memerlukan waktu lama untuk mempersiapkan materi.
- b. Memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya.
- c. Sukar menampilkan pada jarak yang jauh.

- d. Cara penggunaan media akan sulit dipahami tanpa petunjuk pedoman penggunaan media papan pintar bergambar (papimbar).

Pendapat tersebut mengandung maksud bahwa apabila seorang pendidik kurang memiliki keterampilan dalam menggunakan atau memanfaatkan papan pintar bergambar (papimbar) maka perhatian siswa tidak akan terfokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik.

## **5. Langkah-langkah Pembuatan Media Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar)**

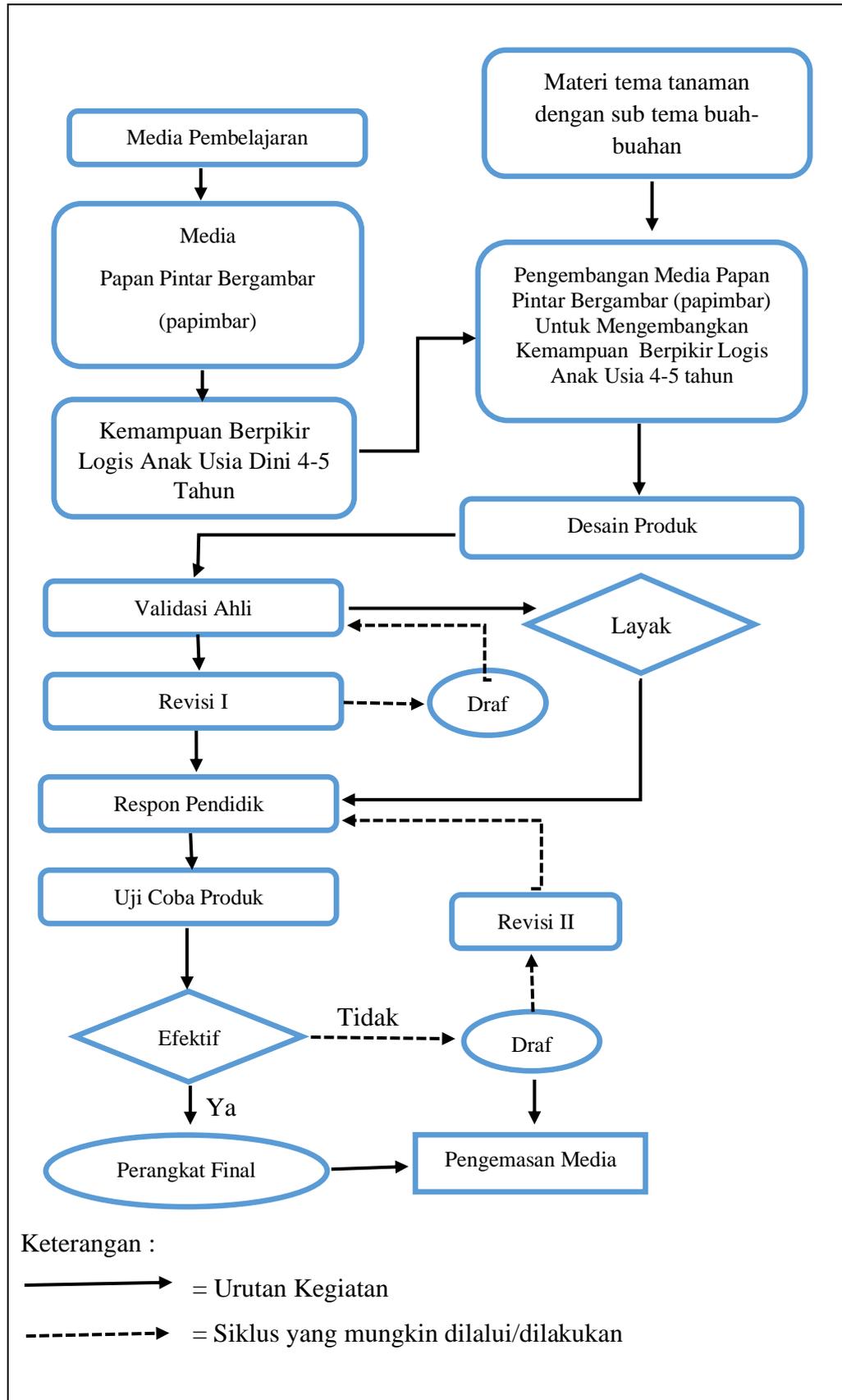
Papan pintar bergambar (papimbar) merupakan media yang digunakan untuk memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak berdasarkan tema tanaman dengan sub tema buah-buahan. Materi dalam media papan pintar bergambar (papimbar) ini digunakan untuk mengenalkan nama, bentuk dan warna kulit buah-buahan. Jika dilihat secara sekilas cara penggunaan media papan pintar bergambar (papimbar) ini akan sulit ditebak bagaimana fungsi dan cara penggunaan media papan pintar bergambar (papimbar) tersebut. Maka dari itu perlu mengikuti petunjuk pedoman dalam penggunaan media papan pintar bergambar (papimbar) diantaranya:

- a. Guru membentuk kelompok yang terbagi menjadi dua kelompok.
- b. Guru menjelaskan nama-nama buah-buahan yang tersedia pada papan pintar bergambar (papimbar).
- c. Guru menjelaskan bentuk buah-buahan yang terdiri dari bulat dan lonjong-memanjang dengan menunjukkan pola bentuk yang tersedia pada papan pintar bergambar (papimbar) sekaligus warna buahnya.
- d. Guru memberikan instruksi kepada dua anak dari masing-masing kelompok yang berbeda untuk mengelompokkan buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna sesuai yang instruksi guru. Diantaranya ialah:

- 1) Anak diminta mencari stiker gambar buah-buahan yang berbentuk bulat/lonjong-memanjang yang bewarna merah/hijau/coklat/ungu/orange/kuning, yang tersedia pada gambar pohon di papan pintar bergambar (papimbar).
- 2) Anak mengambil stiker gambar buah-buahan yang sudah Ia temukan dan menempelkan pada papan yang berisi pola bentuk (bulat dan lonjong-memanjang) sesuai bentuk dan warna stiker yang Ia ambil.
- 3) Kemudian anak diminta untuk menyebutkan nama-nama buah yang sudah Ia kelompokkan/tempelkan pada papan paimbar tersebut/
- 4) Kegiatan dilakukan secara bergiliran/bergantian.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disesuaikan dengan fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Maka kerangka berpikir memuat teori, konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Dalam rangka berpikir memuat alur pemikiran penelitian dan memberikan penjelasan kepada pembaca tentang anggapan yang terdapat dalam hipotesis, permasalahan yang diteliti dapat dijadikan dasar dalam menjawab pertanyaan permasalahan.



**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir**

## F. Penelitian Terdahulu

Dalam sub bab ini kegunaannya adalah untuk mengetahui letak perbedaan antara karya ilmiah yang ada, baik berupa skripsi, tesis, disertasi, jurnal maupun artikel yang terakreditasi, maka perlu dipaparkan dari penelitian terdahulu.

1. Skripsi Agus Dianti, *Pengembangan Buku Pop Up Science untuk Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok A Di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri*, Tahun 2019.<sup>59</sup> Pada penelitian ini berfokus pada (1) Bagaimana media buku pop up science dikembangkan? Dan (2) Bagaimana kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan media buku pop up science ? Dan dari hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kualitas media buku pop up science yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Dari ahli materi tidak ada revisi, sedangkan dari ahli media sempat dua kali revisi namun sudah diperbaiki. Kemampuan berpikir logis anak berkembang setelah belajar menggunakan media. Hasilnya memuaskan materinya mengenai dan pembelajaran berlangsung menyenangkan.
2. Skripsi Irmaida, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Papan Flanel Di RA Fathun Qarib Banda Aceh*, Tahun 2020.<sup>60</sup> Pada penelitian ini berfokus pada : Adakah Pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh ?. Dan dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap peningkatan kemampuan berpikir logis anak sebagaimana diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu 4,94 > 1,70. Kemampuan berpikir logis anak saat diterapkan media papan flanel meningkat sebagaimana hasil nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 88,75. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>59</sup> Agus Dianti, *Pengembangan Buku Pop Up Science untuk Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok A Di RA Kusuma Mulia Pakis Kediri*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, Skripsi, 2019)

<sup>60</sup> Irmaida, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel Di RA Fathun Qarib Banda Aceh*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Darussalam, 2020)

media papan flanel dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di RA Fathun Qarib Banda Aceh.

3. Skripsi Vena Melinda, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar) untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di TK IBNU Qaldun Jember, 2017-2018*.<sup>61</sup> Dalam penelitian ini berfokus pada (1) bagaimana proses pengembangan alat permainan edukatif (APE) PAPIMBAR papan pintar bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Ibnu Qaldun Jember? (2) Bagaimana hasil pengembangan APE Papan pintar bergambar (PAPIMBAR) untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B Di TK Ibnu Qaldun Jember ?. Dan hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa (1) alat permainan edukatif papan pintar bergambar (papimbar) untuk kemampuan berhitung dikategorikan valid dengan sedikit perbaikan yaitu alat peraga cukup untuk berhitung 1-10 saja, item-item buah-buahan kurang bervariasi dan layak digunakan pada pembelajaran, (2) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif papan pintar bergambar mencapai hasil yang sangat baik, (3) hasil aktivitas belajar anak mencapai kategori baik, serta respon guru terhadap alat permainan edukatif papan pintar bergambar positif.
4. Skripsi Rini Mardhiyatun, *Pengembangan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Islam Makaria Kartasura*, (Surakarta: IAIN Surakarta, 2018).<sup>62</sup> Pada penelitian ini berfokus pada bagaimana pengembangan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di PAUD Islam Makarima Kartasura. Dan hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain memisahkan kancing sesuai warna menggunakan metode pemberian tugas dengan media kancing warna, kotak, dan hasil penilaian anak dapat memisahkan kancing sesuai warna dari kotak berisi kancing berbagai warna.

---

<sup>61</sup> Vena Melinda, *Pengembangan Alat ,,,,,,*

<sup>62</sup> Rini Mardhiyatun, *Pengembangan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Islam Makarima Kartasura*, (Surakarta: IAIN Surakarta, 2018)

5. Jurnal Fitria Novitasari & Nur Ika Sari Rakhmawati, *Pengembangan Domino Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun*, Tahun 2020. Pada penelitian ini berfokus pada bagaimana kelayakan media domino Pintar. Dan dari hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang berasal dari hasil validasi oleh para ahli media mendapatkan hasil 89% dengan kategori “Sangat layak/tidak perlu revisi” dan hasil validasi ahli ateri mendapatkan hasil 83% dengan kategori “Sangat layak/tidak perlu revisi” ditambah dengan hasil kajian literatur sehingga dapat disupukan bahwa media pembelajaran domino pintar layak digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemmapuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun.<sup>63</sup>

**Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

<b>Nama</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>
Agus Dianti	2019	Pengembangan Buku Pop Up Science untuk Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok A Di RA Kusua Mulia Pakis Kediri.	Pada penelitian terdahulu media yang dikembangkan berupa buku pop up science, dan sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti berupa papan pintar bergambar (papimbar)	Keduanya memiliki persamaan dalam penggunaan media untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun
Irmaida	2020	Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis usia 3-6 Tahun Melalui Media Papan Flanel di RA Fathun Qarib Banda Aceh.	Dalam penelitian terdahulu penelitiannya ditujukan untuk anak usia 3-6 tahun sedangkan dalam peneliti ini ditujukan untuk anak usia 4-5 tahun.	Keduanya memiliki persamaan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dan media yang digunakan sama-sama menggunakan media papan flanel.
Vena Melinda	2018	Pengembangan Alat Permainan Edukatif	Dalam penelitian terdahulu media	Keduanya memiliki

<sup>63</sup> Fitria Novitasari & Nur Ika Sari Rakhmawati, *Pengembangan Domino Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal PAUD Teratai Vol. 9 No. 2 Tahun 2020

		Papan Pintar Bergambar (PaPiMbar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B DI TK IBNU Qaldun Jember.	yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok B sedangkan dalam media yang dikembangkan peneliti digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak kelompok A.	persamaan yaitu sama-sama dalam mengembangkan media papan pintar bergambar.
Rini Maedhiyatun	2018	Pengembangan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Islam Makaria Kartasura	Dalam penelitian terdahulu memiliki perbedaan yaitu mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan beberapa media sedangkan dalam media yang digunakan oleh peneliti hanya satu yaitu berupa pengembangan media papan pintar bergambar (papimbar)	Keduanya memiliki persamaan yaitu sama-sama dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun.
Fitria Novitasari & Nur Ika Sari Rakhmawati	2020	Pengembangan Domino Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 4-5 Tahun.	Dalam penelitian terdahulu memiliki perbedaan yaitu media yang dikembangkan berupa domino pintar sedangkan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa papan pintar bergambar.	Keduanya memiliki persamaan yaitu sama-sama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun.

Penelitian yang telah dilaksanakan dari beberapa penelitian terdahulu sebelumnya masing-masing memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti kembangkan diantaranya yaitu: dari segi metode penelitian, metode penelitian dari yang dilaksanakan penelitian terdahulu sebelumnya yang menggunakan metode pengembangan atau R&D melakukan pengembangan media yang berbeda-beda dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis anak,

diantaranya yaitu media buku pop up science, media domino pintar. Sedangkan media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan metode kuantitatif yaitu media papan flanel. Lokasi penelitian yang telah dilaksanakan dari beberapa penelitian terdahulu masing-masing melakukan penelitian di lokasi yang berbeda-beda, termasuk lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini.

Dari beberapa perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti ini juga terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini diantaranya yaitu rata-rata variabel  $y$  (variabel terikatnya) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak. Selain itu terdapat persamaan pengembangan media dalam penelitian yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini. dan menggunakan media yang sama yaitu media papan pintar bergambar (papimbar). Media papan pintar bergambar (papimbar) merupakan media papan flanel yang telah dimodifikasi oleh Melinda. Kemudian peneliti mengembangkan kembali media yang telah dikembangkan oleh Melinda tersebut.

Media papan pintar bergambar (papimbar) yang telah dikembangkan oleh Vena Melinda digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan materi pengenalan angka, penjumlahan dan pengurangan, sedangkan media papan pintar bergambar (papimbar) yang dikembangkan oleh peneliti ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini dengan materi pengenalan macam buah-buahan, mengelompokkan buah-buahan berdasarkan bentuk dan warna. Dengan bahan media yang sama yaitu dengan menggunakan bahan triplek dan kain flanel, serta dengan materi yang sama yaitu tema tanaman. Namun memiliki perbedaan bentuk tampilan medianya, jika penelitian terdahulu, media papan pintar bergambarnya dalam papannya hanya dilapisi karton dan kain perekat, dan hanya dua macam buah-buahan yaitu apel dan mangga, serta symbol angka 1-20, symbol penjumlahan dan pengurangan.

Berbeda halnya dengan media papan pintar bergambar (papimbar) yang dikembangkan oleh peneliti untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini, bentuk media papannya berbentuk vertikal dilapisi dengan kain

flanel, dimana dalam media papan pintar bergambar (papimbar) tersebut terdapat gambar pohon yang dibentuk dari kain flanel, serta dua ruang datar peregangan panjang di bawah gambar pohon yang berisi pola bentuk lingkaran dan pola bentuk oval atau lonjong-memanjang dengan berbagai warna. Sedangkan buah-buahannya terdapat 20 macam buah-buahan yang dicetak dari kertas stiker dengan dilapisi triplek agar tidak lentur dan tahan lama.